

La Rebelión de los Cronopios

Una en lectura en torno a la producción del trabajador inmaterial en el neoliberalismo,
en el campo de la animación digital en Bogotá. (Años 2010 - 2016)

Por:

Laura Patricia Peláez Quiñones

Directora:

Liliana Vargas Monroy

Maestría en Estudios Culturales
Facultad de Ciencias Sociales
Pontificia Universidad Javeriana
Bogotá
2017

CERTIFICADO

Yo, LAURA PATRICIA PELÁEZ QUIÑONES, declaro que este trabajo de grado, elaborado como requisito parcial para obtener el título de Maestría en Estudios Culturales en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Javeriana es de mi entera autoría excepto en donde se indique lo contrario. Este documento no ha sido sometido para su calificación en ninguna otra institución académica.



Laura Patricia Peláez Quiñones
5 de Mayo de 2017

Agradecimientos

Agradezco a mi familia por el apoyo y la compañía
a mi directora de tesis Liliana Vargas Monroy por haber sido guía indispensable en este camino
a mis profesores de maestría que me ayudaron a despertar incertidumbres
A Santiago Castro y Camilo Pulido por su lectura y valiosos aportes

Y a todos aquellos que directa o indirectamente me ayudaron a plantear y replantear ideas

*A Juan Carlos Segura, Durazno y Melocotón, Kamila García, Melissa Cobo, Claudia Cuadrado,
Patricia Díaz y Lilian*

Cronopio: Es un dibujo fuera del margen, un poema sin rimas.

"No es fácil ser cronopio. Lo se por razones profundas, por haber tratado de serlo a lo largo de mi vida; conozco los fracasos, las renunciaciones y las traiciones.

Ser fama o esperanza es simple, basta con dejarse ir y la vida hace el resto.

Ser cronopio es contrapelo, contraluz, contranovela, contradanza, contratado, contrabajo, contrafagote, contra y recontra cada día contra cada cosa que los demás aceptan y que tienen fuerza de ley."

— Julio Cortázar

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN: DEL FRACASO EMPRESARIAL AL FENÓMENO POLÍTICO	5
I. A grandes rasgos	5
II. Método, metodología y apuestas	8
III. ¿Qué es animación?	12
Capítulo 0. OKASA STUDIOS: TEXTOS APÓCRIFOS	22
SECCIÓN I. ¿ES LEER UN ACTO CREATIVO?	42
Capítulo I. PLANOS GENERALES	42
1.1. Escenarios, contextos y conceptos centrales	43
1.2. Centros y periferias	53
Capítulo II. COLONIZACIONES CONTEMPORÁNEAS	62
2.1. Colonización del conocimiento	64
2.2. Colonización de la subjetividad	69
2.3. Colonización del tiempo	75
2.4. Competitividad, trabajo y otros mitos del siglo XXI	80
SECCIÓN II. ¿PARA QUÉ Y PARA QUIÉN REFLEXIONAR?	86
Capítulo III. EL CIUDADANO-EMPRESA Y EL ESTADO-MERCADO	86
3.1. Fomento al cine: Entre la autonomía y la dependencia	87
3.2. Resultados exitosos, procesos precarios	92
3.3. Más allá del fomento: La privatización	116
Capítulo IV. ¿EDUCACIÓN PARA GANADORES?	119
PARTE I: EN PLANOS GENERALES	119
4.1. El joven estudiante, distintas perspectivas	120
4.2. Yo emprendo, tú emprendes, todos emprendemos	129
PARTE II: FORMACIÓN EMPRESARIAL	131
4.3. Ética de la Estética	132
4.4. Espíritu empresarial	138
4.5. Creatividad para la guerra	145
CONCLUSIONES	151
AMANITA	158
REFERENCIAS CITADAS	159
Índice de gráficos	165
ANEXOS	166

INTRODUCCIÓN: DEL FRACASO EMPRESARIAL AL FENÓMENO POLÍTICO

I. A grandes rasgos

“Lo siento mucho por tu malestar personal” fue la respuesta que obtuve cuando expresé frente a varios representantes de organizaciones vinculadas con el sector cultural, las *precarias* condiciones en las cuales me encontraba como *emprendedora de las industrias culturales*, esto reaccionando frente a la reiterada celebración de las oportunidades y el buen momento por el cual se supone atraviesa el *sector cultural*. Con esta respuesta mi intervención fue dejada al nivel de lo personal, y lo personal a su vez dejado por fuera de toda discusión pertinente para entablar un debate.¹

¿Qué es y no qué no es pertinente narrar dentro del contexto de lo político? ¿Qué está dentro de los límites de lo demandable? ¿Con qué criterios estamos calificando el presente? Con estos interrogantes en mente y extrañándome de mí misma, parto de mi experiencia como joven emprendedora del sector cultural con *Okasa Studios*, proyecto empresarial que se planteó para el desarrollo de videojuegos y animaciones digitales, que tuvo lugar entre los años 2010 y 2016. Con esto inicio una reflexión sobre *cuáles son y cómo operan los mecanismos que configuran y legitiman al trabajador contemporáneo de la producción cultural*, situando la voz y la mirada desde el contexto de Bogotá, y en el campo de la animación digital.

Lo que abordo aquí es el problema de la producción “ideal y correcta” de un cierto tipo de trabajador inmaterial enmarcado en el contexto de las tecnologías de la información, que está estrechamente relacionado con la emergencia de los discursos de desarrollo posfordistas (encabezados por la autodenominada Industria Naranja), en un escenario urbano periférico del capitalismo. Problema que si bien en un primer plano está relacionado con la producción de la subjetividad y del individuo, en otros planos estará relacionado con

¹ Esta intervención tuvo lugar en la mesa de trabajo del Evento Bibliotic del 2012, evento fundado por Philippe Boland que reúne a personas e instituciones que trabajan en la intersección entre educación, cultura y tecnología.

la precarización, con el lugar de la producción cultural y de las clases media en Colombia, así como con una administración neoliberal de la juventud.

Inicio el texto reconstruyendo mis pasos sobre la experiencia de emprendimiento mencionada con una intención crítica, en esta auto-etnografía narro escapando de la endogamia de las industrias culturales; *Okasa Studios* no es aquí una “historia de un fracaso más” que podría ser contada a otros jóvenes con el fin de enseñarles las consecuencias del buen y del mal comportamiento financiero, lejos de ser una moraleja en este ***contra-relato empresarial*** Okasa aparece como un fenómeno político y un lugar de “quiebre” de la normalidad, dentro del contexto actual de la producción cultural.

A partir de aquí mi tesis se divide en dos secciones. En la primera sección ***¿Es leer un acto creativo?*** hago un recorrido por los conceptos con los cuales me aproximé al problema, haciendo explícito que el acto de leer y “construir” la información no es neutral, sino una apuesta política intencionada (sin que esto signifique que sea caprichosa o aleatoria). Parto de autores como Paolo Virno, Isabell Lorey, Michael Foucault, Santiago Castro-Gómez y Aníbal Quijano, de quienes tomo herramientas teóricas que me permiten realizar una configuración distinta, e incluso en oposición a las explicaciones tautológicas de la Economía Naranja según la cual, toda respuesta a los problemas personales y sociales, radican en el desarrollo de habilidades administrativas y empresariales que busquen la prosperidad y el éxito individual.

Con esto en el *Capítulo I. Planos generales*, propongo pasar de la concepción de la Economía Naranja como parte de un *futuro utópico*, en tanto promesa de desarrollo eurocéntrico, a la comprensión crítica del mismo como la experiencia de lo que llamo un *presente distópico*, desde el cual niego la noción de ‘existencias anacrónicas’, para enunciarlas como parte constituyente de un presente desigual y asimétrico en el sistema-mundo contemporáneo. Partiendo de esta premisa, llego al *capítulo II. Colonizaciones contemporáneas*, donde enfatizo que la economía de servicios (posfordismo), no es una etapa superior a la economía industrial (fordista), sino un nuevo frente de expansión capitalista que subsume categorías inmateriales (subjetividad, tiempo, conocimiento) que voy a considerar *postterritorios* en el poscolonialismo (Castro-Gómez, 2007).

Este proceso, argumento en mi tesis, es en últimas una colonización del criterio y la libertad

que, en el contexto de mi problema, deja en la periferia y bajo amenaza de muerte subjetividades, tiempos y conocimientos no productivos. Así estos sujetos hiper-productivos, precarios y “sin tiempo” (Papadopoulos, 2006), aman, reflexionan y luchan con los tiempos de “sobra” del capitalismo, dejando los escenarios afectivos y de transformación social, en un plano de relevancia inferior, ilegítimo e incluso inexistente.

En la segunda sección *¿Para qué y para quién reflexionar?* me pregunto sobre la pertinencia de este ejercicio para el contexto local. Aquí entro en detalle y hago una lectura sobre documentos relacionados con la producción cultural y el mercado local. En el *Capítulo III. El Ciudadano-empresa y el Estado-mercado*, hago una revisión del fenómeno de las *convocatorias de estímulos* a la cultura, siendo este uno de los ejes centrales de la configuración de la producción animada; convocatorias que argumento, estimulan la *precarización* del trabajo del animador. En el *Capítulo IV. ¿Educación para ganadores?*, revisaré el fenómeno de la formación empresarial como proyecto transversal a la educación, la cual no solo será una forma de estimular la creación de empresa, sino de producir legítima y sistemáticamente una ciudadanía neoliberal. De otro lado mediante esta formación en el contexto de la producción cultural, se perfila una idea de creatividad limitada centrada en la producción de propiedad intelectual, que es problemática e incluso contradictoria con la actividad misma de crear.

Al final Okasa solo habrá sido una excusa y un criterio para abordar, revisar documentos y estructurar lo que será el *problema del productor cultural contemporáneo en la periferia del capitalismo global*. El objetivo es problematizar las concepciones que se legitiman alrededor de los correctos y necesarios modos de ser y actuar del sujeto trabajador, y vincularlos con los modelos económicos hegemónicos; de manera que los trasnochos, el desempleo, la incertidumbre, el miedo a estar/ser desactualizado, la informalidad, la constante formación y el siempre tener que “volver a intentarlo”, no serán condiciones apolíticas ni neutrales, serán la materialización y actualización del poder donde *emprendedor* y *precario* aparecen como “dos caras de la misma moneda”.

Esto lo quiero abordar no solo como ejercicio teórico, lo quiero pensar como un problema que invade la existencia y el cotidiano en un “aquí” y en un “ahora”, pretendo hacer una

propuesta no neutral de formas de *entender* y *sentir* el mundo, siendo ambas acciones, “pensar y sentir”, igual de importantes para aproximarse a lo político.

II. Método, metodología y apuestas

A lo largo de la investigación usé diferentes metodologías bajo la perspectiva *semiótica materialista*, que parte de la idea de que “*realidad*” e *investigación* se encuentran en una constante interacción; Saukko (2003) habla de esta perspectiva como una mediación entre el *positivismo*, que mezcla metodologías para reafirmar y confirmar información tratando de acercarse a la “verdad”, y entre el *construccionismo social* según el cual existen múltiples versiones válidas del mundo dificultando “establecer y enfocarse en una visión política para cambiar la realidad que compartimos” (Saukko, 2003, p.27).

La perspectiva semiótica materialista entiende la investigación no como una descripción y reflejo de la realidad, aunque busca rigurosidad epistémica, y tampoco como un sin fin de posibilidades donde todo cobra el mismo valor, aunque reconoce que es una posibilidad entre otras. Esta perspectiva es la búsqueda de *creación de mundos* en la que hay apuestas que resultan no solo de entender un problema desde unas ciertas dimensiones, sino además de situarse políticamente dentro de él. Por esta razón planteo pasar de la lectura de la utopía a la distopía, siendo este un cambio en el marco de referencia ético y epistémico del fenómeno, que lleva a la necesidad de abordar preguntas y acciones distintas a las que el emprendimiento cultural propone, pasando pues de la acción individual y de la “industria” como causa, a la necesidad de *la producción de una conciencia colectiva trascendente* cuya causa sea la “vida” y la generación de realidades más equitativas.

Siguiendo a Haraway, procuré pensar en las implicaciones éticas de mi estudio preguntándome *para quién y para qué lo estoy haciendo*, rechazando el espíritu neutral de la investigación clásica occidental que se declara apolítica y modesta, esta es al contrario una investigación situada, hablada desde un sujeto particular (yo), con unos privilegios y carencias específicas como lo son la pertenencia a una clase media en detrimento, siendo este un texto que emerge desde una cierta “élite criolla” occidental que vive y reproduce la precariedad al tiempo que hace parte de los proyectos coloniales; y la posibilidad de estar abordando este problema en el contexto de una universidad privada, lo cual supone de un

lado tener un espacio legítimo para la reflexión crítica y de otro, el deber de atender a las exigencias académicas.

Con esta investigación cualitativa busco *intervenir* en un primer acercamiento el campo de la producción cultural y la animación, aportando desde lo académico a las conversaciones que ponen en conflicto, e incluso que se oponen a las nociones de desarrollo que tienen lugar en Colombia alrededor de las economías terciarias, nociones que se centran en la celebración de indicadores mientras omiten las relaciones y las fracturas tanto humanas como sociales que tienen lugar en nuestro contexto tanto local como global. De este modo el problema al que me aproximo comenzará a hacer eco en distintos sectores del trabajo inmaterial que se ven afectados por los modelos neoliberales.

Quiero además enfatizar en que este campo de la producción cultural, que está siendo moldeado en buena medida por instituciones y voces financieras, no es un lugar de adaptaciones y obediencias plenas e indiscutibles, sino un escenario de luchas y negociaciones que debe tener voz y autonomía en cuanto a las decisiones sobre su propio direccionamiento, así como la posibilidad de incidencia en otros campos como lo son el de las políticas públicas relacionadas no solo con cultura y la tecnología, sino además y por ejemplo, con las políticas de trabajo y educación en Colombia que no solo afectan a este sino a diversos sectores de la sociedad.

Herramientas

Sobre las herramientas de investigación que uso, son predominantemente la ***auto-etnografía*** y la ***deriva***. Por el lado de la auto-etnografía tiene en mi tesis dos funciones: Primero si bien el contexto que voy a analizar está relacionado con la producción neoliberal de la subjetividad según la cual el sujeto debe *responder por sí mismo, ser jefe de sí mismo y creador de sí mismo*, hago un ejercicio de *ser crítica de mí misma*; acudo a hablar desde mi propia subjetividad no para reiterar en las lógicas neoliberales, sino para hacer una deriva que busca reconocer el potencial crítico del sujeto político. Así el primer paso será “percibir percibiéndome”, que dice Paolo Virno (2003), “es una fuente de transcendencia, de apertura a lo universal. En efecto, percibiéndome percibiendo, en cierto sentido me veo

desde fuera, supero el contexto particular en el que merodeo y, tal vez, el mismo estar-en-contextos” (p.70).

Ahora bien, aclaro que este ejercicio si bien parte de la voz de un sujeto específico, el problema radica no en este sujeto particular, sino en los contextos de emergencia del “joven emprendedor” como fenómeno y categoría del capitalismo, conciencia desde la cual estaría el potencial para hablar ya no de un “yo”, sino de un “nosotros”. En este sentido, voy a identificar los discursos que fueron constituyentes de esta experiencia y que fueron predominantemente institucionales y hegemónicos, de modo que esta auto-etnografía será un tránsito entre experiencia y discurso buscando en esto una *auto-etnografía reflexiva que*:

“ (...) puede ser conceptualizada en los términos de Foucault de las tecnologías del yo, que se refieren a la práctica de hacer un inventario de discursos que constituyen el “yo”. El objetivo de la auto-etnografía reflexiva es doble. Primero relatar la experiencia y segundo, analizar críticamente los discursos que la han producido². (Saukko, 2003, p. 84)

De otro lado a lo largo de todo el texto busco oponerme al *storytelling* empresarial, que entiendo como una estrategia de transmisión de valores del “buen emprendedor” los cuales, en tanto relatos morales e *hiper-productivistas*, explica Haraway se pueden considerar como lecturas falogocéntricas de la realidad:

“el argumento narrativo según el cual “el hombre hace todo, incluido a él mismo, por fuera del mundo que es solo un recurso y potencia para su propio proyecto”. Este produccionismo se refiere al hombre-herramienta y -usuario, cuya máxima producción técnica es él mismo, es esta la historia del falogocentrismo (...) Enceguecido por el sol, esclavo del padre, reproducido en la sagrada imagen del mismo, su premio es nacer de sí mismo como una copia autotélica. Este es el mito de la trascendencia de la iluminación³” (Haraway como se cita en Saukko, 2003 p.298)

Respondiendo a esta perspectiva de la “reproducción de lo mismo y de sí mismo”, opto por transformar como propone Haraway, la concepción de *nacimiento* por la de creación o *co-creación*, según la cual se elimina la idea del individuo como evento aislado y auto-producido,

² Traducido por la autora.

³ Traducido por la autora.

para ser más bien entendido como el resultado de las interacciones entre sujetos y contextos. Con esto busco producir un entramado que rompa la linealidad, de modo que estaré trayendo a la conversación archivos y discusiones que están directa o indirectamente relacionados, al igual que de diversos campos donde lo personal, local y global se entrelazan.

De otro lado estarán presentes los relatos de otros personajes (que aparecerán en su mayoría de manera anónima), que alimentarán y traerán diversas dimensiones, problemas y matices a la conversación. Relatos que surgieron de entrevistas abiertas en espacios privados y que por ello, por no ser contadas en los grandes escenarios con el objetivo de “predicar” comportamientos, tomaron un tinte confidencial donde en ocasiones se convirtieron sin intención, en ejercicios catárticos.

Finalmente sobre los documentos y discusiones con las cuales busco transitar entre niveles y focos del problema, fueron en su mayoría recolectados a “*la deriva*”, esto es textos que fui compilando a lo largo de los días, que vienen de diversas fuentes, y que seleccioné por su pertinencia para navegar y anclar la teoría a la “realidad” social y del cotidiano:

“Poder caminar por la ciudad es el primer paso que nos introduce en las sensaciones que esta nos ofrece. Transitar por ella posibilita nuestra experiencia como seres sociales, como personas capacitadas para movernos por nuestros espacios más cotidianos. (Pellicer, Rojas y Vivas, 2012, p.147)

Al usar la deriva como método de recolección, el investigador “solo tiene claro su objetivo de investigación, pero azarosamente se deja llevar por el espacio urbano [digital] para recopilar la información que cree necesaria [que le interpela] para su objeto de estudio” (Pellicer, Rojas y Vivas, 2012, p.146). Así voy armando un rompecabezas orgánico del cual nunca tuve certeza de su forma final, asumiendo este como un fenómeno siempre en movimiento.

Breve apunte sobre la imagen

A lo largo de la tesis el lector encontrará una serie de ejercicios visuales, con los cuales quiero reclamar mi potencia para la producción de biopoder no con la intención de “vender”, sino con una intención crítica. De otro lado, con las imágenes no quiero reiterar o

ilustrar lo que un texto preexistente enuncia, quiero por el contrario que la imagen visual tenga su propia voz y manera de abordar el problema, entrando así en un diálogo horizontal con el texto escrito; esto porque quiero reclamar el lugar de la imagen visual no solo como un modo de “representar” lo preexistente, sino como un modo en sí mismo para articular, pensar y reflexionar el mundo.

III. ¿Qué es animación?

La animación es un campo cinematográfico que, a diferencia de las representaciones fotográficas, logra “visualizar lo invisible. Es la imaginación creativa dando vida a lo abstracto y amorfo” (Steen, Veronique), la animación abre la posibilidad de “performar” a cualquier elemento u objeto inanimado siendo “deleite visual cronometrado a la perfección (...); una pintura en movimiento; la extraordinaria orquestación entre imagen en movimiento y sonido” (http://minyos.its.rmit.edu.au/aim/a_notes/anim_contents.html).

La animación se conoce comúnmente como “muñequitos animados”, programas de contenido usualmente infantil dirigido a los niños y la familia. Quizás el lector que no esté familiarizado con el tema tenga referentes como Mickey Mouse o las Princesas de Disney; esto NO es “la animación”, es lo más visible y dominante de ella, y no es solo para los niños y la familia, es también para los adultos y los solitarios.

Entiendo la animación como un modo de expresión, una estética en el tiempo, en el espacio y en el mundo, como el resultado del artista paciente que dedica días enteros a todos los detalles que un segundo puede contener, y como un fenómeno político tan complejo como cualquier otro aunque en Colombia sea para muchos imperceptible, pero no por ello menos relevante o merecedor de estudio, y menos en un contexto que celebra el auge de las “industrias terciarias” lo cual, voy a argumentar a lo largo del texto, no significa la celebración y reconocimiento del trabajo creativo e intelectual sino su explotación.

En este texto me referiré a la animación como un conjunto de saberes, prácticas y oficios que giran en torno a la **producción animada** en tanto actividad productiva y económica preguntándome por el animador, sus procesos y modos de relacionarse con el mundo, contextualizándolo en las contemporáneas realidades sociales, laborales y políticas donde lo personal, lo local y lo global entran en tensión así, la animación en este texto aparecerá ante todo como un fenómeno económico y cultural contemporáneo.

En esta breve sección y sin mayores pretensiones teóricas, expongo distintas dimensiones de la animación, las cuales recorro desde mi experiencia en el campo, y buscando dar al lector un panorama general de la animación y del momento que atraviesa en Colombia.

DIMENSIÓN 1

El consumo

Todo empezó sentada en frente de la pantalla sin saber leer ni escribir, incluso sin entender lo que veía, solo sintiendo que era algo inquietante. Luego se convirtió en una posible posibilidad para “decir cosas importantes”, para conmover, para persuadir con cariño en un mundo totalmente chueco. El animador es primero un *espectador pretencioso*.

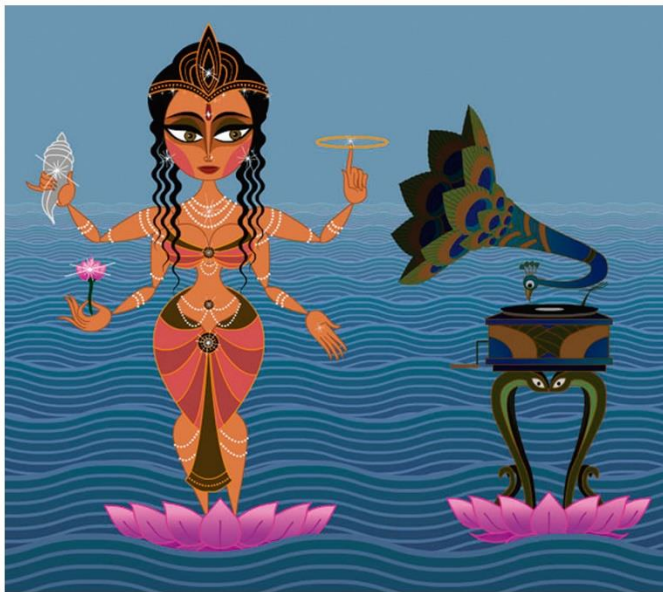


Imagen 1. Sita Sings the Blues, por N. Paley, 2010.
Tomado de: www.sitasingingstheblues.com

The corporations that hold copyrights are media companies that also control most of the new media that comes out. Estimates vary, but it's said that 98 percent of all culture is unavailable right now because of copyrights. So the reason they hold the copyrights isn't because they want to get paid, it's because they don't want all the old stuff competing with the media stream that they control now.

Nina Paley, 2013

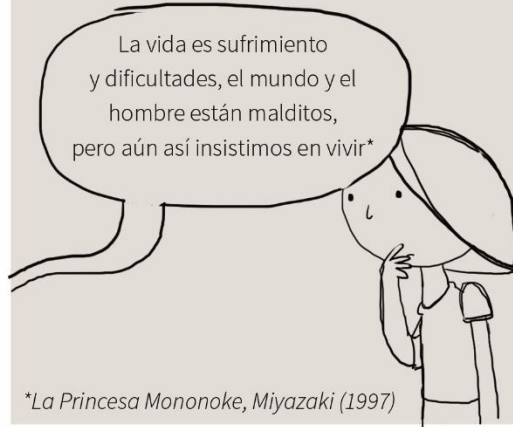
En esta dimensión la animación es:

en un plano general,
una forma de mero ocio,
de "perder el tiempo"



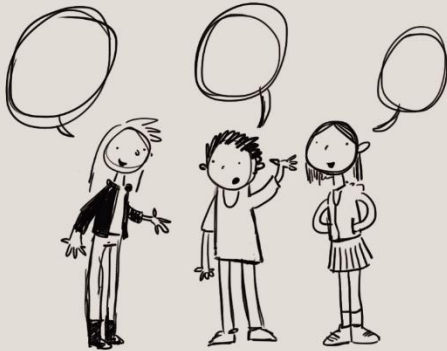
En otros planos es algo un poco más
complejo y diverso

La vida es sufrimiento
y dificultades, el mundo y el
hombre están malditos,
pero aún así insistimos en vivir*

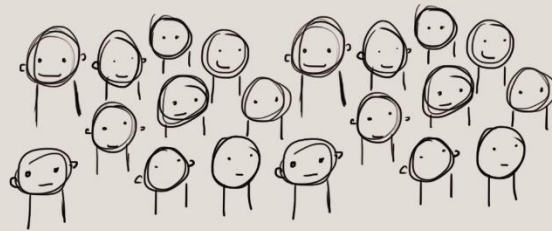


*La Princesa Mononoke, Miyazaki (1997)

Es un tema de conversación, una forma
de crear lazos, identidades e interacciones,
de reflexionar individual y colectivamente



Es un fenómeno que crea comunidades
locales y globales



Es un criterio que no recomiendo
para enamorarse



O incluso puede ser un criterio
para direccionar la vida



¡Ya sé lo que quiero
hacer con
mi vida!

DIMENSIÓN 2

Conocimiento

Cuando se toma la decisión de animar se entra a un universo de conocimientos sobre “la imagen en movimiento” y uno se pregunta ¿Por qué separaron las artes de las ciencias? si todo el tiempo han estado juntas...Se aprenden una serie de principios que darán vida a lo inanimado alejándose muchas veces del referente “real”, no se busca siempre la mimesis en una aceptación abierta de de ella como “representación”, siempre gritándole al espectador “esto es juego, es ficción, es construcción” y sin embargo, llegamos a olvidar al titiritero y creemos autónomas esas figuras de luz que vemos en la pantalla, frutos del pensamiento y el trabajo.



Imagen 2. Los extraños presagios de León Prozak. De C. Santa. (Colombia), 2010. Tomado de: <https://vimeo.com/59801192>

Más que futuro, la animación es hoy un presente continuo que plantea con arte infinidad de temas humanos dentro del edificio de la cultura

Carlos Santa, 2014

En esta dimensión la animación es:



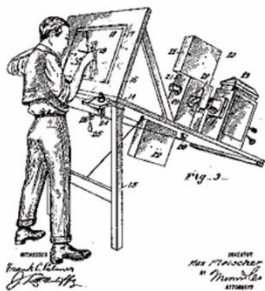
Fenaquistiscopio (del griego 'espectador ilusorio') es un juguete inventado por **Joseph-Antoine Ferdinand** en **1829** para demostrar su teoría de la **persistencia retiniana**. Consiste en una secuencia de dibujos que juntos representan una acción circular o infinita. Cuando la placa se hace girar frente a un espejo, se crea la ilusión de movimiento.

LA ANIMACIÓN ES FISIOLÓGÍA



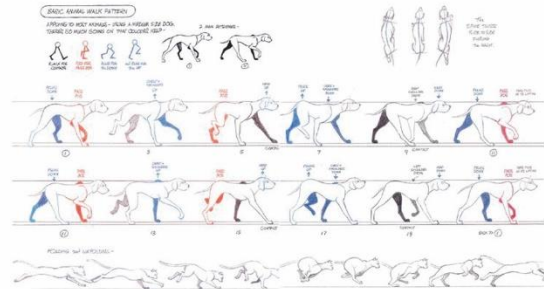
Para animar se requiere observar y analizar el gesto, analizar y capturar los matices de lo que el cuerpo logra comunicar, no solo con su rostro sino con sus manos, sus extremidades y con el conjunto del cuerpo humano. Imagen tomada de **Animator's Survival Kit**,

LA ANIMACIÓN ES TEATRO



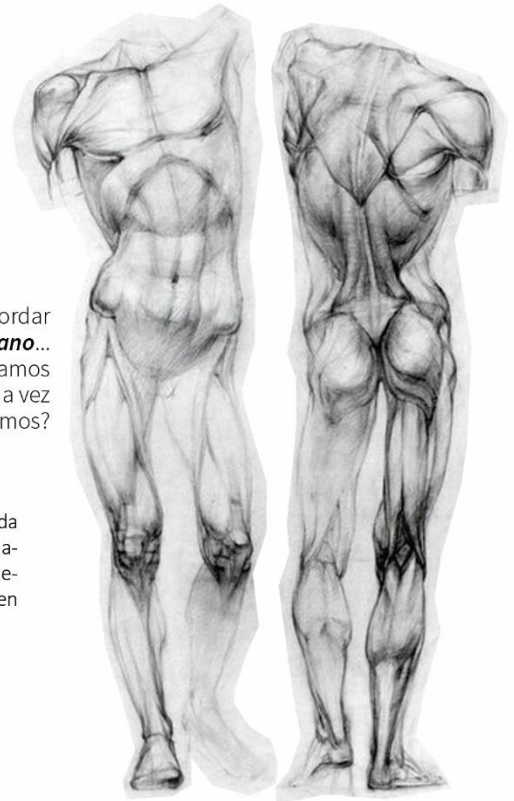
En 1957 Walt Disney diseña la **cámara multiplanos**, que da la sensación de profundidad en animaciones bidimensionales, dando origen al concepto de *capas* en animación. Resientemente el mismo estudio desarrolló el software XGen diseñado para la animación de cabellos.

LA ANIMACIÓN ES TECNOLOGÍA



Estudio de movimiento del caminado del cuadrúpedo realizado por **Richard Williams**. Aparecen anotaciones que analizan el patrón y la estructura del movimiento en relación al cuerpo del animal. Imagen tomada de **Animator's Survival Kit**, uno de los referentes más importantes para el animador.

LA ANIMACIÓN ES FÍSICA CINEMÁTICA



Es una forma de abordar el problema de **lo humano**... ¿Qué tipo de humano estamos inventando cada vez que animamos?



Los dos grandes principios de la animación es *timing* y *spacing*, pensar en animación es reflexionar la relación entre el tiempo y el espacio. Este es un estudio de ritmo de Mc Laren, precursor canadiense de la animación como relato.

LA ANIMACIÓN ES RITMO, ES MÚSICA

DIMENSIÓN 3

Creación

Entramos entusiastas a iniciar nuestras creaciones “de verdad”, ya no el ejercicio de clase calificado por un profesor, ya no el experimento casero, sino el programa de televisión calificado por una audiencia. El problema es que esa “animación real” se hace en el “mundo real”, donde hay competencias, extremas desigualdades, donde los bancos imperan, donde el agua es un privilegio, donde te toca continuamente justificar tu existencia. Entonces te das cuenta de que ser experto en fotogramas, en timing-spacing, en montaje, en observación y estudio del movimiento no era suficiente. Debes aprender a ser *un profesional*, debes aprender a ser un **sujeto económico**.



Imagen 3. Las dimensiones del diálogo. De J. Svankmajer. (República Checa), 1982. Tomado de: http://ivac.gva.es/la-filmoteca/programacion/ciclos/ciclo_962/jan-svankmajer-el-chaman-del-inconsciente

Cambia continuamente del sueño a la realidad y viceversa. No existe un pasaje lógico para eso. Sólo una operación física existe del paso del sueño a la realidad: abrir o cerrar los ojos. En la ensoñación, incluso eso no es necesario

Jan Svankmajer, El Decálogo, 2008.

En esta dimensión la animación es:

Es creación, es emoción, síntesis de una vida



Es un puesto de trabajo. Una forma de administrar vidas y presupuestos.



Es una actividad laboral más en una ciudad que no consume animación

Es un fenómeno principalmente metropolitano, principalmente de las clases medias-altas

Es un apartado en las políticas públicas que se hace efectivo en estrategias como las Convocatorias de Estado.

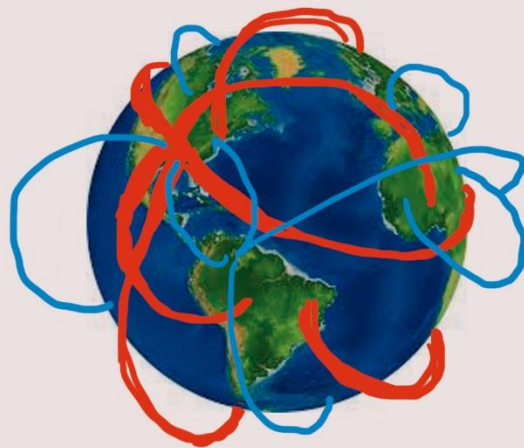


ES UNA POLÍTICA DE DESARROLLO

Es un diminuto vector en el valor del PIB

Es unos renglones de las políticas de desarrollo de América Latina y el Caribe escritos en el convenio Andrés Bello.

Es parte de unos circuitos y flujos globales
de riqueza, de pobreza, de trabajo,
de conocimiento y de deseos.
Es parte de la configuración
de nuevas geografías.



Y TAMBIÉN Y ANTE TODO,
NO ES NADA



Mi tesis se concentra en la **dimensión 3** que expongo en esta sección, siendo una línea que la atraviesa el oficio y la vida. Dentro de todas las dimensiones es la más “aburrída”, la más “extenuante” de abordar e incluso de escuchar. Sin embargo, si bien todas las dimensiones son problemáticas, es la que más me produce ruido, la que más lastima, la que más nos determina.

Como muestro en el gráfico la economía capitalista tiene una enorme influencia sobre la animación siendo el factor que la define como legítima. Sin embargo la mayor concentración de producción se encuentra en “la reserva”, la zona ilegítima de la animación donde la mayoría habita pero no subsiste, no es viable ni visible. ¿Es posible hacer de la reserva un lugar digno de habitar, un lugar visible? ¿Podemos por lo menos imaginarlo? Mi tesis se juega por esta reserva, por intentar que lo económico no se convierta en la gran verdad de la animación que es al tiempo, la verdad de nuestras vidas.

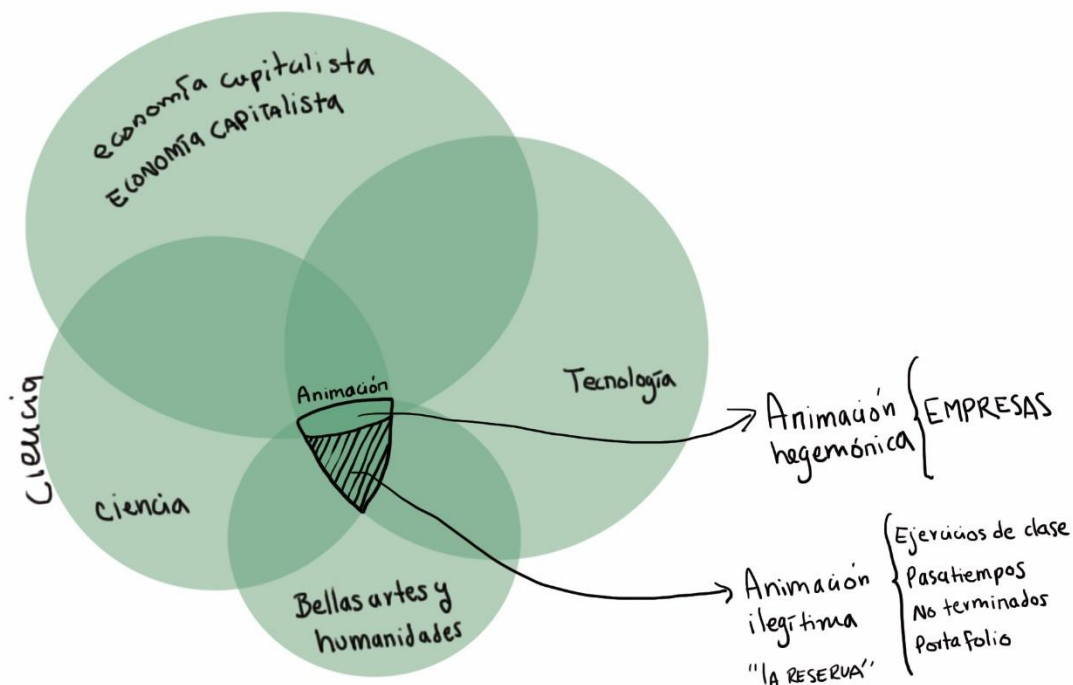


Imagen 4. La animación como una intersección entre ciencia, tecnología, arte y humanidades, el capitalismo es un fragmento en expansión. De la autora. 2017.



Imagen 5. Muestra guión gráfico. Por la autora, 2017. Planteamiento narrativo preliminar de la secuencia visual. Se señalan planos, encuadres y movimiento de cámaras (líneas rojas)

Capítulo 0.

OKASA STUDIOS: TEXTOS APÓCRIFOS

“Why people do science, why people do art?
The things that are least important for our survival,
are the very things that make us human”
Savas Dimopoulos (Particles Fever, 2013)

Ventana al caos. ¿Por qué abordar este problema con este “engorroso documento” y no mejor volver a intentarlo? Podría volver a abrir una empresa o un proyecto similar, reactivar contactos, sumergirme de nuevo en las rutinas del emprendedor y ya aprendida la lección, perfeccionar las habilidades y estrategias empresariales, pero la verdad es que *preferiría no hacerlo*; escojo la reflexión crítica como *tercera alternativa* en oposición a la dualidad éxito-fracaso, buscando la producción de una conciencia política frente al fenómeno del emprendimiento en las artes, que permita tomar posturas para elegir y actuar de manera crítica, responsable y compasiva tanto con el mundo como conmigo misma, acción que considero urgente en un medio que tiende a cerrar discusiones en tanto se pretenden apolíticas.⁴

Huyendo del desempleo al igual que de las agencias de publicidad y de diseño (de sus horarios, de sus ritmos extenuantes, de tener que cubrir diversas y dispares labores bajo el apelativo de “profesional integral”), en un acto de supervivencia-resistencia teniendo de un lado la “muerte” y de otro un trabajo indigno y limitante, aposté por trabajar en *Okasa Studios*, proyecto de producción de animaciones y videojuegos que formé con quien en ese entonces era mi pareja. Con Okasa si bien pretendíamos resolver nuestra situación laboral, buscábamos además preguntarnos sobre aquello que se considera la “identidad nacional” y de allí, proponer alternativas; queríamos pues no solo resolver un problema económico sino además, crear un espacio para trascender en algo que considerábamos importante.

Conforme comenzó a pasar el tiempo y buscamos el modo más adecuado para materializar estas inquietudes, llegamos a lo que parece ser el camino más heroico que *un ciudadano del siglo XXI* en Colombia puede tomar: fuimos *jóvenes emprendedores*, lo cual significaba no otra cosa sino apostar por la *empresa privada*. ¿Por qué llegamos a ese camino y no a otro? ¿Por qué emprendimos y no en cambio creamos un colectivo, una fundación u organización? Porque no solo queríamos *vivir de la creación*, queríamos ocupar un lugar en

⁴ Abro esta sección con el ánimo de narrar lo que significó para mí el desarrollo de la tesis, esto inspirada en el trabajo *Cuando contar la tesis en hacer la tesis* de Elizabeth Aguirre-Armendáriz y Adriana Gil-Juárez. Lo hago con el ánimo de dejar ver el proceso y recuperarlo en tanto ocupa un lugar periférico en el capitalismo inmaterial, y para dejar en evidencia que el resultado final no tiene una existencia “natural”, es al contrario el producto de tensiones y apuestas.

el mundo similar al que ocupan los estudios⁵ que admirábamos, así de algún modo nuestra búsqueda era una búsqueda por *legitimidad* y formar una empresa privada, apreció como el “camino correcto” a seguir, camino que seguimos guiados principalmente por instituciones públicas y asesores financieros.

Durante algo más de tres años Okasa se convirtió en mi interfaz⁶ de experimentación del mundo en diversas dimensiones: lo profesional, lo social e incluso lo íntimo estuvieron atravesados por estos modos “empresariales” de concebir la realidad. Si bien había una versión mía que era “narrable” al público y meritoria de ser parte de los relatos sobre casos de éxito, había otra “no-narrable” que era aquella donde estaban presentes la precariedad y las tensiones que correspondían en gran medida a aquellas relacionadas con el problema de la creación en el capitalismo; aspectos que parecían corresponder a la esfera de lo personal o a efectos secundarios del progreso.

Sobre estos elementos “no narrables” para los grandes públicos, es que inicio este contra-relato empresarial, que no pretende ser moraleja ni acto evangelizador señalando los buenos y malos comportamientos en la administración del riesgo y el manejo de las finanzas, busca más bien reclamar ciertas condiciones personales y cotidianas (donde la precariedad se experimenta), como elementos políticos constituyentes de la misma producción de la empresa privada en el marco del desarrollo neoliberal.

Con esto me referiré a lo personal y cotidiano no como zonas apolíticas, atemporales y ahistóricas, sino como escenarios de luchas y tensiones donde el cuerpo, el criterio y los deseos dejan de ser el imperio de la autonomía para ser, en buena medida, la expresión del peso de la historia; no es sobre el papel que quedan escritas las políticas, los tratados o planes del Estado, es sobre la piel misma de quienes habitamos la vida; desde estas premisas inicio estos textos apócrifos de Okasa Studios, que si bien corresponden a mi lectura personal y particular de los hechos en el marco de los estudios culturales, no pretenden ser una versión “universal” del fenómeno del emprendimiento en el sector

⁵ Con *estudios* me refiero a las empresas dedicadas a la creación de contenidos.

⁶ Hablo de interfaz trayendo el concepto que se usa en tecnología “interfaz de usuario”, que se entiende como el medio por el cual una persona se comunica con la máquina. En mi texto significaría el medio o mediador de relaciones para interactuar con el mundo y entender aquello que se puede nombrar como *realidad*.

cultural, pretenden ser un punto de partida para realizar un análisis crítico sobre este fenómeno, que es el de la precarización de la vida y las artes, problema desde el cual se produce y reproduce el neoliberalismo en distintas escalas, niveles y dimensiones.

El objetivo de este primer texto en primera persona es, primero dejar en evidencia que hago parte tanto del fenómeno como de las reflexiones que propongo, y segundo entender el neoliberalismo no como algo lejano y etéreo, sino como algo que se manifiesta en un aquí y en un ahora y que es por tanto un problema sobre el cual es posible intervenir; es este pues, un aporte y un llamado ético y político a quienes se encuentran en situaciones similares o paralelas, y que aún conservan el sentido crítico frente a sus vidas y frente al mundo.

Esto no es una historia de un fracaso

Okasa es la historia de cómo viví una parte importante de mi juventud (quizás la más enérgica e inocente) en estos que son los tiempos del *mercado, las transacciones y las crisis*. Todo esfuerzo, deseo y decisión estuvieron de algún modo comprometidos con las ***lógicas del capitalismo***, hago énfasis en que no se trata de hablar de una forma tangible o del momento de la compraventa, me refiero al capitalismo en tanto *lógica*, en tanto *intermediario de toda relación*: con mi cuerpo, con el cuerpo de los otros, con el Estado, con la naturaleza, con el tiempo, con la belleza y con la vida.

En mi afán de adultez y necesidad de éxito en tanto sinónimo de progreso y como estrategia para “asegurar el futuro”, dejé de caminar porque el transporte me permitía llegar más rápido, cambié horas de besos por horas de productividad, convertí amigos en aliados para mejorar y medir mi propia competitividad, *dejé de cultivar* los saberes del arte *por tratar de dominar* los administrativos, y lo social no era más que un telón de fondo ajeno a mi realidad. Con esto configuré unos modos artificiales⁷ de ser, que me pusieron en conflicto con mi oficio y con migo misma, sin saber que estaba siendo parte de las agendas políticas neoliberales en el contexto colombiano.

⁷ No me refiero con esto a unos modos “falsos o verdaderos” de ser, en ese momento realmente considerábamos importante adquirir unas ciertas actitudes empresariales, sin embargo también rechazamos otras y siempre hubo alrededor de nosotros una atmósfera de extrañamiento e incomodidad frente a lo que estábamos haciendo y siendo.

En su nacimiento Okasa no se pensó como empresa, sino como una alternativa para desafiar las leyes de la narrativa del sujeto moderno: alcanzas un título profesional, te empleas y continúas estudiando para mejorar en algo tu salario, consigues o te formalizas con tu pareja, formas una familia y continúas trabajando mientras les enseñas a tus hijos a reproducir ese mismo modelo, para finalmente morir satisfecho y orgulloso sabiendo que eres dueño de al menos una casa o cualquier otro título de valor, y con la seguridad de que el sistema estará a salvo en tus hijos.

Con mi compañero de ese momento nos habíamos conocido en medio de aforismos de Cioran, textos de Sartre y los sonidos luciferianos de Marduk combinados con los contestatarios de Pink Floyd; no teníamos en absoluto el deseo de seguir esa ruta y sin embargo, caímos en una no menos violenta que acabó (o dejó en suspenso), todos estos imaginarios de rebeldía que desagradablemente adquirieron un tono domesticado e institucional; en un intento por “hackear el sistema” resultamos siendo nosotros los “hackeados” por él, ciertamente no éramos la pareja con su casa, los niños y el perro, en cambio éramos la imagen ejemplar del ciudadano del siglo XXI: dos jóvenes emprendedores que ya no querían ser empleados sino tener su propia empresa, ser sus “propios jefes” y “conquistar el mundo” basados en la *creatividad*, la *innovación* y la *tecnología*, rechazamos el *régimen fabril* para entrar al *régimen empresarial*.

La domesticación: Aprender a hablar, aprender a actuar

La intensión de Okasa pasó de la exploración de lo local a convertirse en un proyecto de “escolarización”, proceso durante el cual mi visión al respecto pasó de la convicción al total rechazo ¿Por qué? Nuestra lucha (porque Okasa era eso, una lucha) era al nivel del relato, es así como el primer proyecto que planeamos fue *Saguipa, los legítimos dueños de Bacatá*, el cual se pensó como un videojuego de aventura basado en *Saguipa*, personaje histórico que fue el último zipa de Bacatá y según nuestra consulta, es sobre el asesinato de él que se funda la capital de Colombia.

En desacuerdo con la idea de contar la historia de Bogotá celebrando una masacre y heroizando unos invasores, mi socio inventó una historia alternativa que mezclaba realidad

con elementos fantásticos: *unos seres extranjeros roban el Sol Muisca y el pueblo queda atrapado en una noche eterna. Saguipa deberá luchar contra estos seres y traer de vuelta el Sol, pero solo lo logrará dejándose guiar por sus dioses y ancestros*⁸. Este relato, con todas sus posibles limitaciones, era sin embargo una apuesta que considero valiosa: con esta historia se proponía (aunque fuera en un plano ficticio) reinventar el pasado como una forma de repensar e incluso cambiar aspectos del presente. Esto era lo único especial que tenía Okasa, el potencial de *politizar la imaginación*, lucha ambigua y ardua de justificar frente a los expertos financieros ¿Cómo esto iba a generar una empresa rentable? ¿Cómo la producción en lo simbólico y lo político iba a tener cabida en los estados financieros?

Nosotros no éramos ni somos los únicos en vivir este tipo de tensiones, las *personas de conocimiento*⁹ hace lo que hace porque así lo dictan sus vísceras, porque así lo exige su curiosidad, porque su principal interés no es el “impacto económico”, es su trascender y el trascender de la humanidad. Al interior del CERN (European Organization for Nuclear Research) tuvo lugar uno de los proyectos de investigación más relevantes para el campo de la física; se construyó el acelerador de partículas más grande y potente que tiene por objetivo demostrar la teoría del Bosón de Higgs. Este experimento fue cuestionado debido a su complejidad y los altos costos que implicó. David Kaplan uno de los encargados de la investigación, dice que una de las grandes dificultades que tienen los físicos es la de justificar por qué hacen este tipo de experimentos que no tienen aplicaciones ni militares ni comerciales; durante el Foro del Instituto Aspen de Física¹⁰ un economista pregunta:

Let's assume you're successful and everything comes out okay. What do we gain from it? What's economic return?" How do you justify all this?

A lo que Kaplan responde:

I don't hold it against you (...) It's a very, very simple answer: I have no idea. We have no idea. When radio waves were discovered, they weren't called radio waves, because there were no radios. They were discovered as some sort of radiation. Basic science for big breakthroughs needs to occur at a level where you're not asking "what is the economic gain?"

⁸ Este argumento fue idea original de Javier Cubillos

⁹ Cuando use la expresión “de conocimiento” estoy haciendo referencia al modo como actualmente se usa lo que Marx denominó el General Intellect

¹⁰ En el Foro del Instituto Aspen de Física. Documental Particle Fever. Mark Levinson. 2013

Your're asking "What do we not know, and where can we make progress?" So what is the LHC good for? Could be nothing other than just understanding everything. (Particle Fever, 2013)

Es el deseo de conocer lo que en este caso motiva a los científicos, sin embargo la razón por la cual fue posible el desarrollo del proyecto no fue por una celebración de la curiosidad y la ciencia, sino porque el proyecto se convirtió en un tema de "competencia política" entre Europa y Estados Unidos.

Los proyectos de Okasa no tenían tanta relevancia como el experimento del CERN, y tampoco fuimos capaces de construirla, nosotros permitimos que nuestros intereses artísticos y reflexivos comenzaran a transformarse en valores agregados y así, muy rápidamente, una intención que pudo haber sido una pregunta sobre la imaginación como herramienta política, se transformó en un tema de escolarización digital.

Volviendo a la historia de Saguipa, luego de un arduo trabajo que significó casi un año de dedicación, tuvimos listo el primer y único demo del videojuego que enviamos con grandes expectativas al Museo del Oro¹¹. La siguiente fue la comunicación:

de:OKASASTUDIOS

<okasastudios@gmail.com>para:educacionmo@banrep.gov.co,wmuseo@banrep.gov.co

fecha:20 de febrero de 2012, 19:03

asunto:Saguipa, los legítimos dueños de Bacatá

Con mucho respeto me dirijo a ustedes desde OKASA STUDIOS, un pequeño estudio bogotano dedicado al desarrollo de videojuegos e interactivos. En esta ocasión quisiera hablarles de uno de nuestros proyectos que puede ser de alto interés para el Museo del Oro; se trata de SAGUIPA, un videojuego dirigido a jóvenes entre 14 y 25 años que por medio de una historia de ficción basada en hechos y documentación real, busca enseñar y exaltar a nuestras comunidades indígenas siendo nuestro punto de referencia los muiscas. Para más información sobre este proyecto pueden ingresar a <http://www.saguipa.okasastudios.com/>¹² Sería muy grato para nosotros poder tener un espacio para hablar con ustedes en caso de que

¹¹El Museo del Oro del Banco de la República es parte de la Subgerencia Cultural del Banco de la República de Colombia. Tiene como misión preservar, investigar, catalogar y dar a conocer sus colecciones arqueológicas de orfebrería, cerámica, lítico y otros materiales, como un patrimonio cultural de las generaciones actuales y futuras de colombianos, con el fin de contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural de los colombianos a través del disfrute, el aprendizaje y la inspiración.

¹² El sitio web ya caducó. Sin embargo se puede consultar la bitácora del demo que se realizó en https://issuu.com/okasastudios/docs/bitacora_saguipa

estén interesados en este proyecto que tiene un alto nivel de innovación, y que estamos seguros puede llegar a tener un alto impacto cultural.

Muchas gracias y quedo atenta a sus comentarios,
Laura Peláez

Q.

Esta fue la respuesta de la institución cuya misión es la de contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural de los colombianos a través del disfrute, el aprendizaje y la inspiración:

Para: Okasa Studios
Fecha: 21 de febrero de 2012, 14:26
Asunto: RE: Saguipa, los legítimos dueños de Bacatá
Enviado por: banrep.gov.co

Apreciada Laura,

El Museo del Oro ha tomado desde hace tiempo la determinación de no participar en proyectos de multimedia distintos a los propios, debido a que estos ya consumen buena parte de nuestro tiempo y esfuerzo. Así lo expresa nuestra página de “preguntas más frecuentes”. Estuve visitando la página web de ustedes y como colaboración con gusto reúno en este mensaje algunos enlaces y comentarios:

Los textiles muisca eran un arte muy interesante y característico que conviene documentar y divulgar. Encontrarán sobre ellos en <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/publicacionesbanrep/bolmuseo/1990/abjn27/abjn05a.htm>

(ojo al menú, tiene varias páginas).

www.banrepcultural.org/blaavirtual/publicacionesbanrep/bolmuseo/1990/abjn27/abjn09a.html

En particular un gran cacique se vestiría como se ve en

www.banrepcultural.org/blaavirtual/publicacionesbanrep/bolmuseo/1990/abjn27/abjn05d.htm

¡Los muisca no cortaban las mantas para hacer vestidos como el de la aldeana! Solo se envolvían en ellas, de hecho tal como las mujeres kogui de hoy (el web está lleno de fotos. Los hombres kogui si cortan “camisas” eso es una costumbre colonial española). Más sobre los muisca en

<http://www.banrep.gov.co/museo/esp/boletin/articulos/muisca.htm>

<http://www.banrepcultural.org/museo-del-oro/boletin/numeros-46-a-50-2000-2002#49>

Pueden venir al Museo cuando quieran y tomar fotos de los objetos de orfebrería y cerámica muisca. Son extraordinarios y en ellos se ven los gorros, los adornos originales del cacique de Sogamoso, etc. No pueden publicar las fotos, pero sí dibujar y de esa forma divulgar el arte real prehispánico, que, creo yo, es más bonito que el inventado.

Cordialmente,

Jefe de Divulgación Cultural
Museo del Oro
Subgerencia Cultural

Este primer acercamiento fue desalentador, por su puesto éramos inexpertos con respecto al funcionamiento burocrático de las instituciones, al igual que en el tema de cómo acercarnos

y negociar. De otro lado tampoco nos era fácil transmitir las intenciones sobre las cuales estábamos trabajando, y las cuales quedaron reducidas y excluidas. Si bien la respuesta va acorde con los intereses de la institución, en esta conversación inventar-imaginar un relato para proponer una nueva lectura de nuestro presente, y realizar dibujos replicando objetos quedaron en un mismo plano, así la propuesta del Museo fue la de reducir un contenido propositivo con una carga ética, a un medio de difusión de objetos museográficos¹³.

Por nuestro lado y tratando de buscar la aprobación institucional, en el primer correo ya en tono de venta, hablamos de “innovación” e “impacto cultural” como aquello que le daba valor al videojuego, así nosotros mismos dejamos en un tercer plano la intención de reapropiación del pasado o de señalar una injusticia como parte primordial del proyecto; así fueron expresiones como “impacto”, “grupo objetivo”, “hacerlo divertido”, “hacerlo más fácil y digerible”, “innovadores”, de lo que comenzó a estar hecho nuestro universo.

Ahora bien, la lectura que hice de “apostar por reinventar el pasado como una forma de repensar e incluso cambiar aspectos del presente” como una manera de *politizar la imaginación*, es una lectura que hago en la reconstrucción de este relato y en el contexto de los estudios culturales; en aquel entonces no tenía las herramientas conceptuales para expresarlo ni pensarlo de este modo (aunque la intención pudiera ser esa). Es así como gran parte de lo que experimentábamos y reflexionábamos, lo comenzamos a entender y a articular dentro de los límites de los discursos empresariales, lo que no era posible de expresar con este limitado universo epistémico, quedaba en el marco de lo inefable. Nos comenzamos a rodear cada vez más de una *realidad diseñada para vender* y buscar legitimidad dentro del contexto de las industrias culturales, realidad en la que poco interesaba la comprensión del mundo.

Posteriormente a este primer intento con el Museo del Oro, se buscaron otras salidas que tuvieron finales similares, algunas veces llegaron a animarnos a continuar con nuestros proyectos aunque sin involucrarse demasiado en ellos, quizás lo que más se logró fue aparecer en un par de artículos periodísticos de tono esperanzador en el que se ponía a

¹³ En este texto no pretendo hacer un análisis ni cuestionar cuál es el relato y cuál es la verdad que construye el Museo del Oro sobre lo indígena. Lo que quiero resaltar es una asimetría en los intereses y en las formas de percibir el uso de la producción de contenido.

Okasa como “ejemplo” o “caso de éxito” de la industria de los videojuegos en Colombia, pero Okasa era en últimas una imagen de prosperidad y esperanza que convenía mostrar en ciertos contextos, pero era solo eso: una imagen conveniente.

Oficialmente precarios

Ante estos desalientos consideramos importante asumir un proceso de *adaptación*, si estos eran los resultados era porque algo estábamos haciendo mal. Con Okasa fuimos partícipes de cuanto espacio se ofrecía como poseedor de la “verdad y la clave del éxito” de las industrias culturales: conocimos el programa de PRANA (*Incubadora de Empresas Culturales e Industrias Creativas*) para el estímulo del emprendimiento cultural, no faltábamos a *Colombia 3.0*: evento anual que congrega “lo mejor” en animación y videojuego, allí escuchábamos al colombiano que orgullosamente trabajaba en alguna multinacional de animación y los sabios consejos de los expertos. De otro lado participamos en las convocatorias y *estímulos del Estado* y en fin, estuvimos atentos de cuanto espacio que nos acercara a la *posibilidad de vivir de la creación*.

En estos espacios las grandes preguntas eran y son “¿Cómo monetizar?, ¿Cómo vender mi trabajo?, ¿Cómo llegar al mercado internacional? ¿Cómo ser un artista proactivo?” entre otros, preguntas enfocadas a la dimensión económica de las artes desde una aproximación práctica y técnica, donde los problemas se resuelven en gran medida en términos de instrucciones o bien, de comportamientos adecuados y estratégico por parte de un individuo. En estos espacios aprendimos ***conocimientos y hábitos*** necesarios no solo para ser artistas, también para ser empresarios categorías que en algún momento parecían ser lo mismo, en esto consistía adaptarse para sobrevivir en el medio.

Finalmente y sintiendo que no ser empresa formalmente nos limitaba, decidimos convertir el proyecto en *persona jurídica* al creer que era la mejor opción para explorar (o más bien explotar) lo creativo de forma “profesional y autónoma”; y digo aquí autónoma en el sentido de que ser empresa iba a permitirnos menos dependencia de algunos de nuestros socios y por tanto, más autoridad sobre la administración de nosotros mismos, e incluso sobre la administración de otros.

Para nosotros crear empresa y ser parte oficial de las industrias culturales apareció como un “seguro para vivir de verdad” de la creación, y como sinónimo de “estar haciendo las cosas bien”; la aparición oficial de Okasa con la terminal SAS¹⁴, fue de algún modo el argumento para no sentir que estábamos en condición de desempleo, el argumento para que todo el trabajo realizado quedará registrado y *dejará de ser invisible* para el Estado, para nuestras familias e incluso para nosotros mismos; de mi parte necesitaba un soporte legal que atacara la angustia y dejará constatado que realmente estaba “haciendo algo con mi vida” y no solo jugando¹⁵ y aprovechándome de los recursos de mi familia; cabe aclarar que este proyecto fue en cierto modo un privilegio que fue posible porque teníamos el soporte estable que nos ofrecían nuestras familias, de manera que lejos de las quimeras de los discursos empresariales, emprender no es solo una actitud, es una posibilidad que emerge de unas condiciones materiales favorables.

La figura de persona jurídica, o más bien el hecho de asumirla seriamente, trajo consigo nuevas oportunidades pero también nuevas obligaciones y sobre todo, nuevas formas de relacionarnos: lo creativo definitivamente se convirtió en un problema ya no expresivo ni espiritual, sino en un recurso. Ser autónomos era sentirnos culpables e ineptos por no lograr prosperar. Debíamos dejar de ser artistas y convertirnos en “oportunistas” y “multitareas”. No había un horario rígido de trabajo regulado por una campana pero en cambio, todo el tiempo era susceptible a ser horario de trabajo, así la ilusión de “organizar nuestro propio tiempo” se transformó en convertir la continuidad de la vida en tiempo de trabajo, si bien hui de las agencias donde temía que me explotaran, tuve el gusto de explotarme a mí misma en una dinámica donde explotado y explotador ocupaban el mismo cuerpo.

En conclusión comenzamos a tener oficialmente una *vida precaria*¹⁶, Okasa que parecía un proyecto “emancipatorio”, terminó convirtiéndose en un mecanismo sofisticado de

¹⁴ Acrónimo de Sociedad por Acción Simplificada. Tipo de empresa flexible en sus características legales y tributarias que aparece en el 2008 con el fin de estimular la creación de empresas en Colombia, dice el portal FinanzasZone.com que “Por su versatilidad, facilitan la creación de empresas que requieran un amplio campo de maniobra para su viabilidad financiera y operativa, contribuyendo así al crecimiento y desarrollo económico del país.”, Son empresas ideales para la persona - empresa.

¹⁵ Uso esta palabra porque en ese momento había una atmósfera de seriedad y utilitarismo tan pesada, que la sola idea de “perder el tiempo” o cualquier actividad que no fuera productiva nos causaba un gran remordimiento.

¹⁶ Estos conceptos serán explicados en el próximo capítulo.

explotación con el que reproducíamos la precariedad en un laberinto de espejos. Convertir estas lógicas en lo “normal” o en “efectos secundarios de la vida del emprendedor” es lo que podría estar significando actualmente *adaptarse* al mundo hegemónico contemporáneo sin causar ruidos, para sobrevivir a esa “lucha evolutiva” era necesario que nos transformáramos en *cerdos*.

Cuando los hombres se convierten en cerdos

Si bien con Okasa estábamos tratando de seguir los pasos juiciosamente y de hacer lo mejor que podíamos con los proyectos, siempre guardamos algunas distancias con todo este universo empresarial, en todo caso el escepticismo y el cinismo seguían siendo parte de nosotros. Durante una buena parte del proceso con Okasa tuvimos un socio que tuvo influencia particular en nosotros; con este nuevo personaje que aparece en la historia, iniciamos una relación de mutuo apoyo y colaboración con una intención muy honesta y bienintencionada, sin embargo a diferencia de nosotros, nuestro socio comenzó a hacer del emprendimiento no solo una herramienta, también un *estilo de vida*. Él se propuso adoptar todas las expresiones, gestos y rutinas del “buen emprendedor”, y se esforzaba por darnos consejos que pocas veces seguimos.

Recuerdo la insistencia en el uso de una de la metodología “ágil” o *scrum*, una de las más populares de las empresas de desarrollo de software llegando a convertirse en paradigmática de muchas de las empresas contemporáneas. A grandes rasgos, dicha metodología se basa en el desarrollo modular, de modo que replantear y generar cambios no es traumático tanto para el proyecto como para el equipo de trabajo, de tal manera que es posible dejar satisfecho al cliente con menos inconvenientes y de manera ágil. Esta metodología nunca tuvo gran aceptación por parte de nosotros, de un lado no la considerábamos del todo pertinente para lo que hacíamos (aunque posiblemente lo es para otros contextos), y de otro lado lo que nos causó rechazo fue la “metáfora avanzada” con la que venía acompañada la metodología, metáfora titulada “Cerdos y gallinas”:

Cerdos y gallinas

Esta metáfora ilustra de forma muy gráfica la diferencia de implicación en el proyecto entre ambos grupos: Una gallina y un

cerdo paseaban por la carretera:

- La gallina dijo al cerdo: “Quieres abrir un restaurante conmigo”.
- El cerdo consideró la propuesta y respondió: “Sí, me gustaría. ¿Y cómo lo llamaríamos?”.
- La gallina respondió: “Huevos con tocino”.
- El cerdo se detuvo, hizo una pausa y contestó: “Pensándolo mejor, creo que no voy a abrir un restaurante contigo. Yo estaría realmente comprometido, mientras que tu estarías sólo implicada”.¹⁷

Para hacer un poco más explicativa la metáfora, se trata de un cerdo y una gallina pensando en hacer un restaurante, donde la gallina pondría los huevos (estando implicada) mientras que el cerdo pondría literalmente la vida misma (estando comprometido); según esto y como se asumió en nuestro caso, debíamos aprender a ser cerdos y estar comprometidos con el proyecto al punto de *poner nuestra vida* en él. En esta metáfora estaría implícita una de las características más importantes del capitalismo contemporáneo para el cual la acumulación no reside tanto en la extracción de la fuerza de trabajo, sino que más bien requiere y opera al nivel de la vida del sujeto, tema que abordaré en los próximos capítulos.

Ahora bien, pese a nuestro rechazo por lo violenta y ridícula de la metáfora, reconozco que nosotros fuimos unas veces gallinas y muchas más veces fuimos cerdos. Así sincronizamos nuestra vida con la existencia de la empresa, los límites entre nosotros y Okasa no eran claros al punto de que la empresa cobró, como expresa Deleuze, un “alma propia” que terminó por consumir una enorme parte de nuestras energías y de nuestras vidas.

De modo que la empresa que formamos implicaba unos sacrificios importantes, y esta posición del “mártir” que pone la vida en nombre, en este caso de una industria, era la justificación perfecta para establecer una sutil pero estricta jerarquía al interior del grupo, aún cuando eran personas que estaban allí ayudándonos con el único propósito de participar, crear y aprender. Si bien respetamos y agradecemos a quienes trabajaron con Okasa, en el fondo y secretamente, para nosotros no eran más que “gallinas”. Era importante en caso de lograr algo, tener claridad sobre quiénes iban a tener los mayores reconocimientos y quienes los más sinceros agradecimientos.

¹⁷ La actualización del manual de Scrum del 2011 elimina la metáfora por aparentes malestares en el medio, para muchos resultó siendo una metáfora ofensiva y que quitaba cierta seriedad al ambiente de trabajo, un usuario confundido afirma: “Se que solo soy una gallina así que no tengo nada que decir al respecto”, informa <http://www.gestiondeproyectosit.es/blogit/2011/08/good-bye-chicken-pig/>

Volviendo a la relación con nuestro socio, debo decir que al lado de él nos sentíamos como “bárbaros” intentando usar bien la corbata, aunque nosotros también estábamos siendo parte activa de todo este espectáculo, no logramos (ni quisimos) adoptar todo los ademanes empresariales, por lo que buscábamos metáforas para describir y burlarnos de la situación. Recuerdo que para ese entonces mi excompañero leía una novela histórica sobre el encuentro entre una tribu de nómadas y una sociedad “civilizada”, estos últimos cuestionaban a los nómadas por no tener palacios ni hábitos refinados como ellos, muy vagamente recuerdo que era un diálogo parecido a este:

- ¿Por qué no tienen palacios y un techo que los cubra?
- No tenemos palacio porque nuestro techo es el cielo infinito.

En este relato identificamos a nuestro socio con el emperador “civilizado” y nosotros los nómadas “bárbaros”. Esta anécdota puede parecer inofensiva, pero representa para mí dos aspectos importantes: de un lado nuestra identificación con los “bárbaros” era lo que nos mantenía a una cierta distancia de la cultura del emprendimiento (que es lo que me lleva a cuestionarlo y cuestionarme hoy), distancia que mantuvimos en cierta forma a través del *juego*, microespacio de ocio creativo que habíamos guardado en medio del frenesí de la productividad.

De otro lado la idea de lo “civilizado” tiene un componente clave y es que efectivamente, el emprendimiento puede ser leído como un proyecto civilizatorio del neoliberalismo que pretende erradicar todo lo “bárbaro”, todo aquello que se oponga a los valores de la rentabilidad y la gestión individual. En este sentido emprender no es solo un problema económico y laboral, es un problema de la producción de una cierta ciudadanía contemporánea avoca basada en la aceptación y adaptación a la precariedad.

El prestador del prestador de servicios

Muy pronto Okasa se convirtió en un proyecto empresarial de *serious games*¹⁸ y animaciones institucionales. Bajo esta figura desarrollamos contenidos para el Ministerio de Cultura, Merck y Esquisan para quienes fuimos *prestadores de servicios*. Esta

¹⁸ También llamados videojuegos serios, cuyo centro es la enseñanza de temas particulares.

modalidad de contratación cada vez más común en Colombia, está estrechamente relacionada con la reducción de la calidad de vida de los trabajadores, siendo esta una estrategia que beneficia principalmente a las grandes empresas. Esta modalidad es una de las claves del y centros del emprendimiento.

Este modo de contratación significa estar bajo unas condiciones según las cuales se promete la entrega de un producto específico, por un monto específico siendo esta una relación *temporal* entre las partes, donde el precio final no está relacionado con el tiempo efectivo de trabajo. Esta relación temporal implica que no hay responsabilidades entre ambas partes más que de nuestra parte la de entregar un *contenido final* que los satisficiera, y de parte de ellos que realizaran el pago pactado; de otro lado ellos no tenían por qué vigilar ni cuestionar nuestros procesos, y nosotros no teníamos por qué esperar ningún tipo de protección social de parte de ellos, era una relación de *terceros*.

Esta relación de tercero no solo ocurría entre Okasa y la empresa o el cliente, ocurría a lo largo de toda la cadena productiva donde “nosotros” en tanto personas naturales, sólo éramos los voceros de la empresa siendo prestadores de servicios de Okasa, en últimas nuestra función era la de “representar” a una institución empresarial, de modo que era más importante “representar” a Okasa que “ser” para nosotros.

La sincronización entre Okasa y “nosotros” que era parcial, implicaba que teníamos doble responsabilidad tributaria: como persona jurídica y como personas naturales. Así en cierto sentido las responsabilidades que nosotros teníamos hacia la empresa, que era en últimas una entidad ficticia, eran mucho mayores que de la empresa hacia nosotros que somos seres con necesidades vitales reales, esto implica una transformación ética y política neoliberal que lleva a subalternizar la vida frente a la existencia y salud de la corporación o bien, del capitalismo.

Volviendo al problema de la contratación, cuando teníamos proyectos que requerían de más personas, hacíamos las veces de intermediarios para que Okasa los contratara igualmente como prestadores de servicios para estos que más que trabajos, eran proyectos temporales y esporádicos. Si bien para nosotros era importante remunerar lo mejor que podíamos y respetar el tiempo de las personas, de modo que sintiéramos que el proyecto no sólo había

beneficiado al cliente sino también a quienes trabajábamos en él, no recuerdo haber tenido dentro de los planes de Okasa el algún día contratar por contrato laboral o contribuir a mejorar la calidad de vida de las personas; nuestro objetivo era ante todo la producción efectiva de productos finales, así que si bien había huido de las agencias, estaba más cerca de reproducir esas mismas condiciones de explotación que de transformarlas.

Tras varios grandes esfuerzos logramos un cierto reconocimiento que hacía que personas de diversas edades y perfiles se acercaran a nosotros con la intención de conseguir trabajo. Es así como todos los meses recibíamos hojas de vida con mensajes muy amables y complacientes; en eventos, como los “Meet and Greets” que se preparan usualmente en escenarios lujosos, donde era común que jóvenes se nos acercaran para que los tuviéramos en cuenta. Pero la realidad y aunque estuviésemos en un evento en el mejor lugar de la Zona Rosa, es que nuestros ingresos eran tan limitados y las obligaciones tan asfixiantes, que apenas lográbamos cubrir las demandas legales de la empresa. En el fondo no éramos más que desempleados con estatus tratando de mantener una atmósfera de prosperidad.

Problemas éticos

El único proyecto grande que tuvo Okasa, fue el desarrollo de un videojuego para la embajada Suiza, cuyo objetivo era educar en el tema del cuidado del agua, proyecto cínico financiado por Nestlé, una de las empresas que más se ha visto comprometida con la sequía de páramos alrededor del mundo, y empresa con la mayor venta de agua embotellada a nivel internacional abogando por la “necesidad” de privatizar el agua, bajo el argumento de que esta es “naturalmente, la materia prima más importante sobre la Tierra”, como lo expresó en el 2005 el entonces director de Nestlé Peter Babrek-Letmathe en el documental We Feed the World.

Con Okasa se trató de desarrollar un contenido juicioso a nivel teórico estando asesorados de una persona de ingeniería ambiental, sin embargo el cliente (que era un contratista de Nestlé) dejó claro desde el principio, que teníamos la restricción de no señalar a la *empresa privada* como culpable de las crisis alrededor del agua, no se podían dar el lujo de atacar a los amigos y posible patrocinadores de la idea, al fin y al cabo el objetivo principal más allá

de problema del manejo del agua, era desarrollar la herramienta más innovadora en temas de educación y difusión a nivel latinoamericano.

Si bien éramos conscientes de lo hipócrita y problemático del proyecto, se asumió ya que entraron en competencia la ética sobre un tema ambiental de profunda importancia para la humanidad, y la supervivencia de Okasa y con ella la mía y la de los integrantes del equipo; si bien esto no justifica, ayuda a dejar en evidencia que estando en un contexto de márgenes de negociación tan estrechos, la vida en su forma trascendente entra en competencia con la vida del individuo, se puede decir pues, que el neoliberalismo es un lugar de “luchas” que se piensan en términos de resolver la inmediatez de las urgencias del sujeto, sin dar cuenta e incluso deteriorando el bienestar común para las presentes y futuras generaciones, contexto en el cual la noción de “ética” está más asociada al cumplimiento efectivo de un producto y la satisfacción de un cliente, como lo entendería un “buen cerdo”, que con un sentido de responsabilidad y ética hacia la humanidad y la naturaleza.

Finalmente y por fortuna, este proyecto fue abandonado debido a que no logramos llenar las expectativas del cliente y excusa bajo la cual, la empresa (que no era directamente la embajada Suiza sino un contratista, de modo que el proyecto era una cadena ridícula de terceros) no pagó lo pactado, lo que significó la descapitalización de la empresa y con ello el inicio del final definitivo de Okasa.

Un problema de performance de venta, un problema de fe

Posteriormente y cosa que apareció como una esperanza de volver a estabilizarme, una importante entidad nacional se interesó en trabajar con Okasa para desarrollar un videojuego en educación financiera para jóvenes de zonas rurales del país. Así inicié una serie de reuniones en las siempre se solicitaba una muestra del trabajo cada vez más avanzada sin concretar los temas de contratación, ellos necesitaban “tomar bien la decisión” y no arriesgar sus recursos. Esto significaba para mí, trabajar en la etapa de creación y hacer trabajar a otros sin garantía alguna sobre la contratación, y bajo el riesgo de que la idea finalmente fuese robada.

Ya significativamente con menos ánimos e ingenuidad que cuando inicié, me incomodaba el hecho de que el proceso creativo era solo un primer paso para conseguir una “venta”, como si se tratase de una “muestra gratis” obligatoria para el cliente. Esta incomodidad hizo que tras varias reuniones mi actitud cambiara radicalmente, ya no me esforzaba por mantener el entusiasmo, llegándome a recalcar sobre la insatisfacción que tenían mis potenciales clientes con mi “performace” de venta, para ellos no hablaba lo suficientemente fuerte y enérgica, el problema en definitiva fue que dejé de ser creyente.

Agotada de los intentos fallidos y sin deseos de cumplir ninguna demanda de ningún mercado ni cliente, que no solo estaban en el desarrollo satisfactorio del producto sino en hacer de estos proyectos herramientas para hacer política y mercadeo institucional, abandono sin mayores protocolos los proyectos de Okasa, al fin y al cabo el contenido educativo en el contexto que Okasa se movió y formó, *era solo una herramienta para poner la curiosidad al servicio de los intereses de las instituciones* que podían pagar por ese servicio.

En últimas lo que estábamos haciendo era ofrecer un servicio a través del cual, manteniendo una imagen de altruismo, particulares e instituciones podían figurar, ocultar o manipular información, el contenido educativo que ofrecía Okasa no era más que una escolarización “rápida y efectiva” que hacía uso de lo lúdico y de la producción afectiva como componentes esenciales para estimular unas ciertas conductas y sentimientos, esto no era educación, era publicidad con forma de educación.

Últimas tensiones y el final definitivo

Los proyectos (finalizados o planeados) de Okasa que lograron salir a la luz, estuvieron rodeados de halagos que nunca trascendieron más allá de eso. Mientras nos felicitaban, al interior del equipo se vivían situaciones tensas, nos habíamos dedicado a desgastar nuestras fuerzas y el no tener ningún resultado “real”, hizo que se generaran grandes malestares al interior del grupo. Salvo por el proyecto para niños *Canastico, Lectura Interactiva*, nunca logramos tener un producto culminado debió a que siempre deseábamos mejorar la calidad, queríamos hacer las “cosas bien” y eso lo definimos a partir de la satisfacción de un posible

mercado global que era el que validaba la “verdadera industria”, los seguidores locales a nuestro parecer, no representaban un mercado “verdadero” o relevante.

Las tensiones de crear en medio de exigencias comerciales y financieras así como de apropiarnos de un lenguaje empresarial que en el fondo siempre tendimos a rechazar, los continuos tropiezos sumado a los deseos de producir al estilo de las grandes o importantes desarrolladoras, hicieron que Okasa ya no fuera un acto de libertad (si es que en algún momento lo fue), sino un peso asfixiante que nos llevó al colapso físico y emocional que terminó con la disolución de la empresa y la dispersión de quienes participamos en ella, dañando casi que por completo toda relación de colaboración y complicidad.

Con mi exsocio nos vimos ahora mutuamente como obstáculos para la obtención de nuestros propios deseos, y como potenciales riesgos para nuestro futuro; se pasó de la admiración a la envidia, del apoyo a los celos y de los amigos a los competidores. No éramos jóvenes empresarios exitosos, al parecer no fuimos especímenes lo suficientemente fuertes para la evolución y eso supuso nuestra desaparición en el mercado pero al parecer, finalmente sí nos convertimos en adultos y en “buenos ciudadanos”.

Finalmente cierro la empresa formalmente en el 2013, decisión que confieso fue dolorosa en tanto puse una parte importante de mi vida ahí y sin embargo, el cierre significó también liberarme de un gran peso y una reconciliación con los placeres cotidianos a los que un empresario no está acostumbrado un poco por su desprecio hacia la banalidad, y otro poco por la imposibilidad de acceder a ellos. Fue el momento dejar la máscara de cerdo para reconocer mis finitudes y reclamar mi derecho a ser más allá de la productividad.

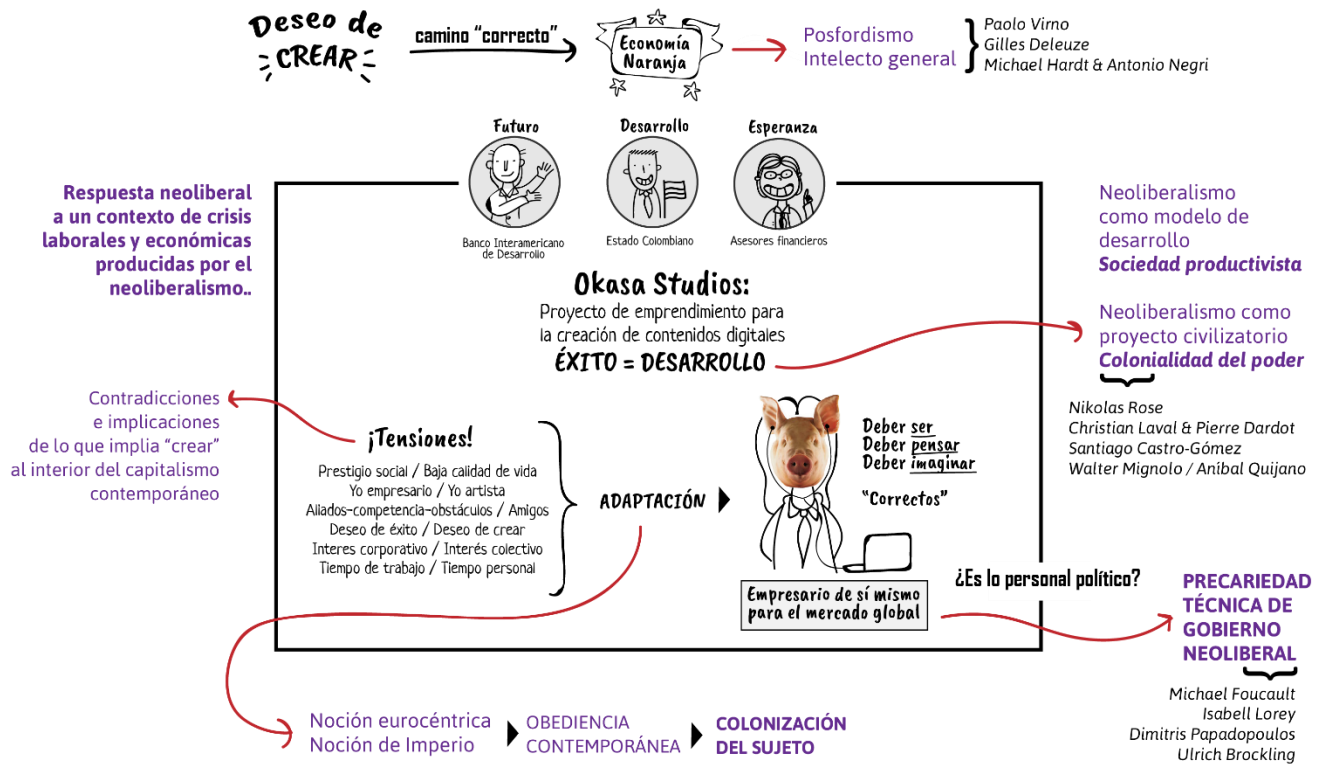
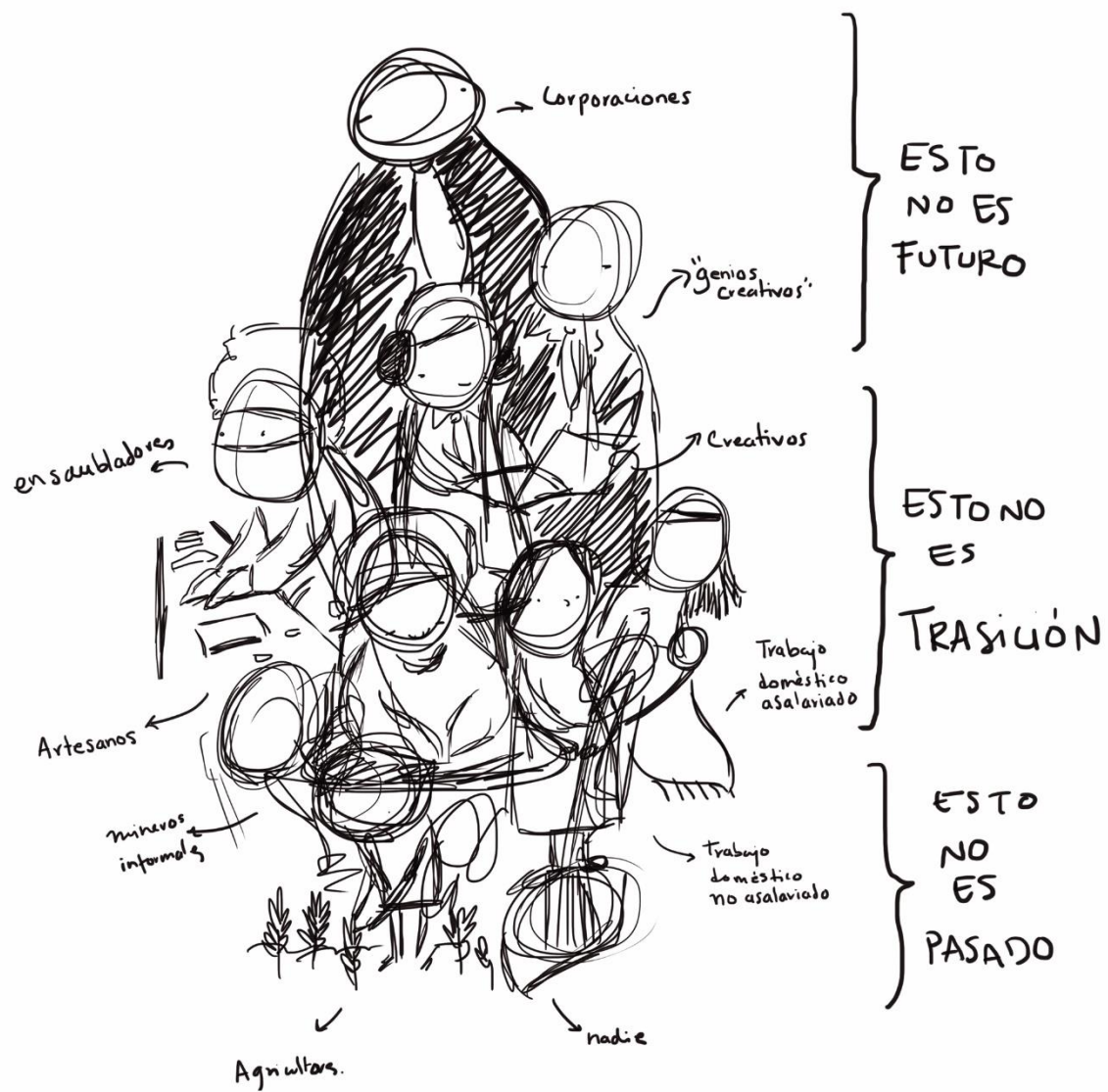


Gráfico 1: Por la autora. Cambio de marcos de referencia. 2017. La pregunta sobre lo personal es la que desequilibra ese universo endogámico "coherente". A partir de allí comienzo a entender el problema desde una perspectiva más compleja que implica la interacción de distintos fenómenos.



ESTO ES EL PRESENTE CONTINUO
Y ASIMÉTRICO,
ES EL SISTEMA-MUNDO ACTUAL

Imagen 6. Muestra de boceto. Por la autora, 2017.
Este es el concepto preliminar de una imagen.
Están los planteamientos generales y la intención pero no
su resolución final

SECCIÓN I. ¿ES LEER UN ACTO CREATIVO?

Ventana al caos. Estando sumergida en el mundo de la producción de imágenes, la creatividad es para mí un modo de pensar, de estar en el mundo y una necesidad visceral. Sumado a esto, en el contexto de las tecnologías y los medios digitales donde reina la acción y la solución práctica e inmediata, la lectura y en general el trabajo teórico aparecen como antagonistas, como acciones pasivas de largas temporalidades y por tanto, carentes de la posibilidad de *creatividad*. Contrario a esto, y después de aproximarme a diversos textos y sus diferentes texturas, puedo decir que leer es una acción activa en la que nos configuramos y mejor aún, nos desconfiguramos, una acción en la que aceptamos, rechazamos, conectamos, dudamos y mientras tanto, ponemos en juego nuestra forma de aproximarnos, estructurar e interactuar con la realidad; leer es entonces no solo un acto creativo, es un acto político, en la línea de Grossberg (2016) se puede decir que este es tanto análisis coyuntural “intenta mapear las multiplicidades y heterogeneidades temporales, espaciales y causales, así como las interacciones de múltiples determinaciones, las crisis, luchas y conspiraciones. Este mapeo es un acto creativo. (...) un nuevo “acuerdo”, un nuevo equilibrio temporal en los campos de fuerzas, una nueva comprensión del presente y posibilidades de futuro.” (p. 39). Es con esta sección que comencé a darle forma una nueva forma a mi conciencia.

Capítulo I. PLANOS GENERALES

En este Capítulo I realizo un recorrido por los conceptos generales con los cuales reflexiono el problema de la producción del trabajador contemporáneo en el capitalismo. Para ello voy a iniciar discutiendo elementos de la *sociedad disciplinaria* y la *sociedad de control*, cuyas lógicas de gobierno y producción son distintas, donde la segunda *moldea al trabajador* en vez de disciplinarlo, y donde el *trabajo inmaterial* se convierte en el centro de la producción capitalista. Voy a entender la sociedad de control no como superación de la disciplinaria, sino como el problema del reordenamiento de los centros y periferias del sistema-mundo contemporáneo, donde el centro está ocupado idealmente por el *empresario de sí mismo*, sujeto autónomo y responsable de sí que se convierte en ideal para el *neoliberalismo* en tanto administra su *precariedad*, asumiendo la pérdida de sus derechos para convertirse en un cliente y competidor del mercado. De otro lado y asumiendo la precariedad como aspecto constituyente de ciertas subjetividades contemporáneas, se busca

que la precariedad se convierta en un lugar de disputa, resistencia y potencia para la invención de lo nuevo y en oposición al neoliberalismo.

1.1. Escenarios, contextos y conceptos centrales

Cuando se habla de fábricas se habla de un modo de producción basado en “concentrar, repartir en el espacio, ordenar en el tiempo, componer en el espacio-tiempo una fuerza productiva cuyo efecto debe superar la suma de las fuerzas componentes.” (Deleuze, 2006, p.2). A este modo de administrar el trabajo se le conoce como *fordismo*, modelo de producción instaurado en el siglo XX basado en la estandarización para la *producción en serie*, “donde las piezas estaban listas de antemano para ser ensambladas y ofrecidas como mercancías” (Castro-Gómez, 2010, p.221). El fordismo es un modelo de producción de mercancías, pero también un modelo de *producción social* que se expande por el globo al punto de que Deleuze (2006) habla de la *sociedad-factoría*, en la que se piensa a los trabajadores del mundo como piezas intercambiables en serie.

A esta sociedad "mecánica" se le llamará *sociedad disciplinaria*, cuya lógica será la de los *centros de encierro* donde “el individuo pasa sucesivamente de un círculo cerrado a otro, cada uno con sus propias leyes” (Deleuze, 2006, p.2). En contraste y como "ruptura", aparecerá la *sociedad de control*, donde el trabajador deja de ser una pieza intercambiable y su individualidad pasa a ser reconocida en tanto su subjetividad comienza a ser un factor importante para los modos de explotación *posfordistas* que corresponden ahora no a un régimen fabril como en el fordismo, sino a un *régimen empresarial* (Deleuze, 2006). ¿Es este el fin de la disciplina y los centros de encierro para reconocer al sujeto por encima de la producción?

Que ya no se pueda señalar con claridad los centros de encierro o bien que estos hayan pasado a un segundo plano, se debe a que en la sociedad de control los límites entre uno y otro se difuminan o bien, se convierten en “lo mismo”; la “familia, la escuela, el ejército, la fábrica ya no serán medios analógicos distintos, que convergen en un mismo propietario, ya sea el Estado o la iniciativa privada, sino que se han convertido en figuras cifradas, deformables y transformables, de una misma empresa que sólo tiene administradores” (Deleuze, 2006, p.4). El poder que antes era ejercido desde el "panóptico", se disemina por todo *el espacio y tiempo* situándose en los trabajadores ahora "administradores", quienes

tendrán la responsabilidad de vigilarse y *disciplinarse a sí mismos* en tanto unidades ahora autónomas.

Pasar al posfordismo significa una transformación en la configuración del sujeto, en tanto la economía dominante pasará de ser secundaria a terciaria o bien de *servicios*, a esto se le considera producción *inmaterial*, explica Castro-Gómez (2010) que es inmaterial “no porque carezca de materialidad alguna, sino porque lo que vende como mercancía ya no son simplemente objetos (...), sino informaciones, símbolos, imágenes y estilos de vida que circulan por los medios de comunicación y que son producidos con nuevas tecnologías de investigación, diseño y ‘marketing’.” (p.220), lo que implica que la subjetividad, el afecto y los conocimientos se convierten en el foco de la explotación, así subjetividad, deseos y motivaciones del trabajador que ahora están directamente relacionadas con la producción, serán *moldeados*.

Este moldeamiento del sujeto no se hace por una imposición directa sobre su cuerpo, se logra mediante “una acción no sobre los participantes del juego, sino sobre las reglas del juego (...) en la que haya una intervención que no sea de tipo de sujeción interna de los individuos, sino de tipo ambiental” (Foucault como se cita en Castro-Gómez, 2010, p.51). Esto lleva a la obligación de adaptación a este medio, en el cual todo aquello que desaparezca no se dirá que fue aniquilado, sino que fue “incapaz de adaptarse”; esta será una de las lógicas centrales que caracterizará a la sociedad de control. Aunque parecen acciones “libres”, se actúa por reacción al miedo a la desaparición, estrategia propia de las *sociedades del espectáculo* que aunque “parece funcionar mediante el deseo y el placer (deseo de mercancías y placer de consumo), lo hace en verdad mediante la comunicación del miedo es decir, el espectáculo crea formas de deseo y placer que están íntimamente asociadas al miedo”. (Hardt & Negri, 2010, p.227).

Del futuro utópico al presente cyberpunk

Deleuze (2006), habla de la sociedad de control como el “futuro inmediato”, refiriéndose a las sociedades disciplinarias como “nuestro pasado inmediato, lo que estamos dejando de ser” (p.1); lectura que definiría el presente como un tránsito entre el pasado que está “dejando de ser” y el futuro que “aún no es”, luego encontrar lógicas de producción

fordistas, agrícolas o incluso esclavistas en pleno siglo XXI, suele catalogarse como un *rastros del pasado* cuyo destino lógico, a corto o largo plazo, es la muerte. Si bien estamos ante la expansión del capitalismo donde el posfordismo aparece como dominante, hay que considerar que esta transformación en distintos puntos del planeta: “ocurrió irregularmente y a diferentes velocidades. En distintas regiones y a menudo dentro de una misma región, coexistieron formas diversas de trabajo y producción, como asimismo diferentes regímenes de reproducción social” (Hardt & Negri, 2010, p.223-224), lo que lleva a Hardt y Negri a explicar “una explosión de innumerables sistemas productivos diferentes”.

De modo que no estamos ante una transformación limpia ni pareja porque el mundo no es un lugar "limpio ni parejo"; hacer una lectura que centraliza lo *temporal* del problema haciendo alusión al *pasado* y al *futuro*, considero no es una lectura apropiada para referirse al fenómeno en las “periferias del capitalismo”. Usar estas temporalidades sin problematizar, sería hacer una lectura eurocéntrica que privilegiaría la experiencia del llamado “Primer Mundo” cayendo en los *mitos eurocéntricos* que consisten en "la idea-imagen de la historia de la civilización humana como una trayectoria que parte de un estado de naturaleza y culmina en Europa [u occidente]. Y dos, otorgar sentido a las diferencias entre Europa y no-Europa como diferencias de naturaleza (racial) y no de historia del poder"¹⁹ (Quijano, 2000, p.211).

Pensar las experiencias que no corresponden a la sociedad de control como “residuos del pasado” es, por ejemplo, subalternizar el presente fordista, agrícola y esclavista de miles de trabajadores alrededor del mundo convirtiendo estas, en vidas desactualizadas como si tuviesen un estatuto de realidad menor, lo que de un lado niega estas existencias como parte del *sistema-mundo contemporáneo*, y de otro le resta vigencia a los procesos y formaciones locales. Esto a su vez hace perder de vista el presente distorsionando y robándonos *el aquí y el ahora* de nuestras experiencias tanto como sujetos, como sociedad. En contraposición a estas lecturas, opto por entender la sociedad de control dentro del marco de mi problema no como “un momento” o “época”, sino como una *dimensión del capitalismo*, que se vincula directamente con el poder.

¹⁹ Cita modificada. Se agrega "(u occidente)" en tanto Europa deja de representar el paradigma del poder contemporáneo que pasa a manos de las corporaciones.

Esta dimensión surge porque las condiciones lo permiten, entre estas condiciones estarían las contradicciones de la sociedad de disciplina, que cuando “construyó la tendencia hacia el mercado global de la fuerza de trabajo, construyó también la posibilidad de su antítesis. Construyó el deseo de escapar del régimen disciplinario y, tendencialmente, una indisciplinada multitud de trabajadores que quieren ser libres.” (Hardt & Negri, 2010, p.224). Lo que vendrá no es la eliminación de las formas anteriores del capitalismo, sino su sofisticación, diversificación, reubicación y aparición de nuevas relaciones y jerarquías de los fenómenos precedentes en un reordenamiento global, en la que los modos del poder se transforman llevando a la crisis de las naciones e instituciones, donde la libertad se convierte en un eje central de las técnicas de gobierno de la sociedad de control.

Ahora, aquello que llamamos “primitivo” o “rastros del pasado”, sería más bien la evidencia de un *presente desigual y asimétrico*, en el cual las lógicas del colonialismo siguen vigentes pero ahora en la forma de la *poscolonialidad*, que sería "la cara oculta de la posmodernidad (así como la colonialidad lo es de la modernidad) y, en este sentido, lo que la poscolonialidad indica no es el fin de la colonialidad sino su reorganización" (Castro-Gómez, 2007, p.7). Esta que es la crítica a la tesis de Hardt & Negri en *Imperio* en relación con el fin del colonialismo en tanto fin del afuera del capitalismo y las naciones, reclama una lectura desde la *heterogeneidad estructural* (Mignolo y Quijano) que cambiaría el sentido de los fenómenos, donde lo tradicional y moderno (en este caso lo posmoderno), aparecen como estructurantes uno del otro en una economía-mundo basada en relaciones asimétricas que imposibilitan la coexistencia horizontal de distintos mundos como lo explica Castro-Gómez (2007), y en el que más bien el capital busca "colonias *postterritoriales* para continuar su proceso de expansión²⁰" (Castro-Gómez, 2007, p.17). Así, el capitalismo contemporáneo necesita de lo “primitivo”, de lo “subdesarrollado” y lo “vulnerable” para lograr la acumulación, es de las asimetrías que el capitalismo se nutre.

El posfordismo en tanto sinónimo de “progreso” es entendido como la puerta hacia un *futuro utópico*, sin embargo desde otra perspectiva puede ser más la experiencia de un *presente cyberpunk*, metáfora que uso refiriéndome a un subgénero de la ciencia ficción que desarrolla historias que tienen lugar en futuros distópicos, pos-humanos, pos-

²⁰ Cursiva de la autora

industriales y pos-nacionales, bajo el régimen de la tecnología y la corporación, cuyo lema es *alta tecnología-bajo nivel de vida*²¹; imagen que me parece apropiada para entender y reaccionar en contra de la alegoría a los modos de producción contemporáneos, que además, requieren de una fragmentación de la sociedad donde todos los sujetos actúen como módulos aislados y autónomos.

Una sociedad de módulos re-programables

Como explican autores como Deleuze (2006) y Negri & Hardt (2000), el gobierno de la sociedad de control se da mediante la conducción del deseo y las motivaciones del sujeto, y ya no a partir de la extracción de la fuerza y energía del trabajador como ocurría en la sociedad disciplinaria. Para lograr esto el sujeto debe ser configurado como *la gran unidad autónoma* de la sociedad siendo llevado al extremo del solipsismo, de modo que la sociedad deja de ser un tejido para convertirse en la *sumatoria de unidades aisladas de información*.

Esto coincide con el *principio de desarrollo modular*, lógica de producción adoptada por empresas contemporáneas que tienen por objetivo ajustarse a los ritmos actuales del mercado, principio que también es llamado “divide y vencerás” (Harvey M. Deitel & Paul J. Deitel, 2004, p.189). Esta lógica que es ampliamente usada en el desarrollo de software, “involucra la división de la programación en partes o módulos lógicos y manejables” (Reimi Machez, 2009) cuyas ventajas serían:

1. ***Los módulos son más fáciles de escribir y depurar***. Así corregir un error en un módulo es más fácil en tanto no causa problemas en otros módulos. 2. ***Los módulos son más fáciles de mantener*** ya que las modificaciones están determinadas a unos cuantos módulos y no en todo el sistema programado y 3. ***Los módulos son más fáciles de entender***, debido a que son subsistemas autocontenidos (Diseño de sistemas, Instituto Universitario de Tecnología Juan Pablo Pérez Alfonso)

²¹ Este es el lema y premisa central del cyberpunk como movimiento literario. Para más información: <http://www.openculture.com/2014/08/cyberpunk-documentary-with-william-gibson-timothy-leary.html>

Estos principios permitirían la creación de sistemas “inteligentes” y re-programables que disminuyen el impacto del “error”, crean un sistema más predecible y en fin, disminuyen los costos para ajustarse a los requerimientos del mercado contemporáneo donde “los sistemas de manufactura, deben de competir en un mercado cada vez más exigente y diverso. Los clientes demandan respuestas rápidas a sus necesidades y productos con ciclos de vida cada vez más cortos” (Pérez, Ahuett, Molina & Rodríguez, 2005, p. 51). Será pues una producción rentable, ágil y “desechable”.

Estos principios y metodologías de producción estarían creando una simbiosis con los trabajadores, convirtiéndose en lo que Foucault (2008) explica como *tecnologías de producción* donde “cada técnica de producción requiere la modificación de la conducta individual, no sólo de las habilidades sino también de las conductas” (p.49). Junto con la producción de productos y servicios rentables y competitivos para el mercado, se produce a un trabajador análogo: un trabajador-módulo maleable, predecible, corregible y autónomo que no dependería ni afectaría a ningún otro en tanto tiene su propios intereses, y no necesita por tanto conocer ni reconocer la información e intereses de otros módulos; *es el trabajador del proyecto neoliberal*.

Este ejemplo de producción es un ejemplo de cómo funcionan las empresas *pensando en el comportamiento del mercado*, aspecto que será propio del *neoliberalismo*, lógica económica que surge de las críticas al liberalismo y al Estado de Bienestar, donde uno de los argumentos centrales es que “los crecientes niveles de impuestos y de gasto público requeridos para sostener los servicios sociales de salud, bienestar, educación y otros, ponían en peligro la salud del capitalismo”(Rose, 1997, p. 30), en este panorama aquello que es leído por la izquierda como “crisis fiscal de Estado”, y por la derecha como el crecimiento de un “sector de bienestar improductivo (...) y un sector privado productivo que era el que creaba toda la riqueza nacional” (Rose, 1997, p. 30). Con esto el neoliberalismo convierte en “enemigo” el bienestar social privilegiando la “salud del capitalismo” sobre la social y la colectiva.

A esto entre otros se le suma, dice Rose (1997) en su texto, las burocracias asistenciales que finalmente no llevaron a reducir la pobreza sino a aumentar la desigualda

d (p.30). En reacción a este modelo y buscando establecer distancias entre el ciudadano y las autoridades evitando caer en regímenes totalitarios que implican un sistema que ofrece

total protección al ciudadano, se inicia un proceso de “liberación”, que más bien debe ser llamado de "mercantilización", el cual:

“en su forma ideal, permite imaginar un «mercado libre» en el que las relaciones de los ciudadanos no estén organizadas ni reguladas a través de la obligatoriedad, sino basadas en actos de elección (...) transformando a los agentes de bienestar en «compradores» que pueden «comprar» servicios dentro de una gama de opciones disponibles” (Rose, 1997, p.34)

Estos “actos de elección” no mediados por la obligatoriedad, se hacen efectivos en el momento de la compra, será esta libertad lo que el filósofo y economista Friedrich August von Hayek (1979) llama en su libro *La Constitución de la Libertad* una “libertad civilizadora” (como se cita en Rose, p. 163). Bajo este esquema de libertad John Major, sucesor del gobierno de Margaret Thatcher, estableció un sistema cuyo objetivo fue que las personas aprendieran a imitaran los intereses del *mercado libre*:

“esto guiará el verdadero individualismo de los funcionarios públicos de una forma productiva (...) Una vez definidos los objetivos en los servicios públicos, podrían lograrlos utilizando los medios que quisieran. Las antiguas normas burocráticas podían ser descartadas y llegarían a ser heroicos emprendedores.” (Curtis, 2004).

Esto se traduce de un lado en la privatización de todo bien público, reduciendo dramáticamente la responsabilidad del Estado sobre el sujeto que será ahora un “cliente”, y en la introducción del sujeto *emprendedor* como modelo de comportamiento y proyecto de hombre universal. En este contexto, el rol de las instituciones será asegurar las relaciones de “rivalidad en la acción y, más fundamentalmente, a moldear a los sujetos para hacer de ellos emprendedores capaces de aprovechar las oportunidades de ganancia, dispuestos a comprometerse en el proceso permanente de la competencia.” (Laval, Dardot, 2013, p.136). De acuerdo a esto, se puede concluir que aprender a ser ciudadano neoliberal será aprender a ser libre del modo correcto, es decir compitiendo y *moldeandose* al libre mercado de lo cual dependerá su propia supervivencia que implica de distintas maneras, la muerte del competidor.

Cuando se elimina la idea del bienestar colectivo y el ciudadano se convierte en comprador, el objetivo no será dejarlo satisfecho, será mantenerlo en un estado de inseguridad y malestar tolerable, pero que “no puede poner seriamente en peligro el orden existente, no

conduce por lo tanto a la rebelión”(Lorey, 2016, p.18). Esto es por ejemplo, mantener al sujeto entre el límite de la vida y la muerte para asegurar el consumo constante, puedo decir que estos sujetos "libres" del neoliberalismo, serán personas enfermas en constante consumo de salud, personas vulnerables en constante consumo de seguridad, personas siempre aburridas en constante consumo de entretenimiento; es una sociedad que necesita en fin, de personas incompletas, insatisfechas, carentes y dependientes, personas “agujereadas” y siempre en estado de crisis.

Aunque esto ya es problemático, el gran problema del neoliberalismo es su universalización y naturalización, este dejó de ser crítica al liberalismo, para convertirse en el *dogma de la empresa privada* como sinónimo irrefutable de progreso y bienestar, así el neoliberalismo pasa de ser un sistema económico a hacer las veces de *Imperio* como Hardt & Negri (2010) lo explican:

“el concepto de Imperio no se presenta a sí mismo como un régimen histórico originado en la conquista, sino como un orden que, efectivamente, suspende la historia, y así fija el estado existente para la eternidad. Desde la perspectiva del Imperio este es el modo en que serán siempre las cosas, y el modo en que siempre debió ser. El Imperio presenta su mando no como un momento transitorio en el movimiento de la historia, sino como un régimen sin límites temporales, y, en este sentido, fuera de la historia, o en el fin de la historia. (...) El Imperio no sólo maneja un territorio y una población, sino que también crea al mundo que habita. No sólo regula las interacciones humanas, sino que también busca, directamente, regir sobre la naturaleza humana. El objeto de su mando es la vida social en su totalidad, y por esto el Imperio presenta la forma paradigmática del biopoder” (p.6)

En tanto esto ocurra, las actuales relaciones de poder se entenderán en términos de “naturaleza”; así es la naturaleza del gran empresario estar rodeado de lujos y comodidades, es la naturaleza del campesino estar en condiciones de miseria, es normal que el criterio de cualquier decisión sea la rentabilidad, y es normal e incluso admirable, que las personas quieran competir y ser los mejores. Todas estas relaciones en el neoliberalismo dejan de ser el producto de luchas y tensiones históricas y es quizás esto lo más difícil de abordar este problema, al neoliberalismo no soy hay que cuestionarlo como modelo económico, hay que atacarlo como sistema dogmático.

Ahora bien, en América Latina el neoliberalismo no aparece por una crítica o sistema de pensamiento, aparece de un lado como continuidad de las relaciones coloniales, impuesto como una necesidad y ecuación de "progreso" en tanto modelo "Occidental" de desarrollo que "ya no se mide por los niveles materiales de industrialización, sino por la capacidad de una sociedad para generar o preservar capital humano (...) es decir la promoción de los conocimientos, aptitudes y experiencias que convierten a un actor social en un sujeto económicamente productivo" (Castro-Gómez, 2007, p.10-11). Y de otro lado como imposición del mismo capitalismo en tanto Imperio, según el cual la obligación de los Estados latinoamericanos es procurar su inserción en el mercado global, mandato que tiene su hito con el Consenso de Washington (1989), conjunto de medidas planteadas como "salida impuesta por el Fondo Monetario Internacional (FMI) y el Banco Mundial (BM) a los países del Sur ante el estallido de la crisis de la deuda externa" (Bidaurratzaga, sf).

El neoliberalismo en el caso de A.L no solo se vincula con una relación histórica colonial, sino además por un estado de amenaza frente a la negativa de la dependencia del capital global, explican H&N (2000) que: "los países que aún mantengan las rigideces del trabajo y se opongan a su plena flexibilización y movilidad [en tanto medidas neoliberales] son castigados, atormentados y finalmente destruidos por los mecanismos monetarios globales"²² (p.187-188). Si bien el neoliberalismo ya es en sí mismo un sistema violento, va a entrar a Latinoamérica de manera más agresiva frente al cual unas naciones ejercerán más resistencia que otras.

Trabajador inmaterial y posfordismo

¿Cuál sería el lugar de la producción cultural en este contexto? El "storytelling" o el arte de narrar historias, al igual que todo aquello que se produce a partir del lenguaje (ya sea escrito, oral, corporal o visual), se va a situar en el centro de la producción capitalista hegemónica y del lado del poder. Esta que sería parte del *trabajo inmaterial*, se define de un lado por su dimensión informacional y cognitiva, que explica Hardt (2006) se vincula "a la producción de servicios"; sin embargo continúa diciendo Hardt, el trabajo inmaterial tendrá

²² Cita modificada. Se agregan corchetes.

otra faceta que será “la labor afectiva de contacto e interacción humanos. (...) la industria del espectáculo y el resto de las industrias culturales se centran de igual modo en la manipulación y creación de afectos”. Lo que ocurre en el posfordismo es que esta faceta afectiva que, dice Hardt se relaciona usualmente con las resistencias al capitalismo, es capturada por el capitalismo cobrando un lugar importante en las estrategias políticas y de marketing.

Este tema ha sido explorado por autores como Christian Salmon, escritor y miembro del Centro de Investigaciones sobre las Artes y el Lenguaje; en su libro *Storytelling. La máquina de fabricar historias y formatear las mentes*, hace un recorrido por "el relato" y su relación con el poder. Salmon puntualiza diciendo que “el storytelling ha podido presentarse como una técnica de comunicación, de control y de poder. (...) - La NASA, Verizon, Nike y Lands End, consideran que el storytelling es el enfoque más eficaz en los negocios de hoy en día- (...) storytelling se considera indispensable para los responsables de tomar decisiones, ya ejerzan en política, economía, nuevas tecnologías, universidades o la diplomacia” (2010, p.34).

Otro ejemplo sería la productora Walt Disney Company junto con Pixar Animation Studios, que se convierten en fábricas de sueños predeterminados puestos a la venta. Señala Sarah Coyne, catedrática de vida familiar en la Universidad Brigham Young, que el acercamiento intenso de niñas con las princesas de Disney se asocia a comportamientos femeninos estereotipados. Según la investigación “Linda como una princesa”²³, dice Coyne para el diario The Guardian: “girls with body esteem issues were more likely to “engage more with the Disney Princesses over time (...) Disney Princesses represent some of the first examples of exposure to the thin ideal” (2016).

El trabajo inmaterial no será reconocido en el posfordismo, será explotado y en tanto los moldeamientos de la subjetividad sean para la producción de un sujeto ideal para la economía neoliberal, el cual pretendidamente deberá ser imagen y semejanza del poder,

²³ Los resultados de la investigación *Pretty as a Princess: Longitudinal Effects of Engagement With Disney Princesses on Gender Stereotypes, Body Esteem, and Prosocial Behavior in Children*, lo puede encontrar en <http://onlinelibrary.wiley.com/wol1/doi/10.1111/cdev.12569/full>

considero que se tenderá a reducir el potencial de biopoder²⁴ "desde abajo" y por fuera de los márgenes de la producción capitalista. De otro lado lo inmaterial será hegemónico únicamente en tanto se relacione con *la tecnología y la información*, de modo que dice Castro (2007):

"Esto no quiere decir solamente que los computadores y las nuevas tecnologías de la información forman parte integral de las actividades laborales de millones de personas en todo el mundo y que la familiaridad con estas tecnologías se convierte en un requisito fundamental para acceder a los puestos de trabajo. (...) Si se parte de que la información y el conocimiento son la base de la economía global (y ya no la producción industrial comandada por el Estado), entonces la falta de acceso a estos recursos se convierte en la clave para explicar el subdesarrollo". (p.11)

Este trabajo inmaterial hegemónico subalterniza otras formas de la producción como lo son los trabajos manuales; de otro lado los trabajadores fabriles, agrícolas y trabajadores inmateriales que no hagan uso de las tecnologías de la información, serán enviados a la periferia y marcados como "subdesarrollados".

1.2. Centros y periferias

Un tornillo cayó al suelo
En esta noche oscura de horas extras
Sumiéndose verticalmente, tintineando ligeramente
Nadie le prestará atención
Al igual que la última vez
En una noche como esta
En la que alguien se lanzó al vacío.
"Un tornillo cayó al suelo" de Xu-Lizhi. 9 de enero de 2014²⁵

El poema con el que introduzco esta sección está inspirado en la angustiosa experiencia del trabajo fabril contemporáneo. Fue escrito por Xu-Lizhi, trabajador chino de Foxconn, la multinacional fabricante y ensambladora de componentes electrónicos más grande a nivel

²⁴ Hardt en su texto *Trabajo afectivo* (2006) explica sobre el biopoder: "Por biopoder entiendo el potencial de trabajo afectivo. El biopoder es el poder de la creación de vida; es la producción de subjetividades colectivas, de sociabilidad y de la sociedad misma."

²⁵ Traducido al castellano por @Un_observateur y @Rafael_Barrett. Tomado de www.poesiacastillana.es

mundial, y principal proveedor de Apple Computer. Este trabajador tras varios años de estar en las líneas de ensamblaje de Foxconn y ante varios intentos fallidos por ser librero como era su deseo, se suicida a los 24 años el 30 de septiembre del 2013. Casos como este no son casuales, en la ensambladora, en el 2010 hubo una “ola de suicidios” en Foxconn, multinacional que en diversas ocasiones ha sido acusada en los medios²⁶ por los abusos e inhumanas condiciones a las que somete a sus trabajadores, muchos de los cuales viven al interior de la misma. En Foxconn lo que no se concreta en una rebelión o en un escape, tiene su desenlace en suicidio.

Trabajador de la periferia: Esclavitud moderna

¿Por qué esta impotencia frente a la rebelión? Dice Xu en otro de sus poemas: *Ellos me han entrenado para volverme dócil / No sé gritar o rebelarme / Cómo quejarme o denunciar / Sólo cómo sufrir silenciosamente el agotamiento*²⁷. La condición de trabajadores como Xu sería una forma de esclavitud moderna que ha sido descrita por organismos como China Labour Bulletin según reume la CNN (2012), como "una cultura de trabajo militar, vigilante, donde hay que obedecer sin cuestionar a la autoridad". Los trabajadores no son vigilados por jefes sino por guardias de seguridad, dicen testimonios recopilados por China Labour Bulletin:

“The guards here use gangster style to manage,” said Fang Zhongyang, a 23-year-old worker from Henan province, speaking to a Bloomberg News reporter, from outside the factory campus gates. “We are not against following rules, but you have to tell us why. They won’t explain things, and we feel we cannot communicate with them,” Fang said. “They watch quite closely and speak fiercely.” (2012)

Estos trabajadores que son en su mayoría jóvenes con escasas posibilidades económicas, están ante una relación de *dominación*, que Foucault (1987) define como el estado al que se llega:

²⁶ Ver nota completa en <http://libcom.org/blog/xulizhi-foxconn-suicide-poetry>

²⁷ Fragmento de poema *Me duermo, incluso estando así parado*.

"cuando un individuo o un grupo social consigue bloquear un campo de relaciones de poder haciendo de estas relaciones algo inmóvil y fijo, e impidiendo la mínima reversibilidad de movimientos -mediante instrumentos que pueden ser tanto económicos como políticos o militares-, nos encontramos ante lo que podemos denominar un estado de dominación. (...) en una situación de este tipo las prácticas de libertad no existen o existen sólo unilateralmente, o se ven recortadas y limitadas extraordinariamente." (p.109-110)

Luego estos trabajadores están en un contexto en el que adrede, las condiciones buscan anular la posibilidad de libertad siendo este un lugar de dolor, angustia y ansiedad profunda. Quiero hablar de estos trabajadores como *fronterizos* que explica Gloria Anzaldúa (1987) son aquellos que vive entre líneas divisorias: "A border is a dividing line, a narrow strip along a steep edge. A borderland is a vague and undetermined place created by the emotional residue of an unnatural boundary. It is in a constant state of transition" (1987, p.3). ¿Qué frontera es la que ocuparían los trabajadores de Foxconn? Propongo están en la frontera donde el humano y la máquina se difuminan en un modo de producción que busca la reducción de la condición y acción humana en tanto estrategia de "abaratamiento" de costos y aumento de la productividad.

No son por esto extrañas las analogías de Xu entre sus vidas y los elementos del ensamblaje, así compara la insignificancia de la caída de un tornillo con la insignificancia de la muerte de ellos. Cuenta Chen para la CNN (2012), joven trabajadora del pueblo a las afueras del Sur de China, que en Foxconn tienen un dicho: "Usan a las mujeres como hombres y a los hombres como máquinas", aquí se explota al extremo la fuerza de trabajo, a la par que se reduce la condición humana. Esta estrategia de vaciar lo humano de estos jóvenes de las periferias, es una de las claves del éxito empresarial de Apple Computer; dice el artículo *In China, Human Costs Are Built Into an iPad* publicado el 25 de enero del 2012 en el diario The New York Times, denunciando la situación laboral de los trabajadores de Foxconn:

"Some former Apple executives say there is an unresolved tension within the company: executives want to improve conditions within factories, but that dedication falters when it conflicts with crucial supplier relationships or the fast delivery of new products. Tuesday, [Apple reported](#) one of the most lucrative quarters of any corporation in history, with \$13.06

billion in profits on \$46.3 billion in sales. Its sales would have been even higher, executives said, if overseas factories had been able to produce more”.

Esta estrategia empresarial se justifica por un tema de oportunidades donde se "aprovechan" las legislaciones estatales: “lo que es moralmente repugnante en un país, es aceptado como práctica de negocios en otro, y las empresas sacan provecho de eso”²⁸ dice Nicholas Ashford, ex-presidente del Comité Asesor Nacional de Seguridad y Salud Ocupacional del Departamento de Trabajo de los Estados Unidos, frente a la situación en Foxconn y su relación con Apple. Esto que aparece como una discusión administrativa entre Apple (USA) y Foxconn (China), hace más bien parte de un nuevo paradigma de poder que “está definido por la declinación definitiva de los Estados-nación soberanos, por la desregulación de los mercados internacionales, (Hardt & Negri, 2000, p. 17). Este poder será el poder corporativo sobre cualquier otro.

Desde la lectura del mito eurocéntrico, Foxconn sería un evento aislado que debe solucionarse a sí mismo, desde la perspectiva de la *heterogeneidad estructural*, lo que antes era un prestador de servicios solitario en su oficina, el trabajador de la fábrica que nunca ha visto un iPhone completo en su vida e incluso el consumidor insaciable, son parte del mismo proceso sirviendo al mismo proyecto capitalista; dominación, disciplina y control serían estrategias distintas y simultáneas de la producción contemporánea que opera según si es el centro o la periferia. La más reciente acción de Foxconn en parte debido a la presión social, será sustituir a casi 1.3 millones de trabajadores con robots fabricados por ellos mismo (El Mundo, 2017), de modo que la solución no fue ni la modificación del mercado que demanda y desecha pidiendo la reducción de consumo, ni la reducción de las ganancias de Apple, la solución fue el desempleo, fue volver a los humanos obsoletos.

²⁸ Traducido por la autora

Trabajador del centro: El precario

La atmósfera en Foxconn es la de impotencia y miedo a la rebelión al ser este un escenario de dominación en el que se reduce (al punto de querer eliminarla), la posibilidad de ejercer la libertad. Trabajadores como Xu al verse reducidos en su humanidad optan por el suicidio, situación que será juzgada por el neoliberalismo como debilidad y falta de *adaptabilidad*, cuando se podría decir que es el resultado de la limitación de la existencia más allá del capitalismo, siendo esta una reducción dramática de la “posibilidad” de acción, creación y transformación.

Los trabajadores posfordistas al contrario, estarán en un escenario que aparentemente posibilita e incluso incentiva ejercer la libertad al máximo y sin embargo, no serán trabajadores menos dóciles y con sus propias limitaciones existenciales relacionadas con la creciente pérdida de derechos; al igual que los trabajadores de Foxconn, para estos trabajadores posfordistas, centros de la explotación capitalista contemporánea, es fácil caer en el sentimiento de impotencia para la rebelión al estar inmersos en un *estado de inseguridad*, estrategia que constituye uno de los centros del gobierno neoliberal, dice Isabell Lorey (2016) que:

"el gobierno neoliberal procede sobre todo mediante la inseguridad social, mediante la regulación del mínimo de protección social que corresponde al mismo tiempo a una incertidumbre creciente. En el curso de la demolición y reorganización del Estado del bienestar, así como de los derechos asociados al mismo, se ha conseguido establecer, gracias también a la proclamación de una supuesta ausencia de alternativas, una forma de gobierno basada en un máximo de inseguridad." (p.18)

Explica Lorey que esta forma de gobierno requiere del *autogobierno de los precarios*, será la precariedad la condición que nos define en tanto trabajadores que nos adaptamos y auto-disciplinamos para maniobrar en estas condiciones de inseguridad e incertidumbre, en el que somos siempre temporales y no tenemos garantías. Frente a esto nos sentiremos impotentes para negociar en tanto constituye el riesgo de ser descartados. Esta sería la estrategia de la que habla Lorey del estado de inseguridad, que vendrá a favorecer a la corporación; según Chomsky (2014) estas son las declaraciones del economista Alan Greenspan en 1977 ante el Congreso de los Estados Unidos:

"Si los trabajadores están más inseguros, eso es muy "sano" para la sociedad, porque si los trabajadores están inseguros, no exigirán aumentos salariales, no irán a la huelga, no reclamarán derechos sociales: servirán a sus amos tan donosa como pasivamente. Y eso es óptimo para la salud económica de las grandes empresas".

Trabajadores de los centros y las periferias, estamos rodeados de condiciones distintas pero que nos llevan a la impotencia, la diferencia radica en que los trabajadores de Foxconn son conscientes de su infierno, mientras que el trabajador posfordista carece de esa conciencia en el plano de lo *colectivo*. El ideal del capitalismo es que se asuma la inseguridad como naturaleza y se acepte la precariedad que como gubernamentalidad, "no solo significa incertidumbre en el trabajo remunerado, sino precisamente incertidumbre en el modo de vida y por ende en los cuerpos y en los modos de subjetivación" (Lorey, 2016, p.28). Esto es propiciado en tanto nos imaginamos como "libres y autónomos" desde la perspectiva del capitalismo es decir, en tanto aceptamos la idea de ser *empresarios de nosotros mismos*, figura que voy a entender como el proyecto de normalización de la precariedad a favor del neoliberalismo.

Como lo explica Foucault en *El Nacimiento de la Biopolítica* (1979, p.256-264), el *empresario de sí* es el resultado de la racionalización liberal y neoliberal sobre el lugar del trabajo dentro de la economía, problema que fue ignorado por la economía clásica siendo Marx quien estudió a profundidad el tema y explicó que lo que vende el trabajador no es su trabajo sino su *fuerza de trabajo* que termina siendo abstracta, lo que significa que "el trabajo concreto transformado en fuerza de trabajo, medido por el tiempo, colocado en el mercado y retribuido como salario, no es el trabajo concreto; es un trabajo que, por el contrario, está amputado de toda su realidad humana" (Foucault, 1979, p.258). La economía neoliberal no dialogará con este cuestionamiento; continúa explicando Foucault que lo que hace es explicar el trabajo en sus propios términos y lógicas.

El resultado de la racionalización liberal y neoliberal, será la reducción de la concepción del salario a un *ingreso*, y del trabajador a una "máquina" que debe aprender a conocerse a sí misma, al igual que definirse y administrarse a través del tiempo y conforme las exigencias del mercado. Esto en últimas lo que hace es trasladar las lógicas de la empresa al cuerpo del trabajador, haciendo de él una *unidad-empresa*, de eso estará hecha la sociedad neoliberal explica Foucault (1979), de unidades-empresas que deben auto-administrarse.

Puedo decir que en esta autoadministración todo lo “positivo” todas las habilidades, talentos, cualidades serán potencialmente del y para el mercado, mientras que todo lo “negativo”, todos los defectos y falencias, será propiedad exclusiva del sujeto, problemas que deben ser ya sea solucionados, o ya sea ocultados para mantener en perfecto estado la máquina del capitalismo que somos. Se podría decir que *la precarización es la experiencia que resulta del razonamiento que lleva a la sociedad de módulos-empresa.*

¿Existe una forma de resistir o atacar la precariedad? Hasta este momento he mencionado el problema de la *precariedad jerarquizadora* que Lorey dice, será siempre entendida en términos de carencia y amenaza, cosa que corresponde a una lectura masculina según la cual todo lo vulnerable debe ser protegido y reducido. Autores como Castel van a sugerir un aproximación a la precariedad en tanto "virus" que se ataca con mecanismos de seguridad:

"La «precariedad» corresponde a una «nueva forma de inseguridad que cabe atribuir al desmoronamiento y la disolución de las estructuras protectoras que se habían desarrollado dentro de la sociedad del trabajo asalariado. Por consiguiente, cabe hablar [...] de una inseguridad que continúa viéndose rodeada y penetrada por estructuras de protección."
(Lorey, 2016, p.65)

Situación que dice Castel, llevará al desmoronamiento social. De otro lado y si bien el neoliberalismo requiere de la precariedad y su normalización siendo esta "una técnica de manejo del mínimo en el umbral de la vulnerabilidad social que es apenas tolerable" (Lorey, 2016, p. 76), es decir, una técnica de gobierno por la cual el sujeto aprende a soportar. Sin embargo, lo vulnerable para el neoliberalismo seguirá siendo “carencia”, la cual ya no será protegida por el Estado, sino administrada y reducida por el sujeto mediante el conocimiento de sí mismo. En cierto sentido la aproximación a lo precario no cambia entre el Estado de bienestar y el neoliberalismo, la diferencia estaría en que para el Estado de Bienestar es el Estado quien debe brindar seguridad, y en el neoliberalismo es el individuo el que debe hacerse cargo de su propia seguridad mediante la privatización del riesgo, ambas son pues, lógicas patriarcales.

Explorando otros modos de razonar, autoras como Lorey (2016) y Judith Butler (2011), van a aproximarse a la precariedad en tanto *condición de la existencia*, como carencia que nos lleva a ser seres sociales y que por tanto permite la vida misma:

"La condición precaria es «coextensiva» con el nacimiento, puesto que ya la supervivencia inicial depende de redes sociales, de la socialidad y del trabajo de otros. La dependencia social fundamental de un ser vivo en razón de su vulnerabilidad, de la imposibilidad de una vida completamente autónoma, explica además —yendo más allá de Butler— la importancia eminente del trabajo reproductivo. La vida depende crucialmente, porque es precaria, del cuidado y de los trabajos de reproducción." (Lorey, 2016, p.33)

de esta lectura y la recuperación positiva de lo precario, es que van a surgir propuestas de resistencias en las que se propone una reorganización que no parta de aquello que nos hace iguales, sino de aquello que se comparte en la disparidad que caracteriza al precario, y del reconocimiento de la necesidad del otro para la existencia conjunta; cosa que ocurre en tanto se amplíe la conciencia sobre la precariedad, abriendo “el campo conceptual de lo precario” (Lorey, 2016, p.22). La precariedad que es aquello que nos constituye como trabajadores y sujetos flexibles, debe pasar de ser la técnica de gobierno neoliberal, a ser un campo en disputa, cuya conciencia colectiva podría llevar a una propuesta desde lo precario pero en contra del neoliberalismo, cosa que supone no una regresión a los modelos de protección (Estado de bienestar y sindicatos), sino a la búsqueda de nuevas formas de organización y representación.

EJERCICIO VISUAL: Tratando de conectar los hechos “aislados” que supone la deslocalización de la producción inmaterial contemporánea, planteo este ejercicio de entender las líneas de producción que intervienen “Detrás de un capítulo de Los Simpson’s en un iPhone” (Imagen 7). Este ejercicio supuso rastrear información de diversas fuentes para finalmente armar un “rompecabezas” hipotético. Las líneas de producción que intervienen (Software/hardware y contenido) tendrán sus centros, que serán dominados por aquellos que poseen la propiedad intelectual, y sus periferias que serán aquellos que se encargan de las labores mecánicas y repetitivas. A lo largo de esta cadena incluyo relatos propios de cada lugar en el mundo, donde los centros serán sinónimo de triunfo, heroísmo y liderazgo, mientras que en la periferia los temas se relacionan con la explotación, el suicidio y la pobreza.

Detrás de un capítulo de Los Simpsons en un iPhone

Estás acostado en tu casa, sacas el iPhone, abres la aplicación de Fox y ves un capítulo de Los Simpsons ¿Cómo lo hacen? Este es un ejercicio que basado en documentos, trata de armar un posible rompecabezas para entender las líneas de producción, la tercerización y por tanto, las relaciones globales detrás de la pantalla.

El héroe contemporáneo Steve Jobs fundó APPLE 6 cambiando el mundo. Hoy es inspiración para miles de jóvenes. Otras versiones dicen que su logro fue haberse aprovechado de décadas de investigación del sector público de USA. "Espejo defectuoso", "un hijo de puta oficial", "inventor de la nueva esclavitud" son algunos de los apellidos alternativos del líder de la Compañía.



Tecnología 2
(Software/Hardware)

Contenido 1

AI Jean creador de Los Simpsons. Una de sus preocupaciones es no poder controlar la totalidad del proceso, y poder solucionar los problemas de derechos de autor.

"¿Qué es lo que más odias de tu trabajo?" 3
LAS ENTREGAS: Odio cuando tengo mucho que por hacer y no tengo el tiempo suficiente para hacerlo. Peor cuando quiero terminar bien una secuencia pero no tengo el tiempo y al final tengo que apurarme".
Luis Escobar, artista Layout de Los Simpsons

Actores protestan por irregularidades 4 en contratos. Grabaciones y Doblajes busca exigir contratos para emplear actores no sindicalizados.

FOX BC Principal 4
Nace la telenovela, las direcciones y la inversión

FOX BC Sede 4
Sur de California, Estados Unidos
Se comienza a dar forma a la idea y a las directrices para su ejecución

México DF, México 4
Grabaciones Y Doblajes Internacionales SA
Hacen el doblaje al español latino

Nueva York 4
TBWA Worldwide
Crean los comerciales y la estrategia de marketing para el iPhone

California, Estados Unidos 4
APPLE Inc
Planean y desarrollan software y estrategias comerciales

Madrid, España 3
Estudios Abaira
Hacen el doblaje al español.

Texas, Estados Unidos 4
IBM - Samsung
Crean uno de los chips especializados del iPhone

Samsung es el enemigo número 1 de APPLE, irónicamente para su iPhone 5 será su proveedor. Tienen disputas por patentes.

Ginebra, Suiza 2
STMicroelectronics
Fabrican uno de los chips especiales para el iPhone

Seúl, Corea del Sur 5
Akom Production
Hacen intermedios de la animación

Tokio, Japon 2
Japan Display
Crean las pantallas para el iPhone

Shenzhen, China 5
Foxconn
Ensamblan dispositivos y entregan a APPLE

Gobi. Mongolia 5
Río Tinto - Informal
Recogen la materia prima para fabricar las partes del iPhone

Mongolia sufre una severa sequía que 7 causó la pérdida de muchas cabezas de ganado y, por tanto, obligó a las poblaciones tradicionalmente dedicadas al pastoreo a recurrir a la extracción del oro para sobrevivir. La megaminería es uno de los temas centrales en el país. Se debate entre aumentar niveles de vida y la extrema pobreza.

El artista Bansky diseñó un intro 5 para Los Simpsons donde mostraba a los coreanos trabajando como esclavos. A esto el estudio responde decepcionado ya que al contrario, trabajan con alta tecnología.

El objetivo de Japan Display es no depender más de APPLE

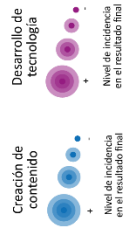
La ensambladora ha sido 8 denunciada en diversas ocasiones por las condiciones laborales a las que somete a sus trabajadores. Uno de los grandes escándalos se relaciona con suicidios de los empleados que viven al interior de la fábrica.

SEGURIDAD LABORAL POR NACIÓN

Ranquin de países según **1** Mejores garantías laborales **5** Peores

Según informe de la Confederación Sindical Internacional (CSI) 2015

LÍNEAS DE PRODUCCIÓN



Sector	Actividad	Propiedad intelectual
Sector Tercero	Ejecución de ideas (ejecuta pero no posee la creación)	Propiedad intelectual (Posee la creación y por tanto toma las decisiones)
Sector Secundario	Fabricación del hardware	Ejecución de ideas (ejecuta pero no posee la creación)
Sector Primario	Ensamblaje del hardware	Fabricación del hardware
Sector Primario	Minería	Ensamblaje del hardware

1. Basado en el artículo *How an episode of The Simpsons is made* (www.theverge.com/2013/10/25/9457247/the-simpsons-all-jean-interview)
 2. Basado en el artículo *How iPhone is Made: The Global Assembly Line* (https://financeonline.com/hello-world-the-economics-of-iphone)
 3. Tomado de entrevista a Luis Escobar (www.animaciononline.com/2015/08/16/luis-escobar)
 4. Tomado de <http://www.pinkmonkey.com/2013/07/16/foxbc-el-universal-com.mx/espectaculos/59706.html>
 5. Tomado de <http://www.fox.com/2013/07/16/foxbc-el-universal-com.mx/espectaculos/59706.html>
 6. Tomado de <http://www.fox.com/2013/07/16/foxbc-el-universal-com.mx/espectaculos/59706.html>
 7. Tomado de <http://www.fox.com/2013/07/16/foxbc-el-universal-com.mx/espectaculos/59706.html>
 8. Tomado de <http://www.fox.com/2013/07/16/foxbc-el-universal-com.mx/espectaculos/59706.html>
 9. Tomado de www.nytimes.com/2012/01/26/business/economy-apples-ipad-and-the-human-costs-for-workers-in-china.html

Imagen 7. Detrás de un capítulo de los simpsons en un iPhone. Dominio público 2016. Por Laura Peleáz.

Capítulo II. COLONIZACIONES CONTEMPORÁNEAS

Considerando las críticas poscoloniales al respecto de la aparición del trabajo inmaterial como centro de la economía, en este capítulo hago una exploración del *conocimiento, la subjetividad y el tiempo* que propongo pueden ser considerados *postterritorios* es decir, colonias contemporáneas del capitalismo como Castro-Gómez (2007) lo sugiere, categorías *inmateriales* que son colonizadas en tanto quedan reducidas a categorías empresariales.

El capitalismo es un sistema insostenible por sí mismo, por tanto requiere de un afuera de sí para existir. Dice Rosa Luxemburgo que de este modo se expande de manera ilimitada hasta ocupar todos los rincones de este mundo limitado. **¿Podría decirse que el capitalismo inmaterial en el posfordismo es la fase en la que este inicia su expansión hacia la colonización del sujeto y el conocimiento, ante la crisis y el agotamiento del capitalismo industrial?** Autores como Vercellone explican el capitalismo cognitivo como “la tentativa de una salida de la crisis del propio capitalismo industrial” (Moncayo, 2010, p.66); si bien los recursos naturales están siendo llevados al límite del agotamiento y el conocimiento, o bien los *servicios* aparecen como superación de las economías primarias siendo asociados con contextos “desarrollados”, el conocimiento y el intelecto está lejos de convertirse en el centro de lo económico y de hacer desaparecer industrias como las petroleras o las mineras.

La aparición del posfordismo y el protagonismo del trabajo inmaterial no elimina otros modos del capitalismo, lo que hace es redefinir y reubicar sus distintas formas. Mi propuesta es que el capitalismo inmaterial no aparece como una superación o como una reacción al agotamiento industrial, aparece porque las condiciones históricas permiten este *nuevo frente de expansión del capitalismo*, ya que “resulta pertinente pensar en el neoliberalismo como una nueva cruzada civilizatoria es decir, como un diseño global que hace continuidad con el diseño civilizatorio y no solo como una organización económica” (Vargas, 2011, p.147), al que me voy a referir como la *colonizaciones contemporáneas* en tanto subsume *conocimiento, sujeto y tiempo* como categorías empresariales, y que se podrían considerar como *postterritorios* del capitalismo, categoría que hace alusión a la crítica de Castro-

Gómez (2007) a la tesis de Hardt & Negri al respecto de la desaparición del afuera del Imperio, cosa que:

“no significa que todos los territorios geográficos han sido ya colonizados por la economía de mercado y que, por tanto, la era del colonialismo ha terminado. Significa, más bien, que ahora el capital necesita buscar colonias postterritoriales para continuar su proceso de expansión. Esas nuevas colonias, si bien continúan asentadas en los viejos territorios del colonialismo moderno, ya no reproducen la misma lógica de ese colonialismo.” (Castro-Gómez, 2007, p. 17)

Estas geografías que estoy señalando como colonias *postterritoriales*, no serían geografías físicas sino inmateriales ¿Qué significa concebir el conocimiento, la subjetividad y el tiempo como geografías? Esta pregunta me lleva a las discusiones sobre *geografías de la emoción y comunidades reflexivas* (Sara MacKian, 2004), que serían aquellas que se mapean en relación a cómo se procesa la información y el conocimiento en tanto inciden en diversas esferas del sujeto:

“Lash and Urry suggest an individual’s relationship with information must be seen also as possessing ‘moral, affective, aesthetic, narrative and meaning dimensions’ (1994: 222). Hence the availability of ‘information’ is only a small part of the equation. There is a wider ‘aesthetic reflexivity’ which ‘means making choices about and/or innovating background assumptions and shared practices upon whose bases cognitive and normative reflection is founded’ (Lash and Urry 1994: 316)” (p. 616)

La colonización de estas geografías inmateriales, sería la colonización de la experiencia del sujeto en tanto incide dramáticamente en su ética, afectos, estéticas y narrativas, moldeando la capacidad de decisión del individuo y por tanto, *colonizando su libertad*, en este sentido la sociedad de control aparece como estrategia para abordar estos postterritorios inmateriales. Así en el contexto del posfordismo, toda producción creativa deberá adaptarse y pensarse desde las lógicas de la economía, de tal modo que, si desea ser considerada como *producción legítima*, deberá definirse dentro de los límites que el capitalismo le permite, de lo contrario no alcanzará el estatuto de “creación”. De otro lado los sujetos deberán adaptarse a las cambiantes formas del mercado mediante la adopción de la *empresa privada* tanto como figura jurídica, como ética y estética de la existencia, esto en tanto todo

lugar “afuera del capitalismo” se imagina y piensa como peligroso, amenazante o simplemente inservible.

2.1. Colonización del conocimiento

¿Qué ocurre con el conocimiento y con la creatividad en el capitalismo contemporáneo? Cuando Virno aborda este problema, lo hace desde la noción de **General Intellect** o *Intelecto General* que toma de *Fragmento sobre las máquinas*, donde Marx define esta noción como el “conjunto de esquemas cognitivos abstractos que constituyen el epicentro de la producción social y, al mismo tiempo, hacen las veces de principios ordenadores de todos los ámbitos vitales” (Virno, 2003, p.58). En esta noción el *Intelecto General* sería una serie de eventos que ocurren en el cotidiano de una colectividad, relacionándose con procesos, directrices y reglas; será desde esta perspectiva un fenómeno colectivo cotidiano y en movimiento.

Cuando Marx se refirió a esta noción, lo hizo hablando específicamente de la ciencia; él habla de las locomotoras, los telégrafos y en fin, de los “instrumentos del cerebro humano, creados por las manos del hombre (...) órganos materializados del saber” (Hardt & Negri, 2010, p.212). Para efectos de mi tesis, voy a hablar del *Intelecto general* no como producción de ciencia sino de imágenes en tanto estas ayudan a configurar la realidad de una determinada sociedad, y cuya producción depende igualmente de aquello que se construye de manera colectiva, no en vano aparecen iniciativas de cultura libre enfocadas a defender la producción “libre”, como es el caso de Nina Paley, animadora y activista autora de *Sita Sings The Blues* (2011), producción realizada bajo licencia de dominio público en rechazo a las legislaciones de los derechos de autor que en este caso significa la privatización de la imagen.

Creatividad como categoría económica

Aunque hablar de creatividad y conocimiento es un tema complejo y problemático, son nociones que, en el capitalismo inmaterial, están siendo definidas bajo el nombre de *economía del conocimiento* o bien, ***economía naranja*** como ha sido llamada en América Latina por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), con el argumento de que para

propiciar el desarrollo de la región, se debe acudir a esta economía a la que hay que “sacarle el jugo” (Buitrago F. Duque I., 2013, p.181). El BID en tanto entidad financiera, está liderando las discusiones sobre la producción cultural y creativa en Colombia a nivel de políticas de desarrollo, definiendo esta supuesta economía como “un motor de desarrollo basado en el talento de las personas y en el patrimonio de la humanidad”, como explican en el video *¿Por qué la cultura no vale nada?* publicado el 8 de noviembre de 2013 en redes sociales, que busca resumir, difundir e “ilustrar” a los productores culturales sobre esta economía de la cual supone el BID, son ignorantes y deben aprender. De entrada este no es un diálogo horizontal sino vertical.

Esta concepción de la producción en tanto “talento y patrimonio”, a diferencia del *Intelecto General*, implica de un lado un “patrimonio de la humanidad”, que sería una noción de cultura como evento monumental, y de otro a un sujeto “autor” discernible de una colectividad. Este énfasis en el *autor* que se hará a lo largo de los textos sobre economía naranja, será importante en tanto figura que permite rastrear y establecer la “paternidad” de la obra señalando el “origen” de la misma, cosa que viene de “la extendida idea de que el sujeto artista masculino moderno, que extrae su creatividad de sí mismo porque supuestamente existe dentro de él, ahí donde la modernidad occidental ha situado el sexo y lo ha convertido en naturaleza, la esencia de lo individual” (Lorey,2006).

Si bien esto en un principio se supone busca reconocer la figura del artista, lo que hace es facilitar la privatización y explotación de la obra por parte de un tercero; de modo que a la final el autor sacará provecho económico de su creación principalmente a corto plazo, y pocas veces a largo plazo en tanto no posee los derechos patrimoniales de su obra, solo los morales. Estas nociones se basan en la concepción de economista como John Howkins, para quien la economía creativa serán “los sectores en los que el valor de sus bienes y servicios se fundamentan en la propiedad intelectual” (como se citó en Buitrago, 2013). Aquello que no tenga dentro de sus concepciones la idea de “propiedad”, quedará desprotegido como ha sido el caso de las artesanías, que no pertenecen a un individuo ni son “nuevas”, sino que vienen de una tradición y hacen parte de una colectividad.

Tanto la noción de *Intelecto General* como el de *economía naranja*, en principio son dos intentos por entender un mismo fenómeno que es el del conocimiento y el trabajo

inmaterial en el contexto del capitalismo, sin embargo son dos lecturas distintas que suponen dos posturas no solo distintas sino antagónicas de abordar el problema. Para las políticas de Estado con respecto al problema de la producción cultural, lo legítimo será hablar de economía naranja siendo una de las preocupaciones actuales de los productores culturales, entender las lógicas de esta en tanto prometen ser el camino al éxito y la prosperidad. Resumiendo y según la publicación del BID *Economía Naranja, una oportunidad infinita* (2013) de Felipe Buitrago e Iván Duque, entender la economía naranja implica por lo menos cuatro elementos problemáticos para la misma producción creativa:

1. Valorar la producción cultural y creativa en términos de resultados, no de procesos.
2. Pensar la creatividad y el conocimiento como algo que se extrae de un autor, no como el resultado de interacciones sociales.
3. Leer la historia como si esta se tratase de una línea progresiva y ascendente, en tanto los *servicios*, a diferencia de las economías primarias, estarían relacionados con contextos económicos y sociales más avanzados de acuerdo a los parámetros del “Primer Mundo”.
4. Aceptar el conocimiento y lo creativo como un problema económico, del cual son las entidades financieras las que poseen “la verdad”.

Estas concepciones económicas de la producción inmaterial, implican que toda producción que no se inscriba dentro de estas lógicas quedará en la periferia o subalternizada, que la creatividad se reduce a un problema de resultados en tanto son estos los que producen propiedad intelectual, perdiendo de vista la relevancia de los procesos, y finalmente convierte la producción cultural en parte de una matriz de *colonialidad del poder* (Castro, 2007) en tanto fenómeno que jerarquiza diversos sistemas de conocimiento, se convierte pues, en una categoría de exclusión.

Creatividad como eje de gobierno de la precariedad

La producción creativa en tanto categoría de la *economía naranja* y por tanto problema empresarial, no es la única forma como el capitalismo se adueña de ella. En la sociedad de control la creatividad se convierte en uno de los ejes de la técnica de gobierno de la precariedad. Dice el sociólogo Ulrich Bröckling (2015) en su libro *El Self emprendedor. Sociología de una forma de subjetivación*: “cualquiera que sea el problema, la creatividad es la

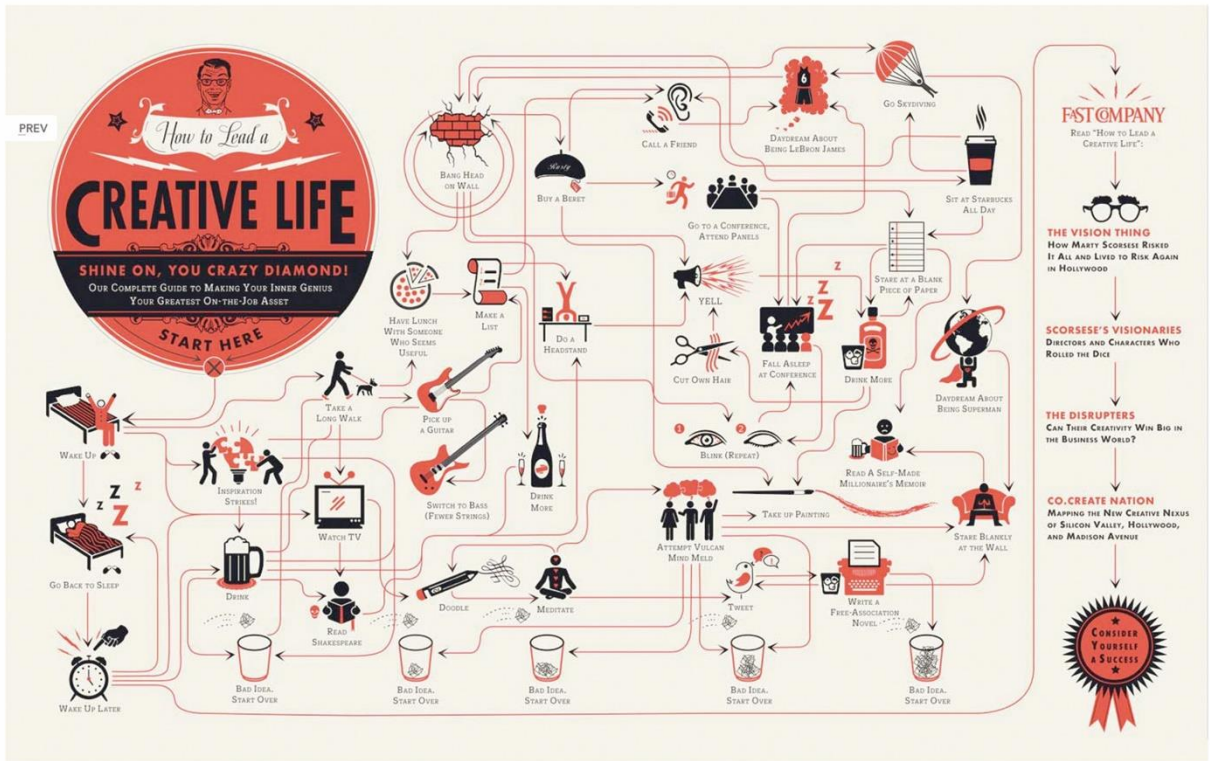
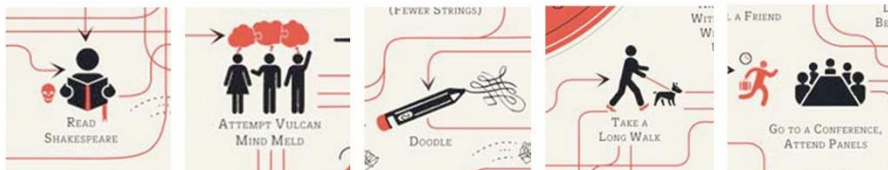


Imagen 9. Creative Life. Shine on, you crazy diamond! CopyRight 2011 Por: Jason Feifer. Recuperado de: <https://www.fastcompany.com/1793515/how-lead-creative-life>

Mal comportamiento creativo que solo lleva a concebir malas ideas



Leer a Shakespeare

Juntarse con mentes vulcanas (hablar con personas con las que compartes intereses)

Garabatear

Salir a caminar

Ir a conferencias

Buen comportamiento creativo, camino que lleva directo al éxito



Entrar a una compañía ágil

La visión
Cómo Scorsese lo arriesgó todo y vive para volverlo a arriesgar en Hollywood

Visión scorsese
Directores y personajes que se arriesgaron

Disruptores
¿Puede su creatividad ganar en el mundo de los negocios?

Co-crear nación
Mapear nuevos nexos creativos de Silicon Valley, Hollywood y Madison Avenue

Considérate exitoso

solución. La fé en la creatividad potencial del individuo es la religión secular del emprendedor” (p.141). Creatividad y libertad se convierten en la sociedad de control en dogmas del hombre contemporáneo que lo llevan a su individuación y por tanto, a convertirse en sujetos gobernables que: "A juicio de Foucault, el «poder se ejerce solo sobre sujetos libres, y solo en la medida en que son “libres”»" (Lorey, 2016, p.47).

En este panorama, en la sociedad de control la creatividad se convierte en un *estilo de vida* y una *clave del éxito* del buen emprendedor como nos muestra el gráfico de “Creative Life” (Gráfico 9), donde se explica cómo llevar una vida creativa correctamente", siendo este un camino *unidireccional, lineal y secuencial*, que debe llevarse paso a paso y lo más importante, que debe llevarse a cabo al interior de una *empresa*. La creatividad se convierte aquí en un problema de competitividad y de búsqueda del poder que ignora la dimensión colectiva de la creación, al tiempo que mitifica los modos de producción contemporánea, donde se puede hablar del “cliché del creador revolucionario” (Puente, 2015), que no sería más que una construcción para propiciar el consumo, explica Fernando Puente para el diario virtual El Economista, que Steve Jobs:

“merecedor de incontables alabanzas por su papel temprano en el desarrollo de Apple y Pixar, (...) fue elevado a los altares del imaginario popular tras el éxito comercial del iPhone, cuyo mérito reside prácticamente de manera exclusiva en aglutinar -haciéndolas accesibles y atractivas- varias tecnologías que ya existían y que son el resultado fundamental (Internet, el sistema GPS...) de inversiones mil-millonarias sostenidas durante décadas por el sector público estadounidense²⁹” (2015)

Finalmente ser creativo trae consigo la necesidad casi tácita de la “juventud”, así se reitera sobre el papel del joven de liderar esta economía. ¿Quiénes son esos 107 millones de jóvenes a los que según el BID la economía creativa dará trabajo? ¿Por qué esta economía entabla esta relación natural entre creatividad y juventud? Si bien no pretendo responder a estas preguntas en mi tesis, las dejo planteadas para establecer que la economía creativa no

²⁹ Consultado el 02/05/2017. Ver nota completa en <http://www.eleconomista.es/tecnologia/noticias/6923302/08/15/Ni-Jobs-era-un-genio-ni-Musk-es-un-revolucionario.html#Kku8mJvyeSMAPq7T>

solo define las características de la creatividad, sino además el cuerpo que debe ejercerla; aquí entro a lo que considero la “colonización del sujeto”.

2.2. Colonización de la subjetividad

Cuando se dice “soy trabajador” se está haciendo referencia a un estado que pareciera definir y unificar la totalidad de la existencia, “ser trabajador” sería una forma que tiene continuidad en el tiempo y el espacio; que viene del pasado, está en el presente y continúa hacia el futuro, como si no tuviera ni un inicio ni un fin, una suerte de “verdad” que hace al sujeto inseparable de su trabajo. Decir “estoy trabajando” supone una acción que tiene lugar en un tiempo y un espacio específicos donde la existencia del sujeto no depende y es separable del trabajo, no ocupa la continuidad del tiempo ni es la verdad de la existencia del sujeto. Cuando en el posfordismo se borran los límites del tiempo del trabajo y el tiempo personal, se podría decir que de algún modo estabiliza al sujeto en el *soy trabajador, soy el trabajo mismo*, cosa que podría referirse no tanto a la relación con un oficio, sino a una concepción del "yo" en tanto estructura principalmente *productiva*.

Sujeto-marca

Esta concepción del trabajo y el sujeto como existencias inseparables, centraliza el “yo productivo” y elimina o diluye otras categorías de la persona, de modo que todos sus deberes y derechos estarán primordialmente relacionados y subordinados a lo productivo; cuando el sujeto queda atrapado en esta realidad, es cuando propongo ocurre la *colonización de la subjetividad*. Esta colonización se hace explícita de un lado en tanto el sujeto se convierte en el centro del entendimiento de la *producción precaria* siendo esta una "experiencia corpórea" (Papadopoulos, 2006), y de otro lado se da cuando se logra capturar la imaginación y construcción del "yo", cuando el sentido de la realidad y de la vida se construye a partir de las demandas empresariales (ya sea como productor o consumidor), donde el sujeto se convierte en una sumatoria de talentos y características que potencialmente pueden ser puestos a la venta, con defectos y falencias que ponen en riesgo su atractivo en el mercado, lógica que puede ser aplicada a los espacios del trabajo como del no-trabajo.

Para esto el sujeto deberá conocerse a sí mismo, no como herramienta del *cuidado de sí* (Foucault, 2008), sino como estrategia competitiva que reacciona por ejemplo, al *miedo a la obsolescencia*; el temor a la desactualización de nuestros conocimientos e ideas, al paso del tiempo, al envejecimiento de nuestros cuerpos, temores que estarán siempre presentes en tanto *amenazan* con descartarnos automáticamente del mercado y por tanto, y en tanto el neoliberalismo se extiende, nos descarta de la vida misma. Así que en aras de administrar esta "vulnerabilidad" en la sociedad de control debemos estar siempre:

“abocados a un proceso de “formación permanente” conforme a estrategias de marketing (...) Los sujetos son como serpientes que “surfean” todo el tiempo para adquirir competencias, pero sus movimientos, aunque libres en apariencia, se hallan controlados por los servicios que compran en el mercado y por sus hábitos de consumo” (Castro - Gómez, 2010, p.213)

La construcción y formación que hace el trabajador creador de sí mismo y para el mercado, ocurre de una manera muy similar a como se construye una marca corporativa diseñada para mostrar profesionalismo y persuadir al potencial cliente. Así al igual que una marca, el trabajador debe ser *creativo, versátil, coherente, consistente, claro y siempre vigente*, como lo indican algunos de los “14 parámetros de la marca corporativa”, una de las guías más populares para el diseño de identidad competitiva para empresas. Dicen los expertos en animación, dando algunas recomendaciones e inspirando a los jóvenes artistas:

“Todo website, reel y portafolio deben estar lo más al día posible, muchos buenos artistas han entendido que al estar al día y mostrar novedad, atraen más y mejores clientes. Por eso si recién se acaba de publicar el *reel*, es necesario empezar a pensar en cómo superarlo el próximo año con la versión actualizada del mismo”. (Colectivo Bicicleta, 2012)

El trabajador debe tomar un tiempo importante para pensarse y crearse a sí mismo, *trabajar para conseguir trabajo, debe consumirse para ser consumido*, entra así en competencia no solo con sus colegas, sino consigo mismo en una carrera interminable respondiendo siempre a las interacciones con sus clientes, la competencia y las tendencias del mercado, su comportamiento debe entonces ser análogo al del computador:

“un aspecto novedoso de la computadora es que puede modificar continuamente su propia operación mediante su uso. Incluso las formas más rudimentarias de inteligencia artificial le

permiten a la computadora expandir y perfeccionar sus operaciones mediante sus interacciones con el usuario y su entorno.” (Hardt & Negri, 2010, p.253)

La inteligencia del trabajador creativo no es tanto crítica e incluso tampoco creativa, se parece más a una *inteligencia artificial* basada en la acción-reacción con su ambiente que será el del mercado. Si bien el problema no es tanto esta construcción y formación que se hace con el propósito puntual de “vender”, lo problemático es que esta construcción se cristalice y lo que era un fragmento o incluso una versión ficcional del sujeto, se pretenda como “la verdad” del mismo, convirtiendo al sujeto en su propia cárcel o bien, en una réplica del neoliberalismo donde la definición del sujeto se da a partir del mercado. Puntualizo en esto porque esta construcción que hace el sujeto de sí mismo puede ir más allá del propósito de vender, y convertirse en la obligación del *empresario de sí mismo* pasando a ser una obligación moral según la cual, *es su responsabilidad inventarse y crearse a sí mismo de manera autónoma*, procurando exaltarse por encima del otro, mostrándose como infalible y capaz de todo:

“por eso no es un desempleado “es un “parado” y mucho menos un “necesitado”, sino un “gestor de sí mismo”, alguien que debe ser lo suficientemente flexible como para no requerir del asistencialismo estatal ni tampoco del trabajo asalariado.” (Castro - Gómez, 2010, p.216)

El *empresario de sí* es el Dios precario que el neoliberalismo inventó, para mantener y asegurar su existencia como sistema de producción de realidad, cuyo objetivo es la salud de la corporación.

De la fila del concierto a la fila de los impuestos

Si bien la producción de este trabajador *empresario de sí* se construye gracias a múltiples factores, en Colombia existe una ley que pretende asegurar su existencia; el 26 de enero de 2006 se emite la Ley 1014 *De fomento a la cultura del emprendimiento* (Ver Anexo 1), con la que se busca “promover el espíritu emprendedor en todos los estamentos educativos del país”(Capítulo I. Artículo 2, parágrafo a), de modo que cree un

“vínculo del sistema educativo y sistema productivo nacional (...) a través de una cátedra transversal de emprendimiento; entendiéndose como tal, la acción formativa desarrollada en la totalidad de los programas de una institución educativa en los niveles de educación preescolar, educación básica, educación primaria, educación básica secundaria, y la educación media, a fin de desarrollar la cultura del emprendimiento” (Artículo 2, párrafo e)

En este contexto el *emprendimiento* será definido en el párrafo d. del Artículo 1 del capítulo primero, como:

“una manera de pensar y actuar orientada hacia la creación de riqueza. Es una forma de pensar, razonar y actuar centrada en las oportunidades, planteada con visión global y llevada a cabo mediante un liderazgo equilibrado y la gestión de un riesgo calculado, su resultado es la creación de valor que beneficia a la empresa, la economía y la sociedad”.

Con esta Ley se pretende desde la educación y en todos sus niveles y formas, promover la empresa y por como está planteada, introducir el neoliberalismo desde la institución educativa, escuela y empresa se vuelven continuidades. Esta es para mí una de las materializaciones más contundentes y explícitas de la promoción no solo de la necesidad, sino además la *obligación moral* de ser una sociedad hecha de módulos *sujetos-empresa*. En Colombia la empresa pasa de figura jurídica a ética ciudadanía. Esta y siguiendo las ideas antes expuestas, sería la legalización y construcción sistemática del sujeto precario entendido desde la carencia.

Ahora bien, en medio de las discusiones sobre sociedades de control, posfordismo y emprendimiento, ya hemos visto que el joven aparece como protagonista, pero ¿Qué hace que el joven sea una figura tan reiterativa en estos temas? Si bien no existe una única respuesta, dice el informe de United Nations Population Fund (UNFPA) del 2014:

“En ciertos países, el crecimiento de la población joven es más rápido que el crecimiento de la economía y sobrepasa las capacidades de las instituciones encargadas de proporcionarles los servicios básicos. ¿Las escuelas y universidades podrán satisfacer la demanda de educación? (...) ¿Habrá suficientes puestos de trabajo para cubrir sus necesidades de empleo decente y unos ingresos satisfactorios? (...) El surgimiento de una gran población joven de dimensiones sin precedentes puede tener efectos profundos en cualquier país. Que esos

efectos sean positivos o negativos dependerá en gran medida de la idoneidad de la respuesta de los gobiernos a las necesidades de los jóvenes y de su capacidad para permitirles participar plena y significativamente en los asuntos cívicos y económicos. Los gobiernos pueden elegir si prefieren ver el número creciente de jóvenes como un pasivo, un grupo de edad que impondrá exigencias sobre los limitados recursos, o como una oportunidad. Si se adoptan las políticas y se realizan las inversiones adecuadas, y se implica a los jóvenes en la fructificación de su propio potencial, la mayor generación de gente joven de la historia de la humanidad se puede convertir en los productores, creadores, empresarios, agentes del cambio y líderes que resuelvan los problemas en las décadas venideras. (p2)”

El joven más que ser el "héroe contemporáneo" como pretenden promover las políticas nacionales al respecto de la economía naranja y el emprendimiento, es un fenómeno poblacional para el cual mundo parece no estar preparado, y que para las instituciones estatales se traduce en un problema administrativo; los jóvenes son una fuerza productiva que bien puede desbordar un Estado, o bien puede potenciarlo económicamente según el informe.

Considerando que Colombia es una *nación extractiva* en tanto “elimina los incentivos y las oportunidades para la gente” como expresa el profesor de economía James Robinson en su libro *¿Por qué fracasan las naciones?*³⁰, no es extraño que las políticas de administración del país para dar cuenta de la situación laboral de los jóvenes, que corresponden al 23,7% de la población según el organismo Colombia Joven, estén enfocadas a la promoción del emprendimiento que es en últimas, hacer que cada joven de cuenta de sí mismo y llegue incluso, a justificar la pérdida de beneficios, seguridades sociales y bienes públicos; así es más rentable dirigir a una masa de jóvenes precarios y autómatas a hacer fila a la Cámara de Comercio³¹ y a pagar impuestos, que asegurar su educación y su salud como derecho.

³⁰ Puede ver la conferencia ¿Es Colombia un país fracasado? por James Robinson y Miguel Urrutia que tuvo lugar en la Biblioteca Luis Ángel Arango el 25 de julio de 2015 en <https://www.youtube.com/watch?v=VKy-1X-vW64>

³¹ Aquí hago referencia a la Cámara de Comercio de Bogotá, “entidad privada sin ánimo de lucro que busca construir una Bogotá - Región sostenible a largo plazo, promoviendo el aumento de la prosperidad de sus habitantes, a partir de servicios que apoyen las capacidades empresariales y que mejoren el entorno para los negocios con incidencia en la política pública.” como se describen en su sitio web <http://www.ccb.org.co>

El exitoso y el fracasado: Proyectos neoliberales

Precisamente lo que hace que el joven emprendedor sea un recurso rentable, es que es empujado a sentirse responsable de su propia prosperidad y bienestar, cosa que termina por inhibirlo de demandar mejores condiciones colectivas como ocurre en el caso de la normalización de la precariedad. Así frente a la pobreza o el fracaso, no se sentirá en medio de una situación injusta socialmente, sino avergonzado y en un estado de depresión e impotencia, dice Byung-Chul Han (2014) filósofo y experto en estudios culturales:

“Quien fracasa en la sociedad neoliberal del rendimiento se hace responsable de sí mismo y se avergüenza, en lugar de poner en duda a la sociedad o al sistema. En esto consiste la especial inteligencia del régimen neoliberal. Dirigiendo la agresividad hacia sí mismo el explotado no se convierte en revolucionario, sino en depresivo” (p.64)

Una de las claves de la construcción de la subjetividad del *empresario de sí* será o bien construirlo como "potencialmente heroico" o "potencialmente depresivo", pero nunca potencialmente revolucionario, esto sería una forma de reducción o bien invisibilización dramática de las diversas posibilidades y formas que podría adquirir el sujeto para transformar la realidad, su capacidad para incidir en su contexto y en sus propias condiciones quedan limitadas a los márgenes del capitalismo. Tanto el empresario próspero y feliz, como el sujeto fracasado y depresivo, son antagonismos necesarios para sostener al neoliberalismo que no funciona como un sistema económico sino de “méritos y culpas”, dice Castro-Gómez (2010):

“cuando la oveja marcha correctamente por el camino de la salvación, esto es un síntoma inequívoco de la buena gestión de su gobierno. Cuando, por el contrario, la oveja no responde a los objetivos fijados o no utiliza convenientemente las estrategias sugeridas para alcanzar esos objetivos, el fracaso recaerá sobre la propia alma del pastor, quien deberá sentirse *culpable* por ello (Foucault, 2006c: 200). En este caso tendrá que recurrir a técnicas como la mortificación de la carne y los ayunos sistemáticos que le permitan "negociar" con Dios el perdón de sus pecados. Aritmética de la culpa”. (p. 98)

La buena y la mala oveja, serán sujetos que cuentan con capitales y posiciones sociales distintas donde el héroe producirá riqueza, y “anti-héroe” en medio de su culpa y vergüenza al menos no producirá gastos, al contrario, acudirá a estas técnicas para negociar el perdón

invirtiendo en medicina, educación, grupos de ayuda o libros de autoayuda. La existencia de ambos sujetos asegurará tener claros modelos de comportamientos correctos e incorrectos en la sociedad.

De esto lo que resulta también, es la estigmatización hacia ciertos comportamientos y sentimientos que pueden llevar a la crítica, la duda y por tanto a la transformación, cosa que pasa de un nivel personal a uno social donde queda traducido a la estigmatización social y colectiva hacia las situaciones de pobreza que se convierte en una situación meritória propia de los fracasados e irresponsables, de modo que "culpabilizamos en horizontal y no en vertical" (El Salmón Contracorriente, 2016). Con la Ley de emprendimiento Colombia estaría adoptando la proclamación de Bill Gates: "nacer pobre no es tu culpa, morir pobre sí lo es". Sería esta una administración de la subjetividad que es a un tiempo la administración y disminución del riesgo para el Estado neoliberal, que se logra cuando el ciudadano justifica los intereses de las clases dominantes.

Quiero hacer una aclaración y es que con esto no estoy demandando un "asistencialismo paternalista" por parte del Estado que vea a la población como sujetos pasivos, lo cual sería entrar de otro modo, en lógicas coloniales y patriarcales. Lo que cuestiono es la idea y las políticas que llevan al comportamiento económico, modular e individualista, que producirían el desmembramiento de la sociedad que al convertirnos ya sea en "exitosos" o "fracasados", elimina las relaciones que existen con el otro y con el contexto, convirtiendo las desigualdades producto de las relaciones de poder, en problemas personales.

2.3. Colonización del tiempo

El manejo del tiempo y la pérdida del control sobre el mismo, la aceleración de procesos o la ralentización de ellos, son aspectos que aparecen a lo largo del problema del trabajo inmaterial en las sociedades de control, si bien el tiempo de trabajo marcado por el reloj es símbolo de poder en la sociedad disciplinaria, en la sociedad de control el tiempo de trabajo deja de tener un inicio y un final para desbordar todo límite. Esto es lo que quiero llamar la *colonización del tiempo*.

No eres dueño de tu tiempo, tu “no tienes tiempo”

En el contexto del posfordismo la categoría “tiempo” aparece como un elemento difuso pero constante a lo largo de las discusiones, por tanto, se vuelve pertinente para su problematización en relación con la experiencia de la precariedad. Dice Papadopoulos:

“from the standpoint of capital the whole lifespan continuum of a precarious labourer is dissected into successive exploitable units of the present. Precarity is this form of exploitation which, by operating only on the present, exploits simultaneously also the future” (2006)

De manera que la experiencia de la precariedad, trae consigo unos nuevos modos de operar del tiempo que abandonan su dimensión mecánica que marca y mide un inicio y un fin, y se convierten en un problema de cómo el sujeto percibe y experimenta el tiempo explotando pasado, presente y futuro del sujeto, de otro lado dice Papadopoulos:

“it is the first time in the history of worker’s subjectivity that the expression ‘I don’t have the time’ becomes an explicit political statement. It is an explicit political statement which designates a form of collective subjectivity which is radically different from the over regulated subjectivity in the party form. And the reason for this is that this expression doesn’t refer to an individualised way for the personal time management, but it concentrates in an emblematic way: the collective experience that time is already totally appropriated.”

Este “no tengo tiempo” como emblema de estas generaciones de trabajadores, es una experiencia que contradictoriamente se define desde la carencia aunque se crea la ilusión de que somos dueños de nuestro propio tiempo, de modo que el *empresario de sí* no es dueño de su tiempo, el tiempo es el dueño del empresario. Los ritmos del empresario de sí no van a estar marcados por una campana que indica el inicio o el final de sus actividades, tampoco por los ritmos de su cuerpo, y mucho menos por los ciclos del sol, de la luna o de los cultivos; su ritmo será esquizofrénico e impredecible regido por los movimientos del cliente y los flujos del dinero, las alzas y las bajas de las acciones, las apuestas en la bolsa y las demandas del mercado (Hardt & Negri, 2000, p.31); esta captura del tiempo es a la vez una forma de desconectarnos de la tierra y de nuestros propios cuerpos para sincronizarnos con la nueva naturaleza que es el neoliberalismo.

De igual modo, todos los procesos y producción creativa, deben ajustarse a distintos factores externos que obligan a *comprimir* o *dilatar los ritmos* de trabajo, que deben ajustarse siempre a las urgencias del cliente y a las esperas de sus aprobaciones. Técnicas, métodos, segmentación del día e incluso metabolismos del cuerpo, deben ajustarse a estos tiempos impredecibles, alterando de distintos modos el flujo pertinente de la creación subalternizando los ritmos propios de esta y de los productores para quien lo ideal es que la creación “salga de manera natural y no impuesta” (2016), como dice el profesor de animación Juan Almanza en entrevista.

De otro lado, se celebra y espera que el tiempo de producción de una obra sea cada vez menor para procurar su rentabilidad. Los aliados de los productores serán los softwares, cada vez más sofisticados que nos prometen optimizar los procesos creativos, acabar el trabajo de forma *más rápida y sencilla* como pareciera ser el eslogan de la época, no para trabajar menos horas ni mejores pagos, sino para aumentar la rentabilidad, fluidez del trabajo y por tanto la satisfacción del cliente.

Quizás por ello la devoción religiosa que muestra el productor hacia las marcas de Adobe y Autodesk, herramientas que se convierten en sinónimo de conocimiento de modo que, “saber usar adobe”, aparece como requisito de toda oferta laboral al punto, que el trabajador creativo pareciera ser simplemente un componente externo e inseparable del software donde el uno depende de la existencia del otro, en especial el productor del software.

Personas ágiles, siempre actualizadas, siempre pensando en el futuro y huyendo del pasado y resistiéndose a la obsolescencia. La posibilidad de ser elegido en el mercado, depende de la capacidad de ser innovador y creativo, de ser siempre jóvenes, siempre atractivos, siempre productivos, siempre precarios. Aceptamos suspendernos a nosotros mismos en el tiempo ayudados de la sofisticación de la tecnología, y con ello renunciamos a la capacidad de apreciar la belleza del movimiento.

Los residuos de tiempo del capitalismo

El amor a la animación

Algo que nos caracteriza como productores creativos es el deseo de “realizar nuestros propios proyectos”, las horas para las ideas personales que dan satisfacción personal y donde a la final, reclamamos nuestra subjetividad para nosotros mismos, siempre está en competencia con el tiempo “productivo” del “trabajo serio”. Así terminamos realizando nuestros proyectos con el tiempo que “queda de sobra”. El tiempo productivo va a ir llenando todos los espacios de la vida relegando el lugar del tiempo no-productivo, que va a ser visto como inservible o poco importante.

Esta lógica se reproduce al interior del trabajo mismo al menos en la periferia del capitalismo; producir una imagen, una película o en fin cualquier producto creativo, requiere de dedicar un tiempo importante a actividades como pensar, imaginar, investigar, planear, acciones que no llevan a la ejecución material de la obra, sino a su reflexión y que por tanto, son vistas como actividades “no-productivas”, y que por tanto tenderán a tener un tiempo relegando dentro de la misma productividad.

Una de las afirmaciones de los productores de animación, es que animar es algo que requiere de “tiempo”, pero no es un tiempo que siempre se tiene, especialmente en las agencias de publicidad. Dice Juan León, animador del sector, sobre su experiencia en una empresa del sector que maneja otras lógicas:

“esa vez me sentí más tranquilo (...) le permite a la gente trabajar, crear, ¿cómo? permitiéndole dibujar, investigar y no estallándole el cerebro o sea, permitiéndole que se tome con calma el trabajo. A uno se le estalla el cerebro o se empieza a ensimismar es de tanta presión y de sacar tanta vaina tan rápido, tantas animaciones tan rápido, tantos diseños tan rápido..con eso uno se vuelve como un robot, eso es lo que quieren los clientes, (...) el medio laboral lo están volviendo así, quieren es tener máquinas que produzcan monedas.”³²

Este reiterado afán en lo productivo nos arrebató el tiempo para la concepción, reflexión y perfeccionamiento de la animación, así o bien se convierte en privilegio tener el tiempo para este tiempo no-productivo, que hace de la animación algo satisfactorio tanto como

³² Entrevista realizada por la autora

proceso como resultado, o bien debe ser un tiempo que el productor debe asumir en tanto son momentos que pocos clientes están dispuestos a costear convirtiéndose en *trabajo para conseguir trabajo*.

De otro lado, este fenómeno está llevando, en el caso de la producción animada, a que el animador y los procesos propios que requiere su creación entren en conflicto. El proceso de animar requiere de repetición, contemplación y paciencia, lógicas que son en sí mismas incompatibles con el neoliberalismo, dimensión que hace de la animación un arte “inviabile”. De modo que para sobrevivir, ha tenido que adaptarse a los requisitos contemporáneos y así automatizarse, sistematizarse y en fin, hacer de este un oficio más rentable, al punto, dice Juan León inspirado en Hayao Miyazaki fundador de Studio Ghibli, que realizar “acciones completas dirigidas por un solo botón, es perder la confianza en nuestras manos”.

La adaptación a los tiempos, lógicas y requerimientos al mercado neoliberal sin resistencia alguna, nos reduce y separa de nuestro propio oficio llegando incluso, a hacer del animador y la animación antagonistas, donde somos potenciales enemigos de nuestros directores que nos exigen repetir una y otra vez las tareas cosa que demora nuestros pagos, de nuestros compañeros con quienes competimos por mejores ingresos, de nuestros empleados porque ponen en riesgo los presupuestos de la empresa y con ello su existencia, de nuestra misma creación que exige calidades para las que no tenemos tiempo, de nuestro propio cuerpo porque enferma, se cansa y no soporta y no rinde lo suficiente.

Complicidad, amor y cuidado

Si todo el tiempo es para la productividad, significa que estamos ante un saqueo de otros tiempos como lo son el tiempo para el *cuidado* y *el afecto*, que son cada vez más reducidos y relegados. En este sentido se pueda hablar de una “masculinización” de El tiempo que se piensa como una gran unidad, una totalidad que le pertenece a la productividad. La complicidad, el amor y el cuidado, al no ser actividades productivas que generan riquezas, pierden legitimidad y por tanto, tendrán la peor calidad de tiempo y valor al interior de la

sociedad neoliberal, a menos que se transformen en *servicios*, donde igualmente tendrán un lugar relegado y periférico.

Es así como en el contexto del posfordismo se ama, se piensa y se resiste con el tiempo residual de la productividad, tiempos que se verán obligados a infiltrarse en la vida misma, no desaparecen pero serán eso: un infiltrados. Son estos los tiempos que han quedado en las periferias de nuestras vidas, y que irónicamente son la vida misma.

La problematización de El tiempo como categoría en las sociedades de control y su relación con las actividades del cuidado y el afecto, es un tema mucho más amplio y complejo, el cual ha sido abordado desde perspectivas feministas como lo hace el colectivo “Precarias a la Deriva”, proyecto que nace en España-Madrid que busca “conocer aquellas nuevas situaciones y realidades del mercado laboral precarizado y de la vida puesta a trabajar desde su propia vivencia” (http://www.sindominio.net/karakola/antigua_casa/precarias.htm). Sin embargo lo que me interesa dejar dicho, es que *El tiempo* es una categoría de un lado problemática al nivel del cual se ejerce el poder, pero es de otro lado el nivel en el que se pueden pensar las resistencias, es en estos *tiempos-residuos* al igual que en el *trabajador fronterizo* es que se encuentra el potencial de un “paradigma otro” (Mignolo, 2003), que ofrezcan alternativas de pensamiento para imaginar por fuera de los márgenes neoliberales.

2.4. Competitividad, trabajo y otros mitos del siglo XXI

Todas estas colonizaciones las hemos ido aceptando porque traen consigo la promesa del desarrollo, y porque sentimos que no tenemos más opción que “aceptar todos los términos y condiciones” del neoliberalismo, sin embargo ¿Qué tan coherentes son las promesas de desarrollo capitalista con el contexto global? lo que son promesas de desarrollo, pueden ser perfectamente la normalización de las relaciones de poder contemporáneas que buscan la integración global alrededor del capitalismo.

Esto no es una sociedad, es un casino

El emprendimiento como política y camino imperativo habla de “los jóvenes” como si fuesen sujetos homogéneos, y como si hablar de *jóven emprendedor* fuera una categoría trascendente a toda condición, dice Canclini (1990) que “el hecho de hablar de los jóvenes como de una unidad social, de un grupo constituido, que posee intereses comunes, y de referir estos intereses a una edad definida biológicamente, constituye en sí una manipulación evidente” (p.165). De otro lado dice Juan Andrés Castro, máster en estudios de población, que los jóvenes de hoy: “Son una generación que seguirá creciendo en condiciones cada vez más precarias, que seguirá reproduciendo los círculos de pobreza y envejeciendo paulatinamente marginada” (El Tiempo, 2011); cosa que se reafirma al ser el emprendimiento una estrategia enfocada a la producción de riquezas, no ha mejorar las condiciones de vida de los trabajadores.

Ahora bien, definitivamente no es lo mismo hablar del jóven de los estratos medios y altos en Bogotá, a hablar de los jóvenes de las periferias en condiciones de pobreza o incluso extrema pobreza; mientras que los primeros son alentados para ser creativos y emprendedores, responsables de sí mismo, a los jóvenes de las periferias se los acusa de viciosos y criminales siendo blanco común de reclutamientos e incluso de las llamadas “limpiezas sociales”³³. También los jóvenes de clases medias serán los egresados de las grandes universidades, y los de la periferia saldrán de instituciones “de garaje” o bien estudiarán en instituciones como el SENA (Servicio Nacional de Aprendizaje)³⁴ en un intento por “salir adelante” y mejorar o bien dignificar su posición en el mundo. En el

³³ “Un estudio reciente de la Asociación de Trabajo Interdisciplinario (ATI), el Instituto Popular para la Capacitación (IPC) y el observatorio juvenil de la Universidad Nacional de Colombia demostró que los hombres y mujeres jóvenes de Ciudad Bolívar y Altos de Cazucá identifican en sus barrios la presencia de actores armados que «siembran el miedo, limitan el disfrute de los espacios públicos y la sana diversión, impiden la utilización de cierta indumentaria, imponen horarios de tránsito, y crean un ambiente de miedo y de terror a través de acciones selectivas de limpieza social.» En las calles de esta localidad se volvió costumbre que encapuchados hagan control militar de barrios enteros, patrullen, ingresen ilegalmente a las viviendas y recluten adolescentes para engrosar las listas de paramilitares. Los armados incluso trasgreden la propia individualidad e identidad juvenil al imponer la prohibición del uso de piercing, tatuajes, o el cabello largo.” Texto tomado de <http://www.desigualdad.freeservers.com/> El nombre de los autores no aparece posiblemente por temas de seguridad ya que es una población que vive constantemente bajo estado de amenaza.

³⁴ Es un “establecimiento público del orden nacional, con personería jurídica, patrimonio propio e independiente, y autonomía administrativa; Adscrito al Ministerio del Trabajo de Colombia. Ofrece formación gratuita a millones de colombianos que se benefician con programas técnicos, tecnológicos y complementarios que enfocados en el desarrollo económico, tecnológico y social del país” como se describen en su sitio web <http://www.sena.edu.co>

campo de la animación en Bogotá, los primeros serán opción para ser prestadores de servicios en las productoras, y los segundos serán la “maquila” de las mismas, quienes trabajarán a cambio de “la oportunidad” de aprender y ser parte de una producción profesional. Esta sería una reproducción de la división global de trabajo a nivel local.

Pese a esto, estas políticas del emprendimiento se siguen difundiendo y aceptando, en tanto prometen que esta es una economía lucrativa, con un alto potencial para la generación de empleo, dice el BID en el video *¿Por qué la cultura no vale nada?*, que la economía creativa actualmente ocupa el 6.1% de la economía a nivel mundial, contando con la cuarta fuerza laboral global, dicen ellos, suficiente para darle empleo digno y sostenible a 107 millones de jóvenes de Latinoamérica y el Caribe. ¿Qué tan cierta es esta promesa y en qué condiciones se estaría generando esta riqueza y estos empleos?

En tanto la lógica de la propiedad intelectual que es la que define al producto creativo, y la contratación por prestación de servicios, que solo da cuenta de los resultados finales más no de los procesos, la relación que hay entre pago y horas de trabajo están lejos de ser equivalentes; en el posfordismo el tiempo que ha sido capturado en su totalidad, deja de ser la unidad de medida del trabajo. Esto implica que el hecho de que un trabajador logre cubrir sus necesidades básicas digamos mensuales, se convierte en un problema no de horas trabajadas, sino de su habilidad para manejar el azar y la estrategia, es decir de su habilidad par hacer “rentable” su propio trabajo. Ahora que el sujeto es *empresario de sí*, su mérito no estará en cuánto trabaja, sino en cómo logra negociar y administrar la relación entre producto, tiempo y recursos. El escenario laboral se convertirá entonces en un juego de apuestas donde tener trabajo no necesariamente significa “ganar”, puede perfectamente significar “perder”, donde el capitalismo, encarnado por ejemplo en la figura de los bancos o el Estado neoliberal, siempre va a ganar.

Extinción de la clase media

Los procesos de adaptación a los que nos vemos obligados, tienen que ver con un fenómeno relacionado con la extensión del neoliberalismo y es la desaparición de la clases medias. Explica Virno, que el mundo apoyado de la tecnología y la precariedad, ha llegado a un

panorama en el que se juntan tres elementos: 1. Crisis laborales mundiales, dado que el trabajo ya es prescindible para la explotación capitalista y por lo tanto no es deseable 2. Grandes acumulaciones de capital 3. Panorama de desigualdad extrema a nivel mundial. Este escenario debería permitir jornadas de trabajo menos extenuantes o incluso, prescindir del trabajo. Frente a este contexto y a puertas de un cambio radical en las dinámicas económicas, teóricos y activistas proponen un *Ingreso Ciudadano Universal*, sobre esta propuesta Virno explica a través del grupo *Inmaterial Workers of the World*:

“Practical politics at the level of postfordism must make all productive time completely visible, in its complete extent, making of it the only legitimate criteria for the distribution of wealth. The objective of a CITIZEN’S INCOME is obviously central. (...) The citizen’s income is the SALARY FOR SOCIAL CO-OPERATION which precedes and exceeds labour time.” (Virno, 2010).

Esta propuesta viene de un rechazo a la extrema desigualdad donde dadas las condiciones, es imposible que los más empobrecidos alcancen estándares mínimos de vida, situación que está llevando a la desaparición paulatina de la clase media.

De otro lado esta medida es también necesaria para la salud del capitalismo mismo, dado que la acumulación extrema del capital, llevaría al fin de las condiciones que permiten la reproducción del mismo; explica el economista Eduardo Levy: “El mayor desafío de los próximos años será ver cómo redistribuir las riquezas que van a generar el progreso tecnológico porque, si no, -se va a quedar concentrada en las manos de los dueños de las máquinas-. Si eso sucede, habrá menor consumo y menor demanda, algo que podría llevar a una situación de estancamiento que corte el progreso.³⁵” (Levy, 2016), de modo que al aumentar la desigualdad, disminuye el poder adquisitivo y con ella la demanda del consumo, la máquina capitalista se estancaría.

Al igual que el grupo *Inmaterial Workers of the World*, Levy propone un ingreso universal: “ante el escenario de pérdida de empleo por la tecnología, mencionó la alternativa del ingreso universal, un sistema de seguridad social en el que todos los habitantes de un país - sin importar si trabajan o no- reciben dinero mensualmente, para evitar problemas con

³⁵ <http://www.lanacion.com.ar/1953534-si-la-productividad-aumenta-deberiamos-trabajar-menos-horas>

aquellas personas que quedaron fuera del mercado por las máquinas" (2015). Esta lucha actualmente está siendo encabezada por organizaciones como *Basic Income Earth Network*³⁶ (BIEN), fundada en 1986 y que ha funcionado desde la producción teórica y el activismo.

Independientemente de que el proyecto del salario universal se logre o no (de manera parcial o total) y haciendo la aclaración de que este tema tiene al interior debates complejos, el panorama frente al cual nos encontramos indica que las promesas sobre mejorar el mundo laboral y la educación para la competencia como signos de desarrollo, no tienen sentido alguno a largo plazo, sería prepararse y pensarse para un mundo insostenible; razón por la cual es importante que surjan propuestas que alerten sobre la importancia de redireccionar el modo de pensar y de actuar, prepararse y adaptarse a un mundo capitalista no es viable.

A pesar de esto, en Colombia el desarrollo aún se limita a pensarse en la ecuación *a mayor trabajo, mayor desarrollo, y a menores beneficios laborales mayor productividad*. En este panorama las dinámicas de trabajo que por ejemplo dependen de un horario, podrían resultar siendo más una forma de reafirmar el poder que se tiene sobre un cuerpo, más que una necesidad material objetiva; en cierto modo se podría decir que estamos ante una forma de adoctrinamiento neoliberal que busca que la mayoría empobrecida, justifique los intereses y condiciones de la minoría privilegiada, si bien la acumulación ya no depende de la fuerza de trabajo, mantiene las relaciones de dependencia, que dice Mignolo (2003) “se refiere a la estructura de dominación entre burguesías desarrolladas y subdesarrolladas, entre economías industriales y economías emergentes, entre Primer y el Tercer Mundo” (p.48). Lo que son las promesas de desarrollo en un país como Colombia, en el que la “economía creativa” aparece como respuesta y cura del “atraso”, es ante todo un proceso civilizatorio, una serie de estrategias para mantener las relaciones de dependencia globales.

³⁶ Para más información puede visitar <http://basicincome.org>

ESC 1. PLANO 1. EXT - PATIO DE CASA

PLANO GENERAL ABIERTO DEL PATIO DE UNA CASA, EL LUGAR ES SOLEADO Y PARECE TRANQUILO. LENTAMENTE SE HACE UN "ZOOM IN" A ALGO QUE PARECE UNA MASA. SONIDO AMBIENTE.

VOZ OFF

EXISTE UN FENÓMENO CURIOSO QUE LE OCURRE A LAS HORMIGAS

ESC 1. PLANO 2. EXT - PLATIO DE CASA

PLANO GENERAL CERRADO SOBRE LA "MASA". SE PUEDE VER UN REMOLINO DE HORMIGAS QUE SE PRODUCE POR ESTAS AL CAMINAR EN CÍRCULOS. SUEVAMENTE COMIENZA ENTRA UN PIANO QUE ACENTÚA LOS BAJOS.

VOZ OFF

SE LLAMA EL "VÓRTICE DE LA MUERTE", SE DA CUANDO LAS HORMIGAS PIERDEN LA RUTA Y COMIENZAN A CAMINAR EN CÍRCULOS.

ESC 1. PLANO 3. EXT - PATIO DE CASA

PLANO MEDIO AL REMOLINO. SE PUEDE VER A LAS HORMIGAS ANGUSTIADAS CORRIENDO SIN PARAR. ALGUNAS HORMIGAS CAEN DE CANSANCIO. SUS COMPAÑERAS CONTINÚAN CAMINANDO FRENÉTICAMENTE SOBRE ELLAS SIN PARAR. SE ESCUCHAN LOS PASOS FRENÉTICOS DE LAS HORMIGAS. LA MÚSICA DEL PIANO SE HACE MÁS FUERTE Y DISONANTE.

VOZ OFF

LAS HORMIGAS NO ENTIENDEN LO QUE PASA, NO SABEN QUE CAMINAN EN CÍRCULOS, SOLO CAMINAN Y CAMINAN ESPERANDO LLEGAR A UN DESTINO DONDE ENCUENTREN ALI-MENTO. EN ESTE FRENESÍ LAS HORMIGAS COMIENZAN A MORIR DE CANSANCIO HASTA LLEGAR AL "SUICIDIO COLECTIVO" DONDE TODAS FINALMENTE MUEREN.

ESC 1. PLANO 4 - EXT - PATIO DE CASA

PRIMEROS PLANOS DE GRUPO DE HORMIGAS QUE PARAN DE CAMINAR Y EXPLORAN EL TERRENO CUIDADOSAMENTE. LA MÚSICA ENTRA EN SUSPENSO

VOZ OFF

A MENOS QUE ALGUNAS DE ELLAS DECIDAN PARAR Y EXPLORAR EL TERRENO NUEVAMENTE

ESC 1. PLANO 5. -EXT - PATIO DE CASA

PLANO GENERAL DEL VÓRTICE, ESTE SE ROMPE Y SE VUELVE A FORMAR LA LÍNEA DE HORMIGAS. EL PIANO COMIENZA A SILENCIARSE SUAVEMENTE. VUELVE SONIDO DE AMBIENTE.

VOZ OFF

HASTA ENCONTRAR UN NUEVA RUTA QUE LAS SAQUE DEL VÓRTICE.

Imagen 8. Muestra guión literario. Por la autora. 2017. Este guión plantea el relato en palabras tratando de solucionar el relato general. En este guión se imagina cómo podrían interactuar los elementos visuales, musicales y sonoros orquestados en un relato. Este se puede seguir o replantear a lo largo de la realización.

SECCIÓN II. ¿PARA QUÉ Y PARA QUIÉN REFLEXIONAR?

Ventana al caos. ¿Por qué gastar tiempo tratando de entender conceptos y teorías? ¿Por qué dedicar tiempo a la reflexión en vez de encaminarse directamente a la acción? El texto que tiene en sus manos tardó en gestarse alrededor de dos años y su producción hubiera podido extenderse por más tiempo. Este es el resultado de un proceso de aproximación y asimilación a un lenguaje que era hasta este momento ajeno a mi cotidiano y a mi formación como trabajadora inmaterial, con el que el universo aparece con coordenadas distintas a las que estaba acostumbrada, como si la luz se hubiese apagado, tuve que aprender a navegar con nuevos sentidos que me llevarían a darle una forma a unos pensamientos y sentimientos que eran antes o inefables o bien no les había dado un lugar dentro de mi marco de existencia. Ahora, este “parar” para reflexionar, supone una pausa en medio del frenesí del deber ser y del deber hacer, pero no como una “pausa activa” para retomar fuerza y cuidarnos en tanto artefactos del capitalismo, es un “parar” para dudar y sospechar, para distraerse con la belleza, para redireccionar el camino, para reconocer la ridiculez que hemos hecho del mundo, para burlarse de la seriedad de los grandes hombres, para volver a actuar con una mayor conciencia del yo, del otro y de la vida.

Capítulo III. EL CIUDADANO-EMPRESA Y EL ESTADO-MERCADO

“Lo que habrá de progresar en la vida no viene
a través de la adaptación, sino por atreverse”
Henry Miller

Los siguientes capítulos parten del análisis de documentos que, de un lado pretenden situar el problema concretamente en lo local, y de otro lado buscan ser la excusa para entender el contexto en el que emergen. En este *Capítulo III* revisaré el documento de la *Convocatoria de Estímulos de MinCultura* versión 2013, la cual será el hilo conductor para hablar sobre las adaptaciones y modos de operar al interior de las productoras de animación, de modo que estas convocatorias son directa o indirectamente estrategias que inciden en el *moldeamiento* del campo de la animación.

¿Cómo se realiza una producción animada en Colombia? Dar una respuesta sobre cuáles son los pasos, procedimientos y métodos para *producir* una animación es una tarea compleja en tanto depende de múltiples factores como lo son los modos de concebir la animación, el origen de la financiación (si es dinero públicos o privados), los recursos materiales y tecnológicos, el equipo de trabajo al igual que el contexto social, económico y político. Condiciones que se entrelazan donde las unas dependen y determinan a las otras, de manera que cada producción termina usualmente por tener sus propias características y flujos de trabajo.

La producción ha tenido que adaptarse a las condiciones propias del contexto nacional y, dado que este no es un campo autónomo en todas sus dimensiones, aún depende de instituciones gubernamentales e inversores produciéndose tanto con recursos públicos como privados, dice Guzmán (2014) que:

“Estas mixturas presupuestales obligan a las producciones animadas en Colombia a alinearse con intereses gubernamentales propios de las convocatorias públicas, por lo general anuales, al igual que con los plazos y condiciones que dictan dichos estamentos, a la par que se deben buscar recursos privados que solventen otras facetas de la producción y que obedezcan, a su vez, a los intereses económicos de los inversores” (p. 79)

Esta dependencia de los programas gubernamentales que representan para muchos la *gran posibilidad* de producción de animación en Colombia más allá de los comerciales publicitarios, convierten estos mecanismos en determinante para la configuración del campo de la animación. Por esta razón voy a hacer un breve recorrido por las políticas públicas relacionadas con el fomento al cine en Colombia analizando las relaciones que entran en juego.

3.1. Fomento al cine: Entre la autonomía y la dependencia

La animación en Colombia en tanto contenido cinematográfico, a lo largo de su historia ha tenido una estrecha relación y dependencia de las decisiones políticas, que determinan en gran medida el lugar de la producción cultural y su pertinencia en los planes de desarrollo del país. Una de las primeras iniciativas públicas para el fomento al cine, fue la creación del *Departamento de Cine de la Sección de Cultura Popular* por Jorge Eliécer Gaitán entre 1938-1940, periodo en el que fue Ministro de Educación en Colombia. Esto “conlleva a la

aparición de la Ley 9a de 1942, por la cual se fomenta la industria cinematográfica del país y se procura facilitar en materia económica varios de los aspectos que se requieren para la producción” (Arce, 2013, p.88).

Esta Ley, explica el investigador y docente de animación Ricardo Arce (2013), finalmente no se hace efectiva debido a que las condiciones económicas del país “no permiten que una inversión tan arriesgada y difícil amortización como la del cine, llegara a encontrar capital disponible” (p.88). Continúa explicando que habrán otros dos factores que afectarán la producción nacional y serán de un lado las políticas de exhibición que van a privilegiar el cine extranjero, y de otro las continuas censuras dentro de las cuales se puede resaltar las ejercidas por la iglesia católica, al punto de retomarse en 1950 “la Ley 83 de 1946, bajo la cual se argumenta que el cine es el causante de la temida inmoralidad y de la delincuencia juvenil” (Arce, 2013, p.90). Momento a partir del cual se crea una “red” de censuras alrededor de la producción audiovisual.

El primer gran momento del fomento a la producción cinematográfica se dio décadas después con la creación de la Compañía para el Fomento Cinematográfico (FOCINE), por medio del Decreto 1924 del 28 de julio de 1978. Uno de los exponentes más importante de la animación en Colombia de esta época fue Fernando Laverde, “uno de los ejemplos más representativos para tratar el tema de la producción de cine de animación en nuestro país” (Pedraza, 2013, p.47), quien a través de FOCINE consigue la producción de cortometrajes, medimetrajes y largometrajes, considerándose uno de los animadores más prolíficos de la animación en Colombia, dentro de sus obras más representativas se puede mencionar *En el país de Bellaflor* (1972), *Cristóbal Colón: valiente, terco y soñador* (1983) y *Martín Fierro* (1989) por nombrar algunas obras de su extensa producción.

Pese al valor cultural generado durante el funcionamiento de FOCINE, esta institución fue cerrada en 1993 durante la presidencia de César Gaviria (1990-1994), como parte de sus políticas de modernizar a Colombia, ya que FOCINE era “la institución más ineficiente del país (...) prácticamente desde su aparición en 1978, ha sido una cadena interminable de fracasos (...) dejaron un promedio de pérdidas del 80 por ciento de la inversión” (Revista Semana, 1993). Esta decisión suscitó la reacción del sector audiovisual, personas del gremio expresaron al presidente Gaviria:

“No es justo, como parece sugerirlo la medida adoptada, que se desconozcan los logros que para la cultura del país ha significado la circulación por las pantallas del mundo de las películas que hasta la fecha se han realizado con el auspicio de FOCINE. Todo lo que nuestro cine ofrece como exploración de nuestra compleja sensibilidad nacional, de nuestros conflictos, jolgorios, sueños e inconclusiones, ha suscitado en los espectadores del resto del planeta una forma nueva de valorarnos que nos exonera de sus maldiciones y nos hace más fluida la comunicación y el entendimiento con ellos. (...) FOCINE, sin duda, requiere de una reestructuración que le preserve la normatividad que pueda ser estimulante para la reactivación de nuestro cine, que le reste la que lo pueda entorpecer o hacer imposible, y que le incremente la que lo haga más viable” (1993)

El documento que expresa la importancia del cine para la creación de valores culturales y como modo de integración global, fue firmado por personas del sector entre ellos Duque Naranjo, Fernando Laverde, Patricia Ariza, Bella Ventura y personas dedicadas al oficio de la cinematografía. Ahora, si bien defienden la importancia de la institución, también hay un consenso en la necesidad de reestructurar el modelo de FOCINE para procurar su sostenibilidad.

Ahora bien, lo que está en juego en este momento más allá del cierre de una institución por ineficiencia económica, es la pregunta de ¿Cuál debería ser la relación entre el estado y la producción cinematográfica en Colombia? El cierre de FOCINE marca un hito importante en tanto se enmarca en el contexto de las primeras grandes implementaciones neoliberales en Colombia que Ana María Bejarano y Eduardo Pizarro (1994) definen como *neoliberalismo moderado*, en tanto en principio se buscaba procurar la apertura económica al igual que el fortalecimiento del Estado debilitado por las guerras internas, dicen Bejarano y Pizarro (1994) al respecto de la presidencia de César Gaviria: “Los desafíos centrales que enfrentaba su administración eran claros: evitar un colapso definitivo del Estado, relegitimar las instituciones políticas e introducir cambios fundamentales en el modelo de desarrollo económico”. (p.14).

El cierre de esta institución responde primero a la decisión de eliminar la relación “paternalista” entre el Estado y el sector audiovisual, para privilegiar estrategias de inserción del cine colombiano en el mercado internacional, y segundo para hacer responsables a los productores sobre sus propias producciones, elementos que en últimas voy a argumentar, significaron repensar la *administración del riesgo* de la producción cinematográfica; se resalta que de FOCINE “el problema no fue solo la falta de rentabilidad

de las películas realizadas sino las inmensas deudas que acumuló el Estado por cuenta de películas sin realizar y el otorgamiento de créditos a particulares sin mayores garantías” (Rivera-Betancur, 2014, p.130).

El cierre de FOCINE no significó la eliminación de las políticas culturales, implicó más bien una transformación radical sobre el concepto del fomento: el Estado deja de ser “productor” y de estar a cargo de las producciones y su circulación, para pasar a brindar apoyo y estímulo a la producción cinematográfica, de este modo el realizador deberá hacerse responsable de la efectiva producción y circulación de la pieza, al tiempo que el Estado entabla una cierta distancia de los productores.

Luego de cuatro años del cierre de FOCINE, se vuelve a reactivar el fomento al cine con el nacimiento en 1997 del Ministerio de Cultura (en adelante MinCultura), y más adelante con la creación del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico (FDC) mediante la Ley 814 de 2003 también conocida como la Ley de Cine, la cual es “una cuenta bancaria que recibe los dineros recaudados a través de la cuota parafiscal que pagan exhibidores, distribuidores y productores como resultado de la exhibición de obras cinematográficas nacionales y extranjeras en Colombia” (<http://www.convocatoriafdc.com>). Dineros a los cuales se accede por concurso público, y los cuales no hay que retornar al Estado, bajo la condición de entregar el proyecto propuesto finalizado en las fechas y con los parámetros establecidos.

Se puede decir que para la producción cinematográfica en Colombia, el cierre de FOCINE como empresa del Estado y la aplicación de la Ley de Cine, vendría a representar un hito en el paso parcial del sector cinematográfico en Colombia a la *sociedad de control*, cambio que ocurre en medio de las aperturas económicas, la necesidad de insertarse en los mercados globales, las flexibilizaciones laborales y la llegada de la tecnología digital como promesa de progreso; el cambio del Estado de ser productor a “estimular” de la producción, representa pues la llegada del neoliberalismo al sector cultural en Colombia pero que, a diferencia de como ocurre en Europa, este no significará un cambio del fordismo al posfordismo, será el paso de la producción moderna-artesanal, a la de una producción *posmoderna-artesanal*, término que uso para referirme a producciones de una cierta élite criolla que produce para el mercado contemporáneo (tanto local como global) manteniendo

lógicas “mixtas” de trabajo donde lo fordista, posfordista e incluso lo no capitalista aparecen de manera simultánea; hago alusión a este término además refiriéndome a lo “semi-artesanal” como la manera en que los productores nacionales describen el estado actual de la animación en Colombia en tanto no se ha formado como industria.

¿Por qué una sociedad de control? Las producciones contemporáneas se caracterizarán por adoptar una serie de estrategias que son resultado de adaptaciones tanto a las convocatorias estatales como al contexto nacional e incluso al internacional, así los modos de producción de animación tendrá que mediar entre satisfacer las demandas estatales, procurar insertarse en el mercado internacional, con las condiciones y recursos que tiene a su alcance al igual que satisfacer sus propias expectativas creativas, así:

“Las productoras de animación en Colombia deben enfrentarse, entonces, al reto de consolidar flujos de trabajo que permitan hacer viable cada proyecto, con el fin de optimizar al máximo el capital humano, tecnológico y económico a través de dinámicas de trabajo acordes con las dimensiones propias de su músculo productivo” (Guzmán, 2013, p.80)

Si bien no hay un organismo exterior a la animación que intervenga en la producción que dicte unas normas sobre el deber ser de los procesos, cosa que lo hace parte de la sociedad de control que determina unas condiciones y reglas de juego, “no se interviene sobre los cuerpos directamente, sino sobre un “medio ambiente” (acción a distancia) que favorece la autorregulación de la conducta” (Castro-Gómez, 2010, p.219) de modo que es responsabilidad y decisión de los realizadores el lograr adaptarse a estas condiciones.

Voy a analizar en detalle estas adaptaciones de los productores al medio, y pretendo mostrar que a medida que se desarrolla la producción, se producen otros elementos además de la animación misma: se crean formas de entender, de percibir, de definir, de jerarquizar y en fin, se configuran relaciones de poder que hacen de la producción misma un fenómeno político que vendrá a definir el lugar de la producción y de los productores nacionales y locales en el contexto contemporáneo.

3.2. Resultados exitosos, procesos precarios

Actualmente los mecanismos públicos que ofrecen fomento al cine son las *Convocatorias de Estímulos* de MinCultura y los *Programas del FDC*, las cuales ofrecen dineros para distintos tipos de productos culturales y audiovisuales por los que se concursan por mérito. Estas funcionan a nivel nacional donde el primero es abierto a todo el sector de la cultura, y el segundo es específico del sector cinematográfico. Igualmente se pueden mencionar los programas de Estímulos de IDARTES que funcionan a nivel del Distrito de Bogotá bajo la misma dinámica, y existe un mecanismo adicional que será el *Mercado de Coproducción* de Señal Colombia, el único canal nacional público que destina parte de su presupuesto para la coproducción de contenido audiovisual que hará parte de su programación. Esto supone un fenómeno muy importante y es la producción de contenido nacional que va a circular a nivel local y potencialmente a nivel global, rompiendo la lógica de la importación de contenido extranjero, de modo que son producciones que se piensan privilegiando el contexto y la audiencia nacional.

Dentro de los contenidos producidos mediante estas estrategias se pueden mencionar *Cuentos de Viejos* (<http://cuentosdeviejos.com>) dirigida y producida por Carlos Smith, la cual hace una “cartografía de memorias personales del siglo XX, narradas oralmente y relacionadas con sucesos y conflictos de la historia colectiva” (2016), la microserie de televisión *Chigüiro* producida por Jaguar Taller Digital basada en la obra del escritor e ilustrador bogotano Ivar Da Coll, *Pipo mi Amigo Imaginario* de Mari Escobar y Lulú Vieira, serie dirigida a niños entre 4 y 6 años que tendrá un especial énfasis en la creación musical, y *Camusi Camusi*, serie para niños entre 2 y 5 años creada para el aprendizaje y la exploración de sonidos e instrumentos musicales dirigida por Yenny Santamaría por nombrar algunos de los más representativos.

Estas producciones han ganado premios a nivel tanto nacional como internacional al punto de convertirse en referente importante de la producción animada a nivel latinoamérica. El valor cultural y simbólico de estas producciones al igual que el fenómeno mismo de una producción local, es invaluable en términos tanto artísticos como políticos. Sin embargo la producción de contenido exitoso no está relacionado necesariamente con la salud y prosperidad ni de los productores ni de los trabajadores del sector. ¿Cuáles son las historias

que ocurren detrás de las pantallas? ¿Cómo configuran los programas de *estímulos* la producción?

Si bien todas estas estrategias tendrán sus características, énfasis y objetivos particulares de modo que no se puede hablar de estas como homogéneas, van a tener dos constantes y serán de un lado el uso de la dinámica del *concurso* que trae consigo la lógica de la competencia, y de otro que, dadas las condiciones materiales de nuestro contexto que son externas a la convocatoria en sí misma, estos Estímulos van a hacer las veces del “gran mercado de la animación”, configuración problemática cuando los objetivos apuntan a crear condiciones de equidad produciendo en cambio, que los agentes participantes actúen como *módulos privados y autónomos*, cosa que constituye una de las características de una sociedad neoliberal donde:

“la relación entre individuo autorresponsable y su comunidad autogobernada sustituye al ciudadano social y la sociedad común. El gobierno se desplaza a la voluntad de entidades autónomas. Servicio y dedicación se reemplazan por competitividad, calidad y demanda. Esto viene acompañado de las organizaciones a cargo de procesos y servicios que antes eran públicos y que ahora serán privados³⁷” (Rose, 2008, p.36)

En este contexto neoliberal que privilegia la sumatoria de productos finales como indicador de riqueza y desarrollo, se propician unas condiciones de trabajo en las que el trabajador y los procesos quedan desplazados por los resultados, dentro de esta lógica el animador quedará reducido a un recurso a ser administrado y optimizado, al punto de llevarlo a su *precarización*. De otro lado, estas estrategias de fomento no eliminan o disminuyen las deudas y los riesgos de la producción cinematográfica, lo que hacen es desplazarla a los productores de animación que administrarán los riesgos mediante diversas estrategias, en otras palabras lo que antes era una “deuda estatal” o bien un “pasivo social”, se convierte en un problema ya sea empresarial o incluso personal que debe ser asumido por los productores y trabajadores en tanto unidades autónomas y responsables de sí mismas.

³⁷ Cita modificada

Estrategias de adaptación

Como punto de partida de este análisis, voy a revisar el documento de la *Convocatoria de Estímulos del Ministerio de Cultura* en su versión del 2013. Programa de carácter anual que funciona a nivel nacional y que se presenta como la evidencia del “interés del Estado por consolidar la cultura como eje fundamental del desarrollo integral de la nación y sus habilidades” (MinCultura, 2013, p.11). De este revisaré en detalle la sección de *Requisitos Generales de Participación* (p. 13-28), y las especificaciones de la *Beca de creación y producción de microprogramas para televisión dirigida a audiencia infantil entre 3 y 6 años* (p. 361-369), que hace parte de la categoría de “Comunicaciones”.

El motivo para seleccionar este programa, es que durante mi experiencia en Okasa Studios, nos presentamos a las *Convocatorias de Estímulos de MinCultura* en al menos dos ocasiones por considerarlas “la oportunidad” para, primero producir una idea propia y no por encargo para un cliente de manera que seríamos autónomos sobre el contenido, segundo para tener ingresos asegurados durante un tiempo (cosa que nos permitiría escapar de la incertidumbre), y tercero para demostrar nuestras capacidades y así poder entrar al circuito legítimo del sector; era en fin una estrategia para tener trabajo, autonomía y autoridad en el sector, de modo que la convocatoria era una gran entrada para iniciar “en serio” nuestra vida profesional, cosa que con el pasar del tiempo se convirtió en una carrera por la supervivencia.

Luego de varios intentos y sin resultados positivos en las Convocatorias, poco a poco nos fuimos desgastando tanto física como emocionalmente, Okasa nunca alcanzó más allá de un tercer puesto sin lograr acceso a los recursos y sin embargo en el camino, esta dinámica de competencia y los criterios mismos de la Convocatoria comenzaron a ser determinantes para definirnos, al punto que fueron estas las que nos hicieron tomar la decisión de formalizarnos como empresa, y fue a partir de estos programas que comenzamos a determinar nuestros modos de organizarnos y administrar el trabajo. En este sentido la Convocatoria no solo estarían creando oportunidades para la producción, estarían siendo un parámetro importante en la configuración de cómo se definen los procesos de la producción nacional.

Si bien este Estímulo no es específico de la producción animada, me interesa revisar la propuesta de MinCultura en tanto a diferencia por ejemplo de Señal Colombia, su objetivo en principio no se centra en la generación de contenido de alta calidad para competir en el mercado, sino en “movilizar a los artistas, creadores, investigadores y gestores culturales colombianos (...) para que en las más diversas disciplinas, reciban a través de becas, pasantías, premios nacionales, reconocimientos o residencias artísticas un estímulo a su quehacer” (2008), estando dirigido principalmente a personas naturales. De modo que estaría centrado no tanto en la producción de un campo cultural, sino en el productor y el reconocimiento a su quehacer y sin embargo, la manera como funciona al menos en la beca específica que analizo, es similar a los mercados de coproducción donde este propósito centrado en el sujeto, se logra al: “Estimular la creación, la investigación y la formación de los actores del sector, así como la circulación de bienes y servicios, para la sostenibilidad cultural de la nación” (2008), como si se tratase de una ecuación entre sujeto y su creación como bien y servicios, esto me lleva a pensar que el *Programa Nacional de Estímulos* estará en un lugar de ambigüedades y tensiones donde lo público, lo privado, el mercado y el Estado comienzan a difuminar sus límites.

Finalmente una última razón por la cual escojo la modalidad de “beca”, es porque tras la disolución de Okasa Studios, participé en una de las fases finales de una producción ganadora de una beca de este programa de Estímulos, y si bien no pretendo hablar de ella en términos concretos, soy consciente y quiero dejar expreso que dicha experiencia influye en la construcción del texto. De otro lado y con el ánimo de contrastar y enriquecer el análisis, estarán presentes las experiencias de trabajadores del sector, recogidas como material de campo y que aquí aparecerán bajo seudónimo, personas de distintos perfiles que han trabajado bajo la modalidad de Convocatoria y que compartieron sus relatos y experiencias en entrevista individual y abierta.

Paso 0 - No soy, “represento”

Si bien los criterios para establecer los términos de la Convocatoria se cimentan sobre concepciones democráticas siendo una “invitación a todo el sector cultural del país”

(MinCultura, 2013, p.11), sin diferenciar entre distintos niveles de experticia y experiencia, tampoco entre diversas situaciones económicas y en fin, se refiere a la población colombiana como si esta se tratase de un grupo homogéneo en igualdad de condiciones, conformado por sujetos abstractos sin género, raza o clase particulares.

Me pregunto si quizás está haciendo referencia a un productor cultural agénérico pero “implícitamente masculino, blanco, occidental, heterosexual, burgués y adulto” (Vargas, 2013, p.1259) esta lectura androcéntrica como ha sido discutido tanto por el feminismo de la igualdad como – de la diferencia, tiene: “efectos en la naturalización de la desigualdad, dominación y sujeción de las mujeres a nivel social y subjetivo” (Vargas 2013, p.1259), y de cualquier otro cuerpo que no encaje en las condiciones del sujeto “ideal”.

Igualmente y cosa que será parte de los centros de discusión de mi tesis, es la indistinción que hacen entre *ciudadanos*, *grupos constituidos*³⁸ y *empresas* (y dentro de empresas, la indistinción entre entidades públicas, privadas y comunidades indígenas), de modo que todas las categorías podrían entrar a *competir* por mérito en un mismo Estímulo sin distinción de derechos y deberes (hago la aclaración que no todos los programas están destinados a todas las categorías).

Esto supone que el *ciudadano* es puesto al mismo nivel que una *empresa*, categorías que en principio no son o no deberían ser comparables; las responsabilidades, derechos y lugares en el mundo de un ciudadano, no corresponden a los de una empresa y sin embargo, en este contexto son indiscernibles. Esto es para mí no es solo una reducción y naturalización de la desigualdad, es un primer índice del fenómeno del ciudadano como *módulo-empresa* del que habla Foucault (1979) refiriéndose a la construcción del sujeto en el neoliberalismo, que deberá pensarse a sí mismo en términos empresariales. Durante el proceso con Okasa Studios tuvimos la percepción de que como empresa tendríamos más probabilidades de acceder a los recursos, más que como ciudadanos o grupo constituido, razón por la cual tras haber funcionado una temporada como colectivo, decidimos formalizarnos como empresa

³⁸ En el contexto de la convocatoria de Estímulos del Ministerio de Cultura, un grupo constituido es una “alianza temporal de dos (2) o más personas naturales que deciden unirse para presentar y ejecutar un proyecto, de acuerdo con las bases específicas de cada una de las convocatorias” (MinCultura, 2013, p.17)

aún sabiendo que las responsabilidades tributarias con el Estado, más allá de los programas de Estímulos, serían mayores.

Esto lo hicimos como parte de una serie de demostraciones ya no sobre nuestras capacidades, sino sobre nuestro *compromiso, continuidad y seriedad* y en fin, como una estrategia para aumentar nuestro capital simbólico en un contexto en el que pareciera que hablar en “representación” de una institución privada tiene más valor que hablar en nombre propio. Más allá de esto en términos funcionales y para la Convocatoria estar bajo una figura u otra no hubiese transformado los modos de operar en caso de haberlas ganado, o no de manera drástica.

Paso 1 - Trabajar para trabajar

Aceptados todos los términos y condiciones de la convocatoria a falta de otra opción y entrando en una “libre competencia” por los dineros del Estímulo, se entra a preparar todo el material requerido. Dicen los parámetros de la *Beca de creación y producción de microprogramas para televisión dirigida a audiencia infantil entre 3 y 6 años* que:

“convoca a los interesados a presentar proyectos inéditos de televisión infantil, totalmente desarrollados que aún no hayan sido producidos, ni emitidos, donde el universo y los personajes sean diseñados exclusivamente para la creación y producción de una serie de microprogramas para televisión dirigida a la audiencia infantil, seleccionada en un rango entre tres (3) y seis (6) años. Esta serie deberá producirse con altos estándares técnicos y de contenido para televisión abierta.” (MinCultura, 2013, p. 361-362)

Este Estímulo requerirá para la sola participación, de un proyecto “totalmente desarrollado” es decir, un proyecto cuya etapa de investigación, organización y planeación, ya debe estar solucionada de modo que se debe incluir, además de los documentos técnicos y protocolarios: *el guión del primer capítulo, el cronograma, presupuesto y un piloto que de cuenta del potencial creativo y el cual debe ser el primer capítulo terminado de la serie.* Esto que se exige corresponde al momento más ambiguo de toda la realización, trabajo que debe ser asumido por el concursante, que no es extraño recurra a un equipo de trabajo en “potencia” bajo la promesa de tener trabajo en caso de ganar el Estímulo.

Teniendo en cuenta que desde el momento de la apertura hasta el cierre de la convocatoria se cuentan con dos meses (en este caso del 1 de febrero de 2013 al 1 de abril de 2013), es imposible tener una propuesta sólida en dado plazo, lo cual implica que este proyecto que se presenta seguramente ya ha tenido un recorrido de ser preparado, no es extraño que una propuesta ganadora tenga uno o dos años de preparación antes de ser seleccionada, y que haya sido pensada para un Estímulo en particular. Este tipo de modalidades de entrada implican que habrá un trabajo que no será reconocido y que dados los términos que se usan, no quedará como “explotación” sino como una “apuesta” por parte del ciudadano o el empresario. Ahora bien, esto es problemático en tanto es una situación que desborda el escenario de los Estímulos, este *trabajar para conseguir trabajo* se convierte en una de las lógicas de la producción; no es extraño encontrar clientes que desean ver la producción lo más completa, legible y solucionada posible antes de tomar la decisión de contratar o invertir en el proyecto, esto responde en mi opinión a dos elementos: la planeación e investigación corresponden a la *dimensión no productiva* y es al tiempo la etapa de mayor *riesgo* de la animación.

Al no ser esta etapa de planeación la animación final sino la “idea” de la animación, el material no es susceptible de generar derechos de autor como pieza audiovisual consolidada³⁹ y por tanto no es susceptible de ser puesta a circular en el mercado⁴⁰, en este sentido se podría decir que esta etapa es una *dimensión no-productiva de la producción*, es potencialmente productiva y potencialmente generadora de riqueza, pero en sí misma tiene un valor comercial limitado llegando a ser considerado como una “demostración de trabajo” que se realiza para concretar un contrato.

De otro lado esta etapa es el momento de mayor incertidumbre donde se comienza a configurar la animación pero aún no está resuelta, es el “origen” de la obra que es siempre “extraño y deforme, vulnerable e incompleto” dice Edwin Catmull (2015) cofundador de

³⁹ Si bien el guión, el diseño de personajes, el audio entre otros pueden generar propiedad intelectual, este material no alcanza el estatuto de obra terminada y por tanto tampoco es material puesto en circulación salvo como .

⁴⁰ En Japón es común que estén a la venta las “Biblias de preproducción” que contienen información del guión, diseño de personajes, storyboard y en fin el registro del proceso de la animación. Es material es consumido principalmente por las personas del sector o bien, como producto de culto. En todo caso esta no es una práctica común en nuestro contexto.

Pixar Animation Studios, y es deber y obligación de los creadores proteger ese origen frágil de la animación. Esto hace que sea un momento de “alto riesgo” dentro de toda la realización. Por esta razón han surgido estrategias en el desarrollo para minimizar los riesgos que implica crear, como lo son la estricta planeación y el “prototipado”. Pixar Animation se esfuerza en planear y desarrollar “alternando iteraciones de planificación e implementación” (Designing a Pixar Film), es decir con un desarrollo por ciclos o módulos con metas que se alcanzan y se repiten hasta culminar el proceso, cosa que minimiza el error y tranquiliza a los inversores.

Este tipo de desarrollo que es semejante al que exigen las convocatorias, tiene sentido para una administración responsable del riesgo y por tanto de los recursos, pero este es un tipo de creación particular pensada principalmente para el contexto empresarial; como resultado, estos modos de creación comenzarán a aparecer en espacios dedicados tanto a la animación como en aquellos dirigidos a los negocios y que sirven de inspiración a los emprendedores con titulares como “La receta de éxito de Pixar⁴¹”. Si bien este es el modo dominante de entender los procesos animados, no significa que sean los únicos, significa que se está “universalizando” un modelo de trabajo.

Existen otras formas de concebir la creación animada que van incluso en contravía con esta visión coherente, lineal y controlada del proceso, procesos que son más *espontáneos* y “multidireccionales” como el caso de Jan Svankmajer, director de largometrajes como *Fausto* (1994) o *Alicia* (1988). Para Svankmajer hablar de procesos creativos es hablar del universo como poesía, de la importancia de pensar la experiencia del cuerpo, de hacer de la animación un evento sinestésico, de la imaginación como acto subversivo⁴²; ideas que dialogan más con el pensamiento humanístico, producciones que usualmente son de “autor” y que ponen en otros planos el problema del riesgo.

Este requisito de entregar el desarrollo resuelto sería una manera de reducir el riesgo para el Estado, de modo que los requisitos apuntan a esta animación racional, controlada y empresarial. Esto subalterniza la exploración creativa en nombre del cumplimiento

⁴¹ <https://www.entrepreneur.com/article/264151>

⁴² El Decálogo de Svankmajer <https://docubloghn.wordpress.com/2015/03/21/el-decalogo-de-jan-svankmajer/>

satisfactorio del producto creativo, o bien excluye otros modos de creación, silenciando las discusiones alrededor de los procesos creativos como parte de las apuestas creativas y expresivas; con esto se comienza a puntualizar que no es un Estímulo dirigido a “la animación”, sino a un tipo de animación particular que sería la apropiada para la industria cultural.

De otro lado, si bien el ideal de producción es lineal y por ciclos, la imaginación de este proceso industrial aplicado a nuestro contexto ignora las condiciones materiales locales, de modo que piensa y conduce a la animación nacional a pensarse como si se desarrollara en “condiciones ideales de producción” propias de las grandes productoras de “Primer Mundo”. De modo que el proceso de animación, que se piensa de manera secuencial y claramente segmentada, se hará efectivo de manera tal que la linealidad y división entre uno y otro momento (preproducción, producción, postproducción), no necesariamente serán tan predecibles ni lineales, dice Guzmán que las condiciones y dinámicas propias de nuestro contexto:

“obligan a abordar los proyectos animados de manera diferente, conciliando las problemáticas técnicas a la luz de las capacidades de experimentación, y requieren de mayor recursividad en la construcción del *pipeline* (...) Pero ello pasa por considerar facetas del flujo que no son comunes o que no se encuentran estandarizadas en los modelos “tradicionales” de producción. Estas metodologías alternativas se convierten, entonces, en formas *semiartesanales* de responder a las problemáticas propias de un filme animado” (Guzmán, 2014, p.80-81)

Esto lleva a que se produzcan tensiones al interior de las producciones que median entre este flujo de trabajo que Guzmán llama *mainstream*, y las condiciones locales al punto de que estas planeaciones que se presenta al Estímulo pueden resultar siendo ficcionales en tanto a resultados, presupuestos y tiempos requeridos.

En respuesta a estas tensiones, estará de un lado la exploración de estéticas y narrativas que quizás no tan “sofisticadas” pero con una enorme fuerza creativa y expresiva que llevan a resultados genuinos, aunque también pueden significar sacrificar la calidad y el potencial del oficio; y de otro lado a la *optimización* y *automatización* de modo que se busca el máximo rendimiento de recursos tecnológicos, económicos y humanos; dice Guzmán sobre

los problemas de la producción en cierta medida radica en “los altos costos de los equipos de trabajo, por lo que se deben buscar nuevas formas de lograr los resultados desde la diversificación técnica” (Guzmán, 2014, p.80), luego el trabajador aparece como un potencial obstáculo de la producción.

Paso 2 - Saber vender, saber eliminar

Si la propuesta enviada es preseleccionada luego de haber demostrado *pertinencia, solidez, viabilidad, coherencia de la narrativa, ética y responsabilidad social y capacidad de entretenimiento* (MinCultura, 2013, p.364-365); el equipo entrará a la etapa del *pitch* que MinCultura define como una “presentación creativa” (p.23) ante los jurados. Este sería un performance de persuasión en el que se debe demostrar el potencial creativo del proyecto, de manera que se responda directa o indirectamente a la pregunta “¿Por qué deberíamos nosotros ser los ganadores y no otros?”. Esta responde a las lógicas empresariales que dice Deleuze (2006) crea relaciones de competencia entre individuos:

“El éxito de los concursos televisivos más estúpidos se debe a que expresan adecuadamente la situación de las empresas. (...) La empresa, instituye entre los individuos una rivalidad interminable a modo de sana competición, como una motivación excelente que contrapone unos individuos a otros y atraviesa a cada uno de ellos, dividiéndole interiormente.” (Deleuze, p.14)

Esto en tanto competencia, traerá como consecuencia un ambiente susceptible de crear fracturas al interior del campo, así quienes eran colegas fácilmente se convierten en rivales, si bien puede ser este un asunto temporal, al ser esta la lógica más común de financiación no sería de extrañar que la relación de rivalidad y la competencia termine por cristalizarse ser como parte de las lógicas del campo, dificultando y entorpeciendo la acción colectiva, la cooperación y solidaridad al interior del gremio. De otro lado, estas habilidades de convencer o bien de *vender* de manera creativa, se convierten en indispensables para ejercer, no solo se debe demostrar que se es buen artista, se debe actuar como un “hombre de negocios” dispuesto a “vender la idea” superando a sus contrincantes, cosa que se logra ante todo cautivando y seduciendo al “inversor o jurado”.

Paso 3 - Temporales, flexibles y rentables

Como mencioné anteriormente, todo se moldea para poner en el centro el *producto final* en tanto sinónimo de riqueza y desarrollo, los procesos que ocurran alrededor de la producción para llegar al resultado al Estado le son indiferentes y ajenos. Es así como los presupuestos y la planeación en general de tal modo que todo se convierte en herramienta para alcanzar la meta; en este contexto el trabajador pierde su condición de sujeto o ciudadano y se transforma como ya mencioné, en un recurso que debe ser administrado y optimizado siempre buscando estrategias para su rendimiento.

Es así como se vuelve importante tener el mínimo posible de personas trabajando durante la totalidad de la producción, el equipo tendrá un porcentaje pequeño de personas que estarán fijas durante la producción, y en su mayoría el equipo estará conformado por personas que rotarán. El ideal de estas producciones es dejar la mayor parte de las tareas como *temporales*, e igualmente muchas veces se buscan profesionales que logren cubrir más de una función de manera que un mismo pago cubra varios oficios; de este modo una persona que anima, ilustra y compone, tendrá más oportunidades de ser contratada que una que solo domina una actividad, ya que esto significaría un “costo muy alto” para la producción.

Esta lógica comienza a determinar la gestión del conocimiento, oponiéndose al ideal de “especialización” en el sector que permitiría procesos, resultados y vidas más satisfactorias aunque quizás escenarios menos productivos. Aunque existen resistencias a este fenómeno, aún en muchos casos se prefieren profesionales *multitareas* o como llaman “integrales, flexibles y competitivos”, personas que no se rindan ante nada, que lo son capaces de todo y lo puedan aprender todo. No es posible bajo este esquema lograr perfeccionamiento en algún área particular de las artes ni tampoco estudiar aquello que se desea sino aquello que las empresas y el mercado demanda, al punto que algunos jóvenes optan por estudiar simultáneamente dos programas académicos, y en general es obligatorio mantenerse en procesos de formación constante para valorarse a sí mismo en el mercado laboral evitando además quedar “desactualizado”; dice Castro-Gómez (2010):

“Lo que más interesa a las tecnologías neoliberales no es tanto que los sujetos trabajen para satisfacer necesidades básicas (comer, dormir, abrigarse, descansar) y adquirir objetos materiales (cosificados como propiedad), sino que se “capitalicen a sí mismo”, esto es, que

logren “invertir” en ámbitos inmateriales como la belleza, el amor, la sexualidad, el conocimiento, la espiritualidad, las buenas maneras, etc. Pues tales inversiones contribuyen a aumentar su posibilidad de movilidad en una economía cambiante y despiadada (p.219)

Adicional a esto muchas tareas comienzan a sub-valorarse de manera que, y dependiendo del perfil de la empresa, se omite la contratación por ejemplo de guionistas o literatos, porque inventar una historia o revisar un texto es algo que “cualquiera puede hacer”, por lo cual no se justifica aumentar costos de producción. La manera de cubrir estos conocimientos que el empresario considera secundarios o periféricos, se adquirirán por medio de cursos, tutoriales y en general de educación informal donde se privilegia la dimensión técnica y práctica del conocimiento omitiendo su dimensión teórica, o bien buscarán la forma de sustituirlos con el uso de herramientas tecnológicas, así es mejor descargar un audio de internet que contratar a un músico e ingeniero de sonido.

Este panorama que describo se lleva al extremo en empresas dedicadas a la publicidad donde la demanda de producción es alta y el objetivo final es únicamente la rentabilidad. Dentro del campo de la animación propiamente donde el objetivo además de la rentabilidad es la animación misma, dice en entrevista el investigador y docente Ricardo Arce (2017) que cada vez se buscan menos los generalistas, en cambio se quiere especializar a los estudiantes de animación para que puedan dedicarse a una rama dentro de la realización, y no que una persona asuma cualquier responsabilidad, y que también quieren que la animación funcione realmente como debería, como una industria.

Este se vuelve un punto de tensión en el que se debate entre el deseo de una formación especializada que coincida con los intereses tanto del campo como del trabajador, en un contexto material y económico posfordista, para el cual la especialización no es una característica deseable ni viable en tanto no es una estrategia para la generación de riqueza económica; considero que esta forma de especialización tendría que ser redefinida de un lado para el contexto contemporáneo, y de otro sería interesante se planteara como resistencia a las adaptaciones “al ambiente”, según lo cual el ambiente debería también condicionarse y adaptarse a los productores siendo este un diálogo de doble vía.

Paso 4 - Nuestro pequeño sistema-mundo contemporáneo

Los trabajadores que hagan parte de estas producciones, ya mencioné serán temporales y por tanto estarán bajo contratación por *prestación de servicios*, esto justificado en tanto la actividad en el sector se da por temporadas del año determinadas por las Convocatorias, que serán usualmente entre finales y principios del año, cubriendo generalmente no más de seis meses. La otra mitad del tiempo se usará en la planeación para la siguiente convocatoria y usualmente en proyectos para clientes. Ahora bien, esta “naturaleza transitoria” del trabajador inmaterial, hará también parte de los fenómenos de flexibilización laboral que se definen como un conjunto de:

“mecanismos jurídicos, reformas y estrategias, y su objetivo se ha centrado en quitar rigidez a la legislación laboral, con el fin de permitir que el trabajo se acomode y se adapte fácilmente a las necesidades y conveniencias del sistema productivo. Desde aquí se busca alcanzar mayores oportunidades de competitividad entre las empresas” (Gómez-Vélez, 2014, p.105)

Esta forma de contratación que surge en Colombia con la Ley 50 de 1990 como una modalidad auxiliar de trabajo para suplir accidentes, temporadas de vacaciones, licencias de maternidad entre otros, pasa de ser una forma de contratación coyuntural a la norma de contratación en Colombia estando en aumento, “se pasa de contratar 401.797 trabajadores en el año 2003 a (...) 866.158 en el 2009” (Vélez⁴³, 2014, p.108). En su texto *Sobre la flexibilidad laboral en Colombia y la precarización del empleo*, María Alejandra Gómez Vélez (2014) menciona que la flexibilización laboral fue parte de las reformas neoliberales en Europa para responder al desempleo, déficit fiscal y la inflación, estas políticas se ven reflejadas en: “el deterioro de las condiciones de vida de los trabajadores, en la pérdida de poder adquisitivo y de la menor participación en el ingreso nacional, además de una creciente percepción de inseguridad laboral que se sostiene en la precarización de las condiciones de trabajo” (Vélez, 2014, p.105). En el caso de latinoamérica:

“fue a finales de los años ochenta, que muchos gobiernos latinoamericanos emplearon políticas que se caracterizaban por lo que se conoce como “Consenso de Washington” (...)

⁴³ María Alejandra Gómez Vélez, miembro de la Red Iberoamericana de Investigadores en Factores de Riesgo Psicosocial Laboral-RIPSOL.

uno de los temas que se plantean en este consenso es el de la desregulación de todos los mercados que incluía al mercado laboral. El principal propósito dice, era el de eliminar aquellas rigideces que no permitían una asignación eficiente de los recursos, en este caso el trabajo”(p. 106)

La flexibilización tendrá como objetivo principal beneficiar a las empresas para que logren ajustarse a las condiciones del mercado rápidamente, eliminando las responsabilidades sobre el trabajador que se convierte en un recurso que *se usa o no se usa* a conveniencia del contratante, cosa que estará relacionada directamente explican Hardt & Negri (2000) con el beneficio de los movimientos financieros:

Los flujos financieros y monetarios siguen más o menos los mismos patrones globales de la organización flexibilizada de la fuerza de trabajo. Por un lado, el capital financiero y especulativo va adonde el valor de la fuerza de trabajo es menor y donde la fuerza administrativa que garantice la explotación sea mayor (...) El mercado accionario cae cuando la tasa de desempleo cae, o, dicho de otro modo, cuando se eleva el número de trabajadores que no están inmediatamente flexibilizados y móviles. Lo mismo sucede cuando las políticas sociales de un país no se acomodan por completo al mandato imperial de flexibilidad y movibilidades decir, cuando algunos elementos del Estado de Bienestar son preservados como signo de persistencia del Estado-nación. (p. 288)

En este contexto la presencia del trabajador como empleado, es un obstáculo para para maniobrar en el mercado y para el poder financiero, ahora lo problemático es que si bien estos recursos de las convocatorias son públicos, en cierto sentido se podría decir que actúan como medidas para moldear el campo hacia el neoliberalismo, haciéndose contradictorio el supuesto objetivo de la industrias culturales de disminuir la pobreza en tanto el interés de las empresas en el neoliberalismo es buscar el máximo rendimiento y productividad, de modo que el bienestar del trabajador frena estos propósitos. En este contexto el Estado se diluye en tanto nación para propiciar las condiciones para el neoliberalismo o incluso para hacer las veces de mercado.

Ahora bien, trabajar bajo prestación de servicios significa en principio estar bajo las siguientes tres condiciones que resalto:

- Inexistencia de relaciones jerárquicas de manera que no existiría la figura del “jefe”, quien pasaría a ser un *cliente*, y el trabajador será ahora un *prestador de servicios*.
- Inexistencia de un horario de trabajo que se reemplazaría por la entrega de un producto final.
- Eliminación de las obligaciones sociales por parte del contratante, que ahora serán responsabilidad del trabajador en tanto sujeto “independiente”.

Este sería un modelo de trabajo propio de la sociedad de control en tanto ya no vigila y determina las acciones del trabajador, quien ya no se disciplina sino que se *autodisciplina*. Sin embargo al interior del sector y en Colombia, este contrato que muchas veces es verbal, funciona de la siguiente manera:

- Se mantienen las relaciones jerárquicas de jefe-empleado.
- Se deben cumplir unos horarios de trabajo en la instalación de la empresa.
- No habrá reconocimiento de horas extras.
- El contratante no se hará responsable de las prestaciones sociales del prestador de servicios.

De modo que la empresa en Colombia en el contexto del posfordismo, mantiene lógicas disciplinarias en tanto vigila las acciones y dispone tanto del cuerpo como del tiempo del trabajador, pero no se hace responsable de este ni le otorga derechos al interior de la empresa. El trabajador independiente en este contexto, estaría en una mixtura entre sociedad de control y sociedad disciplinaria, híbridos de ambas sociedades para beneficiar enteramente los intereses de la empresa. Del mismo modo la “flexibilidad” que se profesa en este contexto de contingencias, funcionará de manera asimétrica entre contratante y prestador de servicios, el independiente debe estar dispuesto a moldearse en nombre de las necesidades de su cliente (patrón), pero en tanto a sus intereses propios no tendrá mayor poder de negociación, se verá ante opciones binarias; su libertad oscila entre el “acepta” o “no acepta” todas las condiciones.

Esta situación si bien no es legal no existe tampoco una regularización oficial o estricta, lo que se intenta es ejercer una auto-regulación a través de redes sociales, donde se comparten y denuncian situaciones de abuso. Una de las denuncias más visibles y juiciosas la hace el video “Abuso laboral en Colombia (Un contrato sin contrato)⁴⁴” de Oscar Vera, video

⁴⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=3JiZzv3JVRs>

animado en el cual se explica con detalle la situación irregular de contratación que vive el trabajador de la producción cultural. El video pretende denunciar esta modalidad de trabajo e informar a los trabajadores para exigir contratos y condiciones coherente con la figura de la prestación de servicios.

Si bien esto es un gran paso, esta transformación no sería tan sencilla debido a las escasas condiciones a las que nos enfrentamos los productores culturales, luego se prefiere evitar el tema de la contratación o de intentar modificar los términos a riesgo de perder la “oportunidad”, somos un tipo de trabajador que se siente impotente o no lo suficientemente respaldado para exigir mejores condiciones, cosa que tendrá que de otro lado con los lugares donde el trabajador contemporáneo sitúa su libertad y autonomía, valores “burgueses” que quedan por encima de los derechos sociales; Isabell Lorey (2006) describe esta situación como una práctica *precaria* que tendrán que ver tanto con el deseo como con la necesidad de adaptación:

“en la medida en que estas condiciones de existencia son previstas y coproducidas constantemente mediante una obediencia anticipada (...) Quienes trabajan de forma creativa, estos precarios y precarias que crean y producen cultura, son sujetos que pueden ser explotados fácilmente ya que soportan permanentemente tales condiciones de vida y trabajo porque creen en su propia libertad y autonomía, por sus fantasías de realizarse. En un contexto neoliberal son explotables hasta el extremo de que el Estado siempre los presenta como figuras modelo”. que “están constitutivamente conectadas con los modos hegemónicos de subjetivación en las sociedades capitalistas occidentales” (Lorey, 2006)

afirmación en la que Isabell Lorey se refiere al trabajador que asume la precariedad como modo tanto de trabajo como de vida, al punto de convertirse esta (la precariedad) en una *técnica de gobierno neoliberal* que propicia la producción de una subjetividad constituida:

“mediante relaciones consigo misma de tipo individualista y posesivo que son fundamentales para la conformación de las ideas, históricamente específicas, de autonomía y libertad. Estructuralmente, las modernas relaciones con el sí mismo están basadas, más allá de la interpelación económica, en una relación más compleja con el cuerpo propio en tanto medio de producción.” (Lorey, 2006)

Esta producción de la subjetividad del trabajador si bien pareciera estar basada en el deseo, estaría íntimamente relacionada con el *miedo* que, en una sociedad de autónomos, presiento pareciera ser un sentimiento que no debe ser verbalizado por ningún medio en tanto expone la vulnerabilidad propia, comportamiento que no sería apropiado para los buenos ciudadanos del neoliberalismo en tanto supone ponerse en riesgo en un régimen que:

“supone un yo activamente responsable, los individuos tienen que cumplir sus obligaciones ciudadanas no a través de de mutuas relaciones de dependencia y obligación de unos para con otros, sino tratando de realizarse a sí mismo (...) programas neoliberales que responden a los que sufren como si ellos fuesen los autores de su propia desgracia ” (Rose, 2008, p.38-39)

De manera que este nuevo modo de ciudadanía neoliberal no cuestiona las condiciones externas como estructurales, todas las respuestas y estrategias deberán hacerse en la escala del “yo”.

De modo que la transformación de estas condiciones laborales irregulares que llevan al disciplinamiento, moldeamiento y explotación desmedida del trabajador, no solo dependería de una aproximación a lo jurídico, sino además a la transformación en la concepción de estos modos de gobierno precarios por medio de los cuales se normaliza la desprotección y pérdida de los derechos del trabajador en tanto sujetos libres, autónomos, carentes de derechos quienes deberán “añadir a sus obligaciones una nueva: la de adoptar una prudente y calculadora relación personal con el destino, considerado ahora en términos de peligro calculables y riesgos previsibles” (Rose, 2008, 38). Esta gestión del riesgo será el tema que trataré a continuación.

Paso 5 - Administradores del riesgo

Si hacemos un repaso por la estructura que se establece mediante el Estímulo, sería una jerarquía donde el *Estado* que haría las veces del mercado, se sitúan en la parte más alta de la pirámide, seguiría la *empresa-ciudadano* que recibe el Estímulo, y tras de este los *prestadores de servicios*. La razón por la que el Estado-mercado estará en la parte superior

será porque determina: Momentos, ciclos, temporadas de trabajo, montos de financiación, reglas del contrato y en particular, porque será el que menos arriesga en todo el proceso.

De este modo el Estado-mercado determina las “reglas de juego” y las condiciones a las cuales los trabajadores inmateriales deberán adaptarse siendo el que mejor administra el riesgo; de manera que uno de los deberes de cualquier ganador será “Contar con recursos propios para iniciar el desarrollo de su proyecto en la fecha indicada de acuerdo con la convocatoria, teniendo en cuenta que el primer pago tarda cerca de un (1) mes.” (MinCultura, 2013, p.27), dentro de los deberes específicos estarán

“Realizar de acuerdo con el cronograma aprobado por los jurados, todos los productos audiovisuales los cuales serán evaluados por el Ministerio de Cultura.” (MinCultura, 2013, p.365) / “Entregar al Ministerio de Cultura un informe final de ejecución acompañado de sus correspondientes anexos: libro de producción final, informe financiero avalado por un contador público mediante certificación escrita y anexando copia de la tarjeta profesional, cinco (5) copias de la totalidad de los capítulos” (MinCultura, 2013, p.366)

Adicional a esta auditoría que se realiza sobre la producción, el ganador deberá adquirir una póliza de cumplimiento para hacer efectivo el Estímulo, y los desembolsos se harán tras la entrega de los informes y resultados finales, de modo que entrega 40% luego del primer mes para realizar el primer capítulo, el 50% al tercer mes y tras la aprobación del informe de avances y el primer capítulo terminado, y el 10% restante con la entrega final de la producción y tras el visto bueno de la Dirección de Comunicaciones de MinCultura (MinCultura, 2013, p. 365). Esto obliga al productor a determinar la producción de acuerdo a estas entregas de los dineros, y a la obligación de tener un respaldo económico o bien, planear el presupuesto de modo que el flujo de trabajo coincida con los desembolsos; esto en fin sería el moldeamiento para funcionar en una “sociedad del riesgo” en el neoliberalismo que explican Laval & Dardot (2013):

“El Estado social ha tratado en forma de seguridad social obligatoria cierto número de riesgos profesionales ligados a la condición de asalariado. Ahora la producción y la gestión de los riesgos obedecen a una lógica muy distinta. Se trata, en realidad, de una fabricación social y política de riesgos individualizados, de tal manera que puedan ser gestionados, no por el Estado social, sino por esas empresas, cada vez más numerosas y poderosas, que

proponen servicios estrictamente individuales de «gestión de riesgos». El «riesgo» se ha convertido por entero en un sector mercantil, en la medida en que se trata de producir individuos que podrán contar cada vez menos con formas de ayuda mutua, como los mecanismos públicos de solidaridad. Al igual que se produce el sujeto del riesgo, se produce el sujeto de la seguridad privada.” (p. 352-353)

En tanto administradores del riesgo, las condiciones dadas (tanto internas como externas al Estímulo), las necesidades extras, los imprevistos o errores durante la producción que son comunes en una producción animada, serán responsabilidad del ciudadano-empresa. Esta situación de tener que responder por resultados óptimos en condiciones limitadas de recursos, haciendo una cartografía puedo decir que llevan a la ciudadano-empresa a las siguientes estrategias para lidiar con las tensiones:

1. Tener prevista la co-producción o inversión de externos

Este sería el caso más deseable en tanto aumenta de entrada las posibilidades de la producción entablando una relación de cooperación con otros productores y reduciendo la dependencia del Estado, aunque esto no implica necesariamente que el proceso esté menos sometido al mercado, solo que cambiarían las lógicas del mercado. De otro lado y teniendo en cuenta que esto muchas veces se logra entre empresas de distintos países, tiene un potencial importante en tanto crea circuitos y relaciones internacionales distintas e incluso contrarias a las hegemónicas, donde uno extrae justificándose en las asimetrías. Sin embargo no es necesariamente ésta la condición más sencilla de lograr ni la más común a todas las producciones; para transformar esto, algunos programas de educación actual están buscando fortalecer a los estudiantes en las habilidades para entablar este tipo de relaciones cooperativas, como es el caso del programa de Realización en Animación de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Esto contribuiría a convertir a los Estímulos en una alternativa y un ingreso secundario.

2. Buscar dineros adicionales con proyectos ajenos a la producción

Esta es una de las estrategias más comunes del sector; se suelen contar con los dineros del Estado como fuente principal, los cuales serán complementados con proyectos secundarios

que pueden estar relacionados o no con la animación pero que en todo caso son ajenos a la producción, dineros que ayudan a soportar el proceso y que por tanto deben ser lo más rentable posible. Esta se convierte en una situación en la que si, en algún momento no existen estos proyectos extras, la producción o incluso la productora podría colapsar. Dice Lorena⁴⁵, trabajadora del sector en entrevista:

“tienes dinero del proyecto anterior para el siguiente y así. Las industrias creativas son industrias de riesgo y está pasando que están pagando un proyecto con otro, si en algún momento un proyecto no da la plata que es o genera más gastos de lo que se esperaba, entonces se quiebran. Pienso que puede ser un problema en general de la animación, pero que es más evidente acá porque es una industria en surgimiento apenas y no hay presencia en el país de lo que el trabajo del animador requiere” (2017).

De manera que de entrada, si bien se han hecho esfuerzos importante desde asociaciones como ASIFA⁴⁶ para modificar las convocatorias de modo que sean coherentes con las necesidades de la producción animada, aún estas no logran reconocer los procesos de la animación; de modo que se celebra y aplaude el producto final, pero el proceso aún no tiene el suficiente reconocimiento, forzándolo a ajustarse a los criterios administrativos del Estado, estando bajo una situación de inseguridad, estrés y trabajo permanente en casos no como un modo de tener ingresos, sino de administrar el futuro.

3. Administración de la deuda

Esta es una de las estrategias más riesgosas para el productor que puede ser o adquirir una deuda; si bien logra cubrir los gastos adicionales de la producción, el productor adquiere un compromiso que pone en riesgo su capital. Dice Lorena sobre los dineros de la Convocatoria:

“Se supone que cubren todo, desde el trabajo de producción, arriendos, sueldos, técnicamente en el diseño de producción se tiene contemplado todo, pero por lo general primero es raro que dure exáctamente el tiempo que es, siempre se demora más. Al

⁴⁵ Entrevista realizada en el 2017. Nombre cambiado por confidencia.

⁴⁶ Uno de los grandes avances en el reconocimiento de la animación como campo, se da gracias a la gestión de ASIFA que logra crear la categoría de animación en el FDC, cuando antes era parte del campo cinematográfico con el que comparte lógicas pero no ritmos de producción. (En entrevista con Ricardo Arce, 2017)

demorarse más es más sueldo, más plata de lo que se había estipulado, (...) eran tres temporadas (...) entonces..bueno lo que pasaba era que la primera dejaba un poco de deuda que con la siguiente la cubrían y así, una cadena interminable donde la deuda iba aumentando... (2017)

Esto lleva a que los ganadores si bien logran cumplir con el compromiso de la convocatoria, se pone en riesgo el capital del productor que lleva muchas veces a la liquidación final de la empresa, lo que también se considera una “muerte por éxito”⁴⁷. Estas cifras usualmente no aparecerán en los indicadores de desarrollo y el Estado en tanto entidad ajena al productor, no dará cuenta de dicha situación. Esto que pone en riesgo a la ciudadano-empresa hace que busquen otras estrategias que resultan siendo cada vez más comunes, como aplazar obligaciones como los pagos de los trabajadores, que serán saldados en un futuro; de manera que la empresa-ciudadano comienza a desplazar el riesgo hacia el trabajador.

4. Pago al animador tras la entrega del producto finalizado

El administrar y definir los modo de pago para una producción animada es siempre problemático; dado que se requiere de retroalimentación y diálogo constante durante la ejecución de la animación, se optaba por estar en el sitio de trabajo de modo que el prestador de servicios realizaba todo lo que se requiera bajo el control del productor, a cambio de un ingreso determinado mensualmente independiente del volumen o características del trabajo realizado. Debido a que la producción usualmente toma más tiempo de lo exigido por el Estímulo, el productor está optando por no arriesgar su capital y comenzar a pensar la pieza animada en términos de “productos finales”, y determinar el pago a partir de estos. Esto supone una fragmentación de la pieza animada en “productos” de manera que se ajuste a los recursos disponibles (tiempo, dinero, trabajadores). Este cambio en las lógica de pago donde el tiempo deja de ser el referente, vendrá a transformar radicalmente las dinámicas de trabajo e incluso de producción misma de la subjetividad del animador:

⁴⁷ Esta expresión la usó Diego Sánchez, director de arte y gestor de animación co-autor de la serie Camusi-Camusi, hablando sobre la situación de las empresas del sector en Colombia.

“primero se pagaba por mes y al durar más tiempo (la producción) se gasta más plata. Luego lo que comenzaron a hacer fue pagar por proyecto, y de hecho ahorita en la mayoría de estudios por no decir todos, están trabajando así, pagan por proyecto o por segundo de producción. (...) entonces medio capítulo o un capítulo te lo pagamos tanto y te puedes demorar un mes o dos meses haciéndolo, entonces si uno divide la plata uno dice bueno, pues está bien por un mes o por los dos meses está bien, pero entonces hay correcciones, te devuelven correcciones, hay cambios...aumenta el tiempo de trabajo y empiezas a dividir la plata que esperabas para un mes o dos meses, lo tienes que dividir por más tiempo. Cuando ya ganabas algo decente, ya no ganas algo decente y eso pasa ahorita con todos los estudios, la mayoría de estudios ya están pagando así ¿Por qué? precisamente para ellos no aumentar los costos de producción, para no caer en la quiebra” (2017)

Las productoras buscarán optimizar el trabajo del animador que ahora tiene a su cargo productos específicos y debe por tanto, ser un *administrador de su propio trabajo* en el que cualquier elemento externo a él mismo, que modifique su proyección de rendimiento, se convierte en un potencial enemigo de su propia supervivencia. Esta lógica de continua competencia y de rendimiento, dice Lorena considera corresponde a una “mirada masculina” del mundo que tiende a la exclusión:

“la mirada es más masculina, entonces es más como de ser rápido (...) Siento que por este afán de hacer las cosas más rápido y pues por la competencia. Es decir..como que si uno no está en el plan de competir uno queda rezagado, o quedas apartado de como funciona el mundo” (2017)

La animación en su versión legítima se convierte de un lado en un juego de administración de riesgos en el que se empuja hacia la precarización, y de otro lado se convierte en un escenario para “demostrar” que se es fuerte, las dinámicas laborales se convierten en rituales de “masculinidad” para demostrar quién domina y logra ser el más competitivo y adaptado.

Esto comienza a fragmentar tanto a la obra como al equipo de trabajo, el diálogo que antes era parte fundamental para la producción y el enriquecimiento de la animación se convierte en un momento incómodo; los elementos de la animación que antes conversaban prefieren ahora no escucharse entre ellas; de otro lado los que antes eran compañeros y colegas, se

convierten en competencia y obstáculos y finalmente, el trabajador se ve entre perfeccionar su oficio, y hacer de su creación una mercancía rentable *auto-optimizándose*.

5. Apoyar la producción en voluntarios y aprendices quienes serán trabajadores no-pagos

Esta es otra de las estrategias para hacer más rentable la producción, se recurren a personas en cierto sentido vulnerables a quienes no se les paga por su trabajo, bajo el argumento de la falta de experticia y la oportunidad que se les ofrece a cambio para adquirir experiencia. Esto adicional lleva a la desaparición de cargos al interior de los estudios que ahora serán reemplazados por esta fuerza de trabajo vulnerable. Sobre esto Lorena relata:

“también está la modalidad de hacer “maquilas”, por ejemplo mi labor ahí la desaparecieron porque empezaron...ya no le pagaban a los rotoscopistas⁴⁸ sino que empezaron a usar practicantes del SENA, Vivelab, gente que está aprendiendo y que no está cobrando (...) no tienen rotoscopistas que les paguen...entonces tampoco le pagaban a la coordinadora” (2017)

Siguiendo esta cadena y estas relaciones que se entablan, se puede afirmar que las estrategias de rendimiento que se están adoptando en el sector de la animación de algún modo replican la división internacional del trabajo, los modos de administrar el conocimiento y los recursos serían una versión local del *sistema-mundo capitalista* donde los productores no acumularán capital económico, sino social y simbólico es decir, esto no se hará efectivo necesariamente en dinero ni en calidad de vida, sino en acumulación de premios y reconocimientos, razón por la cual considero que es cuestionable hablar de este tipo de producción cultural como el camino a mejores condiciones de vida; al contrario quien logra incursionar en estas artes es usualmente porque ya tiene un estándar de vida asegurado.

⁴⁸ Personas que realizan la rotoscopia, técnica de animación que consiste en re-dibujar o calcar los fotogramas teniendo otro como referencia, usualmente fotografía o video.

En esta jerarquía, el Estado arriesga un porcentaje el 0.2% que corresponde al presupuesto total anual para todo el sector de la cultura, que equivalente en Colombia a cuatro días de guerra⁴⁹, la empresa arriesga su capital y con ello la existencia de su empresa, los trabajadores arriesgan su vida misma exponiéndose a la explotación y a la renuncia de sus derechos en nombre de la libertad y la competitividad, el gremio pone en riesgo su cohesión quedando vulnerable de ser fragmentado. Situación que no será vista como un panorama asimétrico e injusto, sino como una cadena de agentes a quienes se les da la oportunidad de ser buenos administradores y gestores privados del riesgo.

Estas condiciones obligan a que los trabajadores de este sector deben usualmente recurrir a su familia o a un segundo trabajo para alcanzar unas condiciones de vida que les permita cubrir sus obligaciones y mantenerse dentro de la “clase media”, lo cual quiere decir que para trabajar en este sector es necesario tener por lo menos una segunda economía luego, personas que tienen a cargo familia u otro tipo de responsabilidades y no cuenten con recursos necesarios, quedan por fuera de la posibilidad de este tipo de trabajos, lo que pone en duda la idea de impulsar el sector como alternativa de trabajo para “los jóvenes”, que serían más bien los jóvenes de clases media y alta que contarían con este segundo soporte económico. La animación en este contexto, sería un sector del cual las personas no viven, *es un sector que vive de las personas.*

6. *Invisibles*

¿Por qué a pesar de todas estas condiciones desfavorables tanto para productores como trabajadores se sigue apostando por la animación? la producción de animación no es únicamente un oficio por el cual se espera un pago a cambio; el trabajo de la producción en tanto *trabajo afectivo*, “genera por sí mismo y directamente la constitución de comunidades y subjetividades colectivas” (Hardt, 2006), que si bien corresponde en el capitalismo a un biopoder que viene de arriba como ya hice el recorrido, también logra producirse desde “abajo”.

⁴⁹ Tomado del artículo *¿Hay crisis en el sector de la cultura?* (Semana, 2016) “Mindefensa gasta en cuatro días la misma cantidad del presupuesto que la cultura recibe para un año”.

El trabajador que decide animar lo hace no solo como un modo de subsistencia en el capitalismo, sino como la posibilidad de encontrar un lugar de identidad y comunidad, relata Lorena que en ocasiones aceptaba las condiciones porque la producción llegó en algún momento a parecerse a una “familia”, es entonces la *reciprocidad* la que logra en alguna medida mantener estas producciones precarias, un tipo de economía no-capitalista que apela más a la solidaridad y al compañerismo que a la productividad.

Esto se vuelve problemático en tanto si bien logra mantener un ambiente de solidaridad en el campo, son economías que están siendo capturadas por el capitalismo y contribuyendo a la explotación del trabajador; sin embargo sería ingenuo creer que logran ser capturadas enteramente, estas economías no-capitalista se vuelven potentes en tanto son susceptibles de lograr derivas de la producción legítima y resultan por ejemplo, en producciones alternativas al espacio de trabajo que tienen el potencial de desarrollarse bajo lógicas más horizontales. Sin embargo me atrevo a decir que esta subjetividad solidaria está en riesgo de desaparecer en la medida que se industrialice el sector y el trabajador se vuelque hacia esta subjetividad neoliberal propia y exclusiva para la competencia y productividad.

3.3. Más allá del fomento: La privatización

Esta forma de producción no es sostenible por ella misma, siempre deberá buscar un “afuera” de ella para ser posible, necesita recurrir a otras economías que pueden ser o no capitalistas y que posiblemente no harán parte de ningún registro contable. Si bien se podría voltear la mirada hacia estas instituciones gubernamentales de la cultura como culpables directas de estos modos de producción precarios, lo cierto es que este es un entramado un poco más complejo en el que interviene directamente el contexto nacional, luego la animación tampoco puede pensarse al margen de las condiciones sociales, políticas y económicas del país, no puede explicarse y pensarse a sí misma como si se tratase de un universo cerrado.

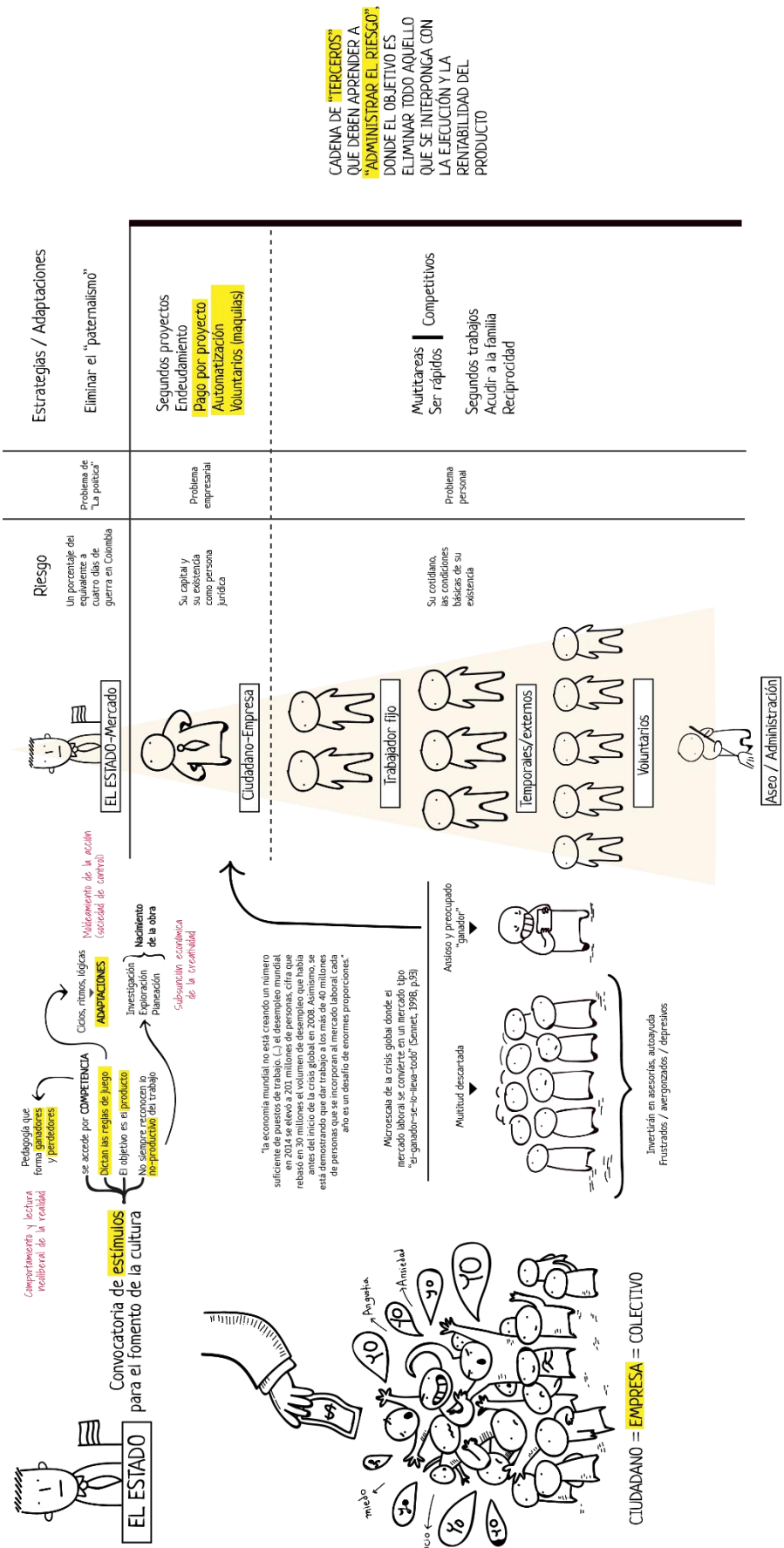
De otro lado y mirándolo a una escala mayor, estas instituciones culturales están a su vez determinadas por la políticas nacionales dentro de las cuales quedan completamente relegadas, luego el lugar mismo de la producción cultural en Colombia ocupa un lugar

irrelevante con respecto a otras industrias. La nación no está dispuesta a dar un lugar a las artes a menos que estas se “neoliberalicen”, como está ocurriendo con la animación al nivel de los procesos, aún cuando los contenidos sean altruistas.

Finalmente uno de los motivos por los cuales los animadores, tienen enorme dependencia de estos Estímulos públicos, tiene que ver con el hecho de que las grandes productoras de televisión nacional Caracol Televisión y RCN Televisión, no están dispuestas a apostar por producciones animadas nacionales, según lo afirman los mismos productores del sector; en cambio tienen sus propio parámetros donde privilegian la rentabilidad y prefieren no arriesgar la audiencia masiva con contenido inédito, de modo que prefieren comprar programación “barata” y transmitirla durante generaciones, a apostar por contenido original como bien lo hace Señal Colombia.

La situación de la producción animada en Colombia y por tanto la precarización del trabajador de animación, tendrá relación directa con el monopolio de la imagen que es a un tiempo el *monopolio de la imaginación de una sociedad*, donde la producción pública queda subalternizada; a esta escala el problema del modelo de fomento estatal tendría que ver y estaría determinado a su vez por la privatización de los circuitos de difusión masiva; de modo que si bien hay que apostar por estrategias que posibiliten mayor autonomía para el sector y cortar la dependencia hacia el Estado creando nuevas relaciones y posibilidades, también es importante cuestionar a estas instituciones culturales pero no desde el antagonismo, sino desde la pregunta de la importancia de lo público y lo local en un contexto que tiende a la privatización y a lo global. Es importante en fin, poner límites y cuestionar la adaptación al mercado como estrategia de supervivencia, en este contexto la adaptación se convierte en un modo de “obediencia contemporánea”.

Gráfico 2. Por la autora. Resumen capítulo III. 2017.



CADENA DE "TERCEROS" QUE DEBEN APRENDER A "ADMINISTRAR EL RIESGO" DONDE EL OBJETIVO ES ELIMINAR TODO AQUELLO QUE SE INTERPONGA CON LA EJECUCIÓN Y LA RENTABILIDAD DEL PRODUCTO

Capítulo IV. ¿EDUCACIÓN PARA GANADORES?

En este capítulo voy a hacer primero un paneo por el estado de la educación contemporánea poniendo la mirada en el campo de la animación, donde la noción de “competencia” será una pieza determinante para anclar educación y productividad de una manera problemática. Y segundo voy a analizar la publicación *Camisetas y Corbatas. Una guía para los negocios creativos* de David Parrish, con el fin de revisar cómo se perfila la formación empresarial dirigida al sector creativo, siendo esta una educación que normaliza el neoliberalismo como modo de abordar el problema de la creatividad.

PARTE I: EN PLANOS GENERALES

Fueron los publicistas, diseñadores y artistas quienes en Colombia iniciaron la tarea de reinventar la animación como técnica, narrativa, proceso creativo y posibilidad económica al contexto local. Es en la década de los 50 y 60 cuando se inicia la producción animada propiamente y, a falta de escuelas y programas educativos del área, la formación empieza al interior de las productoras de cine y agencias publicitarias⁵⁰ con capacitaciones informales. En otros escenarios estaba la posibilidad de exploración en colectivos de autodidactas; cualquiera que fuera la alternativa, en Colombia “cada realización era también una escuela para quienes participaban en ella, hecho que ayudó a generar, aparte de unas tendencias, el espíritu solidario en el medio” (Santa, 2014, p.11).

En la medida que la animación se convierte en un tema comercial, el tener que capacitar o aprender a lo largo de una producción, es visto como un “obstáculo”, dice Guzmán (2013) “en muchas ocasiones el problema de entrada está en no encontrar suficiente talento humano apto para enfrentar dinámicas intensas del trabajo animado, por lo cual debe ser responsabilidad del realizador terminar de capacitar e instruir a algunos miembros del equipo (...) Esto genera sobrecostos o incluso repeticiones en el trabajo” (p.80).

⁵⁰ El profesor e investigador de animación Ricardo Arce (2013) hace referencia a los estudios Corafilm y Grancolumbia Films, empresas dirigidas por franceses quienes “capacitarán a los futuros animadores nacionales que tomarán buena parte de las riendas de la producción animada en Colombia en la década siguiente”. (p. 112)

Es hasta finales de la década de los 70 que aparece la animación como complemento de profesiones como cine y diseño gráfico. Conforme pasó el tiempo la animación fue cobrando vida propia y comenzaron a aparecer programas de postgrados (como diplomados y especializaciones) al igual que cursos y talleres. Es hasta el 2016 cuando aparece el primer programa de pregrado de animación en Bogotá en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, momento en el que una institución educativa formal reconoce a la animación como un campo de conocimiento propio. Fenómeno que se va dando ante la necesidad de mejorar el “recurso humano” para mejorar la calidad de la animación.

La aparición de uno u otro modo de aprendizaje no elimina los otros, todos estos modos de aprender (formación al interior de la empresa, autodidactas, colectivos, formación formal e informal) se dan de manera simultánea, lo que marcan son distintos modos de abordar y situarse al interior del campo; así estarán los programas más técnicos y prácticos enfocados a la manufactura y productividad, hasta los que conservan espacios para la teoría y la experimentación.

4.1. El joven estudiante, distintas perspectivas

Compradores de esperanzas

La educación en animación aparece como una estrategia para dar paso a una producción más competente en el mercado, respondiendo a la demanda de contenidos digitales pero también respondiendo a su *demanda como conocimiento*; puede considerarse a los estudiantes como uno de los mercados más importantes de la animación, así el mercado de la animación no está solo en el *consumo* de contenido digital, sino en el *deseo de crear* producciones animadas. Las razones para estudiar animación de estos *estudiantes-clientes*, no son necesariamente objetivas ni parten del análisis del comportamiento del mercado, tienen que ver más con razones personales, emocionales y pasionales (que por supuesto no son ajenas al contexto que las produce), tiene que ver con una dimensión *afectiva*. De este modo justificaciones como la siguiente podrían ser cuestionadas:

“Hoy en día, vivimos en la era audiovisual. En un mundo que gracias al auge de la televisión IP, la imagen corporativa, el uso de TICS para pedagogía, entre muchos otros

hechos, hacen que cada día se necesiten más personas que se puedan desempeñar realizando producciones audiovisuales animadas” (<http://www.unitec.edu.co/content/tecnologia-en-animacion-digital>)

Se podría pensar en cambio, que el contenido digital como la animación, hace parte de la oferta educativa en tanto lugar de producción de subjetividades de ciertos jóvenes contemporáneos, quienes se sienten convocados a participar de estas dinámicas.

Esta relación entre demanda de contenido y demanda afectiva me atrevo a decir es asimétrica, donde puede ocurrir que sea más la demanda educativa que la laboral, en este caso se estaría actuando con referencia a la especulación y la expectativa sobre las posibilidades del sector, más que por la realidad material del presente. Ahora bien, en cierta forma lo que “compra” el estudiante además de un conjunto de conocimientos, es la “esperanza” de algún día ser parte activa del campo y “vivir” de ello. Desde la perspectiva más cruda, la educación sería el negocio de la venta de esperanzas, que amortiguan el temor y el riesgo de tener una vida frustrada y a ser parte de la masa de desempleados o como diría el neoliberalismo, de “perdedores” en un mercado laboral cada vez más competitivo en el que dice Sennet (1998):

“grandes cantidades de gente joven apuestan a que ellos serán unos de los pocos escogidos. Esa asunción de riesgo se da en lo que los economistas Robert Frank y Phillip Cook llaman los mercados de «el-ganador-se-lo-lleva-todo». En este paisaje competitivo, los que ganan barren con las ganancias mientras que la masa de perdedores tiene que repartirse las migajas” (p.93)

¿Es el papel de la educación seguir estas lógicas y preparar para participar en este mercado? Una educación que se cree neutral frente a esta situación y continúe formando a “ganadores”, puede considerarse una educación neoliberal y que por tanto es una educación que empuja hacia la precariedad.

Entrenamiento para la precariedad

Los planes y políticas educativas se han enfocado en plantear el *fortalecimiento del estudiante competitivo* como estrategia para afrontar la crisis laboral. Así, organismos como

la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) dice que es necesario acudir a un nuevo paradigma según el cual se busque: “una escuela que ponga al alcance de todos los habitantes del país, sin distinción de riqueza, raza o religión, el conocimiento y los valores necesarios para *participar en una sociedad competitiva y solidaria*”⁶ (1999), sociedad que resulta “de las transformaciones económicas, de los cambios en los modos de producción, de los procesos de globalización de la economía y de la cultura”(1999).

Esta afirmación es problemática entre otras razones, en tanto acepta y asume la necesidad de *adaptación de la educación* a las lógicas impuestas por el libre mercado, es la educación y son los estudiantes quienes deben ajustarse a esta “globalización económica”, que no es otra cosa sino la expansión del capitalismo. Al privilegiarse esta necesidad, la educación quedaría reducida a un proveedor de habilidades prácticas enfocadas a permitir la participación del estudiante en la Gran Apuesta⁵¹ que es el mercado laboral.

De otro lado dentro de estas afirmaciones de la OEI no queda claro cuál es la función de la “solidaridad”, que bien puede ser resistencia creando relaciones cooperativas y por tanto opuestas al neoliberalismo como lo proponen autores como el profesor de economía política Andreas Bieler (2014), quien habla del potencial del trabajo para establecer relaciones transnacionales solidarias; o bien puede ser la solidaridad como estrategia para la competitividad haciendo referencia al “networking” o al “co-opetition⁷”, que serían solidaridades temporales e interesadas para cumplir con objetivos y metas empresariales es decir, una solidaridad neoliberal.


Ahora bien, hablar de “competencias” significa referirse a una serie de habilidades que se deben desarrollar en vista de que los saberes propios de un campo de conocimiento ya no son suficientes para participar en el mercado laboral, dice la OEI:

“Las ‘nuevas’ empresas requieren ‘nuevos’ trabajadores (...) Ya no su conocimiento o su información, ya que ésta se devalúa rápidamente y ya no tiene sentido económico transmitirla” (Ferraro, 1995). Así como *la educación no tiene como misión generar empleo sino hacer empleable a la gente*, tampoco la educación tiene ya como misión

⁵¹ Expresión inspirada en el texto de Richard Sennett *La Corrosión del Carácter* (1998)

formar para un puesto de trabajo específico (...) dar las competencias correspondientes a un campo amplio del mundo del trabajo⁵².” (1999)

Estos "nuevos trabajadores" serían en cierta forma el proyecto institucional para la formación del trabajador precario, quien debe tener “la habilidad para atender diferentes tiempos y velocidades de múltiples actividades” (Papadopoulos, 2006). En este sentido el *generalista*, trabajador del campo de la animación que está en la capacidad de asumir cualquier rol dentro de una producción, sería una versión acertada de este nuevo trabajador diseñado para las nuevas empresas que tienen como objetivo la alta rentabilidad. En este contexto se hacen legítimas solicitudes de trabajo como las siguientes:

Importante empresa del sector cosmético  Empresa verificada
Empresa del sector Fabricación, localizada en Antioquia, De 11 a 50 trabajadores

Sobre la oferta Publicada: Ayer, 08:13 a. m. (actualizada)

Salario

- A convenir

Localización

- Medellín, Antioquia

Descripción

- Editor y animador multimedia FAVOR ANEXAR PORTAFOLIO-LINK
Empresa del sector textil/moda, requiere incorporar a su equipo de trabajo animador multimedia/diseñador gráfico con conocimientos en:
 - Conocimiento teórico práctico en edición de productos audiovisuales
 - Conocimiento en diseño y manejo de imágenes y sonido
 - Creación y edición de videos con efectos audiovisuales
 - Manejo de cámara
 - Amplio conocimiento de los software (premiere, after effects, photoshop y otros)
 - Creación de piezas graficas para redes sociales
 - Community manager, manejo de redes sociales
 - Creación de estrategias publicitarias
 - Animación 2d y 3d

Disponibilidad de tiempo completo para trabajar horas extras y fines de semana que la empresa requiera, tener en cuenta el alto nivel de trabajo bajo presión, y tener la capacidad de involucrarse en diferentes procesos de la empresa.
salario a convenir dependiendo de la experiencia y conocimientos de la persona en el proceso.
(buen manejo del ingles).

- Fecha de contratación: 03/04/2017
- Cantidad de vacantes: 1

Requerimientos

- Educación mínima: Universidad / Carrera tecnológica
- Años de experiencia: 5
- Disponibilidad de viajar: No
- Disponibilidad de cambio de residencia: No

⁵² Negritas de la autora

Imagen 10. Tomado de: www.computrabajo.com.co Consultado el 28 de febrero de 2017

Profesiones que demanda:

Cineasta: Editor, camarógrafo, efectos visuales

Animador: Animador 2D, animador 3D

Diseñador gráfico: Piezas para redes sociales, gráficos

Publicista: Community manager, estrategias de publicidad

Total de cargos que cubre: 8

solved puzzle corp
Solved Puzzle Corp es una agencia de publicidad digital que construye soluciones personalizadas para su negocio. Utilizamos las mejores técnicas de mercadeo digital. Entre los principales servicios que ofrecemos están diseño gráfico y web, seo, creación de imagen corporativa, campañas de mercadeo en línea, manejo ...[ver más](#)

Sobre la oferta Publicada: 30 marzo

Salario

- \$ 100,00 (Mensual)

Localización

- , Extranjero

Descripción

- Agencia de publicidad americana, Solved Puzzle Agency, con operaciones en Miami/USA y Bogota/Colombia, esta buscando Diseñadores gráficos y animadores 2D y 3D que cumplan con la siguiente descripción:

-Internet de 10 Megas o superior
-Manejo del ingles
-Experiencia de mínimo 2 anos en diseño y animación.
-Manejo de After effects, illustrator, Indesign, Photoshop, final cut/premier pro, 3D max/maya, --Adobe audition, audacity.
-Experiencia en creación de story boards.

Estamos buscando una persona pro activa, Intgra, sociable, amigable, analítica, apasionada, innovadora, con sentido de pertenencia, determinada a dar resultados y que quiera ser parte de una compania en crecimiento.

Interesados pueden enviar su hoja de vida a info@Solvedpuzzle.com

- Cantidad de vacantes: 2

Requerimientos

- Educación mínima: Universidad / Carrera técnica
- Años de experiencia: 2
- Disponibilidad de viajar: No
- Disponibilidad de cambio de residencia: No

Imagen 11. Tomado de: www.computrabajo.com.co Consultado el 13 de abril de 2017⁵³

Profesiones que demanda:

Cineasta: Editor, camarógrafo, efectos visuales

⁵³ Debido a la ambigüedad de la oferta, este desglose lo hago infiriendo de acuerdo a los softwares que se exigen manejar.

Animador: Animador 2D, Animador 3D, guiones gráficos

Ingeniero de sonido: Mezclas

Ilustrador

Total de cargos que cubre: 8

Este sería el trabajador ideal de la productividad en tanto asume múltiples roles, renuncia a su tiempo personal “perdiendo control sobre el propio tiempo” (Standing, 2014, p.8), tiene disposición tanto mental como emocional apropiadas para favorecer la productividad y crecimiento de la empresa. Este tipo de contratación se puede considerar como una práctica empresarial de “*reengineering*, cuyo resultado básico es la reducción de puestos de trabajo⁵⁴” (Sennett, 1998 p.50). Explica Sennett que este tipo de estrategias en Estados Unidos entre 1980 y 1995, llevaron a que el desempleo pasara de trece millones a treinta y nueve millones (p.50), situación que a su vez contribuyó al aumento de la desigualdad.

Estos ejemplos que expongo aquí, son un tipo de oferta común entre empresas dedicadas a la publicidad, paradigma que cambiaría con las empresas más especializadas en animación pero que así mismo son más escasas, de modo que si bien no corresponden a la totalidad de ofertas laborales, es una opción común ya sea en la periferia del sector, o en los contextos más industrializados como las cadenas televisivas. A estas ofertas posiblemente no atiendan los profesionales de los programas oficiales, pero quizás si los autodidactas o egresados de programas técnicos, en este punto se estarían estratificando los puestos de trabajo.

En todo caso estos trabajos son aceptados con resignación bajo apelativos como “el servicio militar” en tanto a pesar de la explotación, dejan una experiencia y habilidades “invaluables”. Uno de los mejores animadores que he conocido por su destreza y agilidad es Antonio⁵⁵, siempre con sus ojos atentos y fijos en el computador resaltaba sobre el resto del equipo por terminar mucho antes que cualquier otro y de forma impecable, esto lo convirtió en poco tiempo en protagonista de la producción al punto de volverse indispensable, por lo menos para el proyecto que se realizaba en ese momento. Estos atributos que fueron tan valorados por el equipo y útiles para la producción, fueron también muy costosos de adquirir para él; lograrlos, significó durar varios años trabajando como *generalista* (en ofertas similares a la que expuse previamente), donde debía soportar

⁵⁴ Cursiva puesta por la autora

⁵⁵ Nombre cambiado por confidencialidad

jornadas laborales extenuantes (de 10 o más horas al día), bajo altos niveles de presión y estrés que lo obligaban a bloquearse mentalmente y “funcionar en automático”:

“A veces no soy capaz de sentarme y parar un poquito y buscar cómo se hace esto o aquello, de una vez sale todo lo que está en la cabeza. Hay mucha gente que está en estudios o agencias, a lo último cuando le salen pidiendo los de la productora de televisión que tiene que tener todos los capítulos para dentro de un mes, dejan de hacer todo y lo que va saliendo de la cabeza sin corregir, empiezan a trabajarla muy automáticamente, como un piloto automático” (2017)

Si bien esto lo llevó a superar el nivel promedio de los animadores, lo llevó también a sufrir de enfermedades que terminaron en más de una ocasión en colapsos físicos. Este nuevo *trabajador ejemplar* acompañado del cansancio y la enfermedad, tendrá el honor de ser reconocido como buen ejemplo para sus compañeros e incluso para la sociedad.

Esta lógica del generalista (multitareas) o del trabajador flexible, se opone a la lógica de la repetición de la fábrica y trae consigo en principio una pregunta por la relación entre los modos de organizar el trabajo y la condición humana. Sennet (1998) explica que la flexibilidad parte en gran medida del rechazo hacia la “rutina burocrática”, sin embargo esto no llevó en todos los casos a crear condiciones de libertad, sino a nuevas estructuras de poder en donde “el presente se vuelve discontinuo del pasado” y se busca “hacer más con menos” (Sennett, 1998, p.50). Lo que empieza siendo una pregunta por la humanidad, se convierte en una respuesta a la rentabilidad; a través de la educación, considero importante retornar a la pregunta de lo humano, en los modos de aproximarse al trabajo.

Bárbaros y obsoletos

Actualmente se vive en medio de un contexto en el que se ha hecho la ecuación entre tecnología digital y progreso, de la educación se espera que haga parte de esta "Revolución digital" haciendo referencia a una nueva forma de la economía basada en los medios digitales estrechamente relacionados con la prestación de servicios, que se concibe como el "paso adelante" de la revolución industrial y la tecnológica, presentándose como la salida al “subdesarrollo”. Dice el video *¿Por qué la cultura no vale nada?* del Banco Interamericano

de Desarrollo (2013): “en el siglo XIX dejamos pasar la Revolución Industrial, y en el siglo XX nos quedamos atrás con la Revolución Tecnológica. Hoy podemos darles a nuestros jóvenes la oportunidad de liderar la Revolución Digital”.

Bajo esta concepción se estimulan los conocimientos relacionados con *software*, *redes sociales*, *producción de contenidos digitales* entre otros, que desde esta perspectiva desarrollista, van a relegar todo saber y práctica que no haga uso de dichos medios, para sobrevivir deben adaptarse a las nuevas reglas y condiciones que son "propias del futuro" y que por tanto son dueñas naturales y legítimas de la prosperidad. La noción de “Revolución Digital” sirve en este contexto como matriz para establecer diferencias y justificar la eliminación de lo “otro no-digital”, funcionando como parte de una “colonialidad del poder”, que se define como “el dispositivo que produce y reproduce la *diferencia colonial*. La diferencia colonial consiste en clasificar grupos de gentes o poblaciones e identificarlos en sus faltas o excesos, lo cual marca la diferencia y la inferioridad con respecto a quien clasifica.” (Mignolo, 2000, p.39). Así tendríamos al civilizado-digital y al bárbaro-artesano.

Para ejemplificar traigo la discusión entre el economista James Robinson y la socióloga Camila Osorio alrededor del “joven nerd” (en este contexto que usa la tecnología digital) y las tensiones que se forman con respecto al futuro de lo rural en Colombia. Robinson autor del libro *Por qué las naciones fracasan: Los orígenes del poder, la prosperidad y la pobreza* (2012) en su visita a Colombia como parte de su investigación y haciendo un diagnóstico buscando explicar la situación del país en tanto nación fracasada (Extractiva y del “Tercer Mundo”), el economista afirma para el diario El Espectador que Colombia sería una nación moderna “si esos jóvenes nerds superan al campesinado y hacen a la élite tradicional innecesaria y anacrónica” (2014).

Cuando habla de los jóvenes "nerds" se refiere a aquellos que son “educados, creativos, nerds, emocionados con sus computadores, (...) jóvenes procedentes de ciudades como Manizales, que tienen más en común con jóvenes en los Estados Unidos que con cualquier persona en Apartadó.” (2014). Robinson continúa argumentando que fue ignorar y dejar marchitar el campesinado la estrategia que utilizaron sociedades hoy exitosas y que si bien son las “mismas familias blancas” las que son hoy dueñas de las tierras, “ la gente entendió que su futuro estaba en otra parte” (2014), no en la restitución ni reactivación del campo.

Frente a esta propuesta Camila Osorio, Socióloga del New School for Social Research e investigadora de Democracy Now, responde Robinson con el artículo *La moderna Élite desprecia al campo* publicado en El Espectador el 18 de Diciembre del 2014. En él cuestiona las nociones desarrollistas que ignoran la fuerte concentración de tierra por parte de las élites, al igual que las masacres por las que el campo ha atravesado; si bien dice Osorio, no se trata de negar la importancia de la educación “el problema es que se entienda la educación al campesino como una forma en la que se iluminará y abandonará el campo. Como si los únicos valiosos en el país fueran los que tienen un título, y los que han querido dedicarse al cultivo fueran menos” (2014). En este sentido si bien la respuesta a una sociedad más “avanzada” es en gran parte la educación, esta puede estar creando “categorías de humanos” justificando en este caso, el desprecio y el abandono de lo rural en tanto lugar de autonomías y saberes propios, y legitimando la ecuación ciudad/tecnología=prosperidad, campo/artesanal/cultivo=pobreza.

Con esto la educación en tecnologías digitales estaría en el límite entre formar para la inclusión y para las condiciones e intereses locales bajo la premisa de el acceso a la tecnología como un derecho, lo cual estaría relacionado con la noción de "tecnología mestiza" (Romero Gil, 2012), o para contribuir al “blanqueamiento” e incluso eliminación de la población “bárbara” a través de los conocimientos de la era digital y por tanto, formando a esta *élite urbana* que desprecia al campo de la cual Osorio habla, sujeto que de un lado estaría siendo precarizado y de otro estaría siendo parte de la matriz de diferencia colonial, en tanto “sujeto civilizado”.

De otro lado y dentro del mismo campo de la animación, las prácticas y conocimientos alrededor de esta se han tenido que ir adaptando para el rendimiento, es así como se abandonan o subalternizan modos artesanales y manuales de producción, para adoptar modos más tecnológicos y automáticos mientras “*perdemos la confianza en nuestras manos*”⁵⁶ (Juan León, 2016), los avances tecnológicos han sido tales, que dentro de la animación misma el animador ha llegado al punto de volverse *obsoleto*.

⁵⁶ Inspirado en el director de animación Hayao Miyazaki

4.2. Yo emprendo, tú emprendes, todos emprendemos

Con la urgencia de la “educación para la competencia”, aparece la *educación empresarial* como respuesta y solución a todas las crisis. Si bien antes ser empresario era una cuestión de empresarios, actualmente es un tema transversal a todas las áreas de conocimiento y a todo ciudadano “ejemplar y de bien”. El objetivo de esta educación es dar herramientas para que el estudiante sea autónomo y capaz de crear sus propias condiciones de subsistencia; es decir, para que sea *empresario de sí mismo*; así deberá administrarse, conocerse y crearse como un conjunto de activos (cualidades, habilidades, conocimientos, contactos) y pasivos (defectos, debilidades, vulnerabilidades) que deberá aprender a administrar.

Actualmente se han puesto al alcance de los productores distintos tipos de formación empresarial dirigida a personas del sector creativo. En estos cursos ponen al alcance conocimientos sobre *contabilidad, administración, finanzas, mercadeo y liderazgo* principalmente, conocimientos que ya parecen “indispensables” para poder sobrevivir al mundo contemporáneo, al punto de que están siendo incluidos dentro de los mismos programas de animación. Por nombrar algunos de los programas de formación más visibles en Bogotá:

El programa de Pregrado en Realización de Animación de la *Universidad Jorge Tadeo Lozano* dice que el egresado sería alguien que “contribuye al desarrollo social, *empresarial*, técnico y estético de la animación en Colombia y se proyecta al contexto internacional” (2016); en la Tecnología en Animación Digital de *Unitec* se incluye dentro del currículo materias sobre “valores y liderazgo” así como de “Espíritu emprendedor”; el centro de formación especializada *Naska Digital* dentro de su Diplomado de Animación 2D ofrece sesiones sobre “presentación para negocios”, y bajo una metodología diseñada para “afrontar desafíos en proyectos solucionados a través de la tecnología con un enfoque al mercado y la productividad” (<http://www.naskadigital.com/>), y la plataforma de educación virtual *Platzi* profesa el emprendimiento como espíritu de todos sus cursos y talleres, porque en últimas dicen ellos, no importa lo que se aprenda, lo importante es aprender a emprender.

Todos estos programas si bien corresponden a categorías de formación diversas y tendrán distintos enfoques, no dejan por fuera la dimensión empresarial sin lo cual parecería “incompleto”. El único programa del cual tengo registro no resalta esta formación empresarial, es el *Diplomado de Animación Experimental* de la Pontificia Universidad Javeriana, en el cual varios de sus docentes hacen parte del colectivo *Moebius Animación*, un espacio para el encuentro de animación independiente, dicen en su manifiesto:

“En momentos en que la dictadura de la imagen y los símbolos domina en los medios, sin recursos, y pensando que el cine es un gran arte cuando no depende de los imperios comerciales y políticos, ni se dirige a las embotadas masas, esta alternativa de hacer arte en el tiempo muestra las enormes posibilidades para las almas independientes, para aquellas que perciben la mentira en unas formas que de tanto repetirse se han vuelto contenido.”
(<http://moebiusanimacion.com/>)

Si bien las propuestas que vienen de esta dimensión artística de la animación son muy valoradas, no están al alcance de cualquiera en tanto usualmente no circulan de manera masiva, y por tanto son de alto riesgo en términos económicos; son apuestas que logran personas que tienen márgenes de decisión o bien que tienen y crean circuitos localizados. Si bien esto tiene un valor enorme en lo político, este “alto riesgo” lleva a una paradoja y es que se puede convertir en un espacios para las élites, se podría pensar en una relación en la que entre más vulnerable sea una persona, va a atender los programas más enfocados en la productividad que aseguren su rápida inserción en el mercado, mientras que estos escenarios teóricos quedará reservados para trabajadores más privilegiados.

Ahora bien, la presencia transversal de la educación empresarial a cualquier programa educativo hace parte de las estrategias de gobierno directamente relacionadas con la Ley 1014 *De fomento a la cultura del emprendimiento* del 26 de enero de 2006 por la cual se busca promover la cultura del emprendimiento, que sería “una manera de pensar y actuar orientada hacia la creación de riqueza”. Ley que busca promover el “espíritu emprendedor” en todas las instituciones y niveles educativos de preescolar en adelante.

Esto no solo lleva hacia la creación de empresas, esta formación trae consigo unas pedagogías implícita, que implican interiorizar una ética y un modo de lectura de la realidad con el que se comienza a juzgar de un modo particular donde por ejemplo el

emprendedor deja de ver personas explotadas y explotadoras o elites y marginados, comienza a ver simplemente personas exitosas y fracasadas que ocupan esos lugares por “mérito propio”. A continuación pretendo explorar esta educación empresarial en cuanto a la ética y lectura del mundo que implica, la cual se "apolitiza" al punto de reducir y mostrar como “prácticos y técnicos” problemas que son temas de fuertes debates sociales, creativos y económicos.

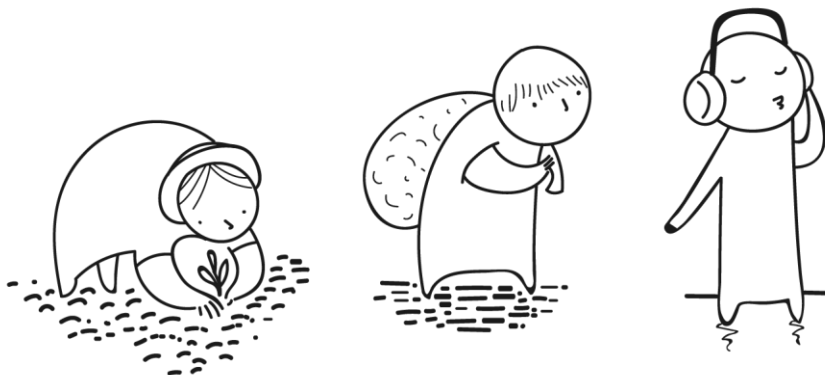


Gráfico 3: De la autora. Mentalidad colonial. 2017

PARTE II: FORMACIÓN EMPRESARIAL

En el contexto de las "industrias creativas" aparece la formación empresarial destinada especialmente para los *productores culturales* que se encuentra en diversos formatos: como asesorías personalizadas, cursos grupales, educación virtual, charlas, cartillas entre otros, y que vendrán tanto de iniciativas públicas como privadas. Los futuros productores culturales van a acceder a esta educación a modo de guías de "autoayuda" y como parte de su responsabilidad de ser un profesional integral y creador de su propia existencia.

Como ejemplo de este tipo de formación, voy a analizar la cartilla *Camisetas y Corbatas, una guía para el negocio de la creatividad (2009)*, escrita por David Parrish, gurú británico del sector cultural, quien se dedica a “inspirar y empoderar a emprendedores creativos alrededor del mundo como conferencista, asesor, entrenador y autor de la industria creativa” (www.davidparrish.com). La edición que reviso fue traducida y editada al español en Colombia con la colaboración de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y la Incubadora de Empresas Creativas e Industrias Culturales (PRANA), una de las

organizaciones más representativas en Bogotá dedicada al fomento de la empresa del sector cultural, que hace parte del Sistema Nacional de Incubación, siendo el SENA (Servicio Nacional de Aprendizaje) uno de sus socios fundadores. La misión de esta entidad sería:

“Fomentar e incentivar empresas sostenibles del sector creativo, a través de una plataforma de investigación, formación, acompañamiento, gestión de redes y seguimiento. Busca promover la producción de bienes y servicios creativos de alta calidad para que puedan competir en el mercado global” (www.pranaincubadora.org)

Fue PRANA la institución a la que Okasa estuvo vinculada en sus primeros momentos de formación, y donde sentamos la base para pensarla en términos corporativos. La publicación de *Camisetas y Corbatas* resume una gran parte de lo que fue ese proceso de formación empresarial para la empresa creativa, basada en la experiencia de las industrias creativas británicas, siendo el modelo y las definiciones sobre producción cultural del Reino Unido las que se buscan replicar al contexto Colombiano con ayuda del British Council, institución socia y co-fundadora de PRANA. Si bien este texto no pretende ser crítico ni científico, de igual manera está produciendo una cierta verdad sobre el quehacer del productor cultural, por lo cual considero importante revisarlo.

La publicación se promociona con el anuncio “No le tenga miedo a convertir su creatividad en un negocio lucrativo. Este libro muestra cómo hacerlo utilizando reglas básicas de Emprendimiento” (2009), buscando inspirar a personas ajenas a los negocios a ser parte de este universo. El libro se divide en 11 capítulos más conclusiones, a lo que se le suman 11 reseñas de casos de éxito bajo el nombre “Ideas en Acción”. A partir de esto hago a continuación es un análisis que divido en tres partes: En la *Parte 1* reviso la forma de la escritura que es estética y ética a un mismo tiempo. En la *Parte 2* hago un recorrido por lo que se puede considerar “el espíritu emprendedor” y las relaciones y estructuras que se crean a partir de este, y finalmente en la *Parte 3* abordo específicamente el problema de la creatividad, sobre cómo se está definiendo y usado por la formación en emprendimiento.

4.3. Ética de la Estética

La publicación de *Camisetas y Corbatas* escrito por David Parrish, especialista en asesoría y entrenamiento para empresas del sector creativo, parte de su propia experiencia y está

basado en las mejores prácticas internacionales en negocios. Este texto le habla principalmente a las personas del sector cultural aunque dice, *cualquier persona* puede acceder a este de manera *fácil y rápida*, buscando ante todo *inspirar* al lector. A continuación reviso estos tres aspectos: para *cualquier persona*, *fácil-rápida* e *inspiradora*.

Para “cualquier” persona

Producir materiales didácticos para *cualquier persona* tiene claramente pretensiones de "universalidad", que bien puede tener una intención de *inclusión* en tanto busca evitar segregar o estigmatizar, de modo que pretende llegar a un amplio público teniendo presente las diferencias y siendo consciente de hablarle a un contexto “desigual”, como lo piensa por ejemplo los *Principios del Diseño Universal o Diseño para Todos*; o bien puede partir de la *exclusión* imaginando lectores homogéneos y genérico (sin género, sin raza, sin clase), al igual que en condiciones “ideales”, pretendiendo un contexto sin brechas lo que lo llevaría a reafirmar la desigualdad; universalidad que rechazarían los estudios culturales en tanto reducción en la construcción de la realidad.

El modo como se piensa lo “universal” en este manual se presenta por ejemplo en el empleo de un lenguaje sencillo que no requiere de conocimientos específicos en administración, es decir que personas de cualquier área del conocimiento puede consumirla. En su introducción Parrish dice:

“Mi enfoque de consultoría y entrenamiento no es dar cátedra sino facilitar –aportar pensamientos y compartir experiencias para estimular nuevas ideas y fortalecer otras– y así ayudar a las personas a encontrar soluciones individuales que se adecúen a sus empresas. (...) Mientras usted lea esta guía tome en cuenta que nada está escrito en términos absolutos. Cada idea necesita ser adaptada a su propia circunstancia, contexto y cultura, cada una de ellas es más un punto de partida que una conclusión. (...) muchos de los puntos mencionados en esta guía se ilustran con ejemplos de negocios de Merseyside, pero los temas son de aplicación universal. También he tomado ejemplos de mi trabajo con cids³, cida⁴ y otras organizaciones, así como de mi experiencia internacional en consultoría y capacitación en diversos países, como China, Sudáfrica e India” (2009, p.5)

De un lado Parrish advierte que lo que plantea no son absolutos e invita a descartar aquellas afirmaciones que el lector no considere relevantes o con las que no esté de acuerdo, con el

ánimo de no imponerse, pero de otro lado dice que de cualquier modo lo que presenta en su libro son experiencias de “aplicación universal”, así lo local se debe ajustar este conocimiento “plantilla” y moldearlo a su contexto; sin embargo, ¿Puede realmente esta experiencia basada en el caso británico adaptarse a Colombia? El hecho de poner como ejemplo el modo como funcionan las industrias culturales en Inglaterra resulta problemático en tanto centraliza la experiencia (contexto y sujeto) de esta economía y cultura que poco o nada tiene que ver con el contexto de Colombia.

De otro lado dice Parrish (2009) “La mayor parte de lo que escribo en las siguientes páginas lo aprendí de mis propios errores. Mis mejores referencias no son las académicas o profesionales, sino aquellas que he ganado en el terreno, por haber estado allí, haciendo, algunas veces acertando y otras equivocándome” (p.5), en este sentido si Parrish se menciona y hace evidente dentro del texto, no lo hace para contextualizarse como ocurriría en el caso de los conocimientos situados, sino para legitimarse. Esto da por resultado que llevemos a la periferia aspectos fundamentales de nuestra propia experiencia y contexto; este afán de “universalidad” lleva pues a la subalternización de lo “local”; más que un conocimiento universal “para todos”, es un conocimiento universalizándose; aquello que llamamos “universal” son usualmente elementos hegemónicos que se han expandido y penetrado diversas culturas como muestra de su poder, no elementos que son comunes o que sirven de puente a la diversidad.

Fácil, rápido e inspirador

En un contexto en el que todo debe hacerse a ritmos y velocidades cada vez más rápidas y efectivas para no perder *el tiempo que no se tiene*, condición que sería parte de lo que Papadopoulos (2006) considera la experiencia de la precariedad “es la primera vez en la historia de la subjetividad del trabajador que la expresión “no tengo tiempo” se convierte en un estamento político explícito (...) no se refiere a una forma individual de manejar el tiempo, la expresión concentra una emblemática experiencia colectiva donde el tiempo ya ha sido totalmente tomado⁵⁷”, no es raro entonces que los comentarios que recomiendan la

⁵⁷ Traducido por la autora

publicación hablen de valores como la “utilidad” y “practicidad” que hacen que el texto se pueda consumir en poco tiempo:

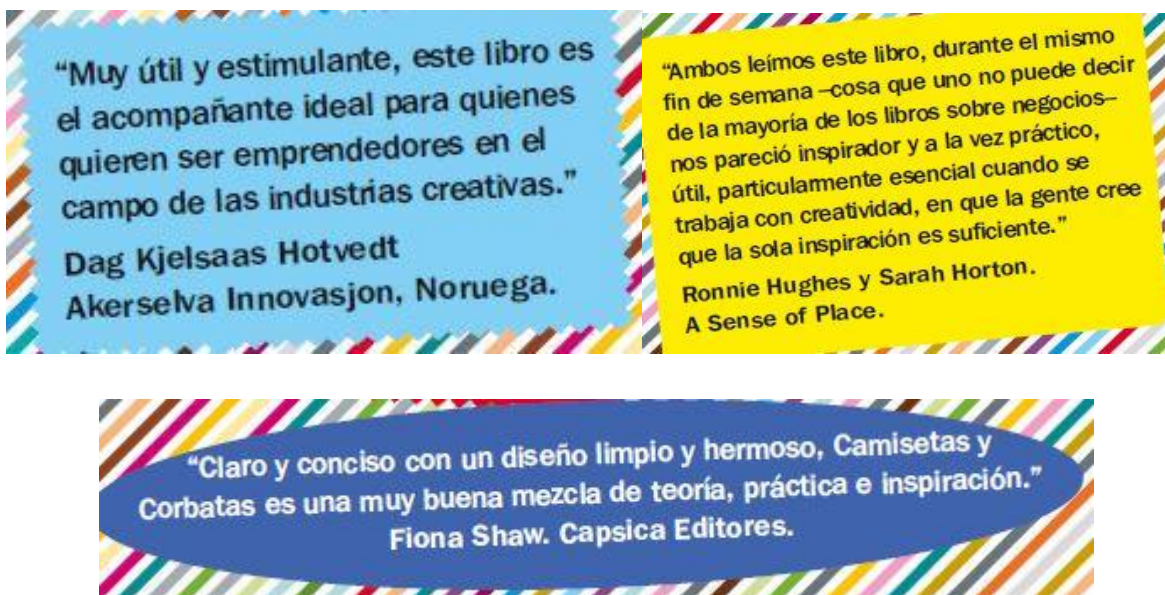


Imagen 12. Fragmentos publicación Camisetas y corbatas. Una guía para los negocios creativos. CopyRight 2009. Por Samuel Fernández Castro.

La *lectura fácil y rápida* de asimilar, consumir y poner en práctica, se convierte en información que procura no generar ruido, errores, cabidas a segundas interpretaciones y mucho menos al *debate*, al fin y al cabo una publicación a la venta que genere debate, corre el riesgo de perder compradores, en cambio lo que se busca es la satisfacción de la mayoría. De otro lado este tipo de producción se hace a partir de frases imperativas, su objetivo no es dialogar, es *convencer* y por tanto *determinar comportamientos*, es una pedagogía en línea recta y paso a paso que te lleva de un antes a un después (como los comerciales de telemarketing) y, que de seguir correctamente las indicaciones, lograrás adelgazar, mejorar el cutis o bien, ser exitoso en poco tiempo.

En medio del frenesí de producción y consumo, nos hemos acostumbrado a ser una cultura de encabezados, textos resaltados y frases célebres, porque solo necesitamos las conclusiones, los puntos finales y en fin, necesitamos sólo los resultados e ignoramos los procesos. Entender un proceso implica una aproximación a lo complejo, lo que requiera de tiempos largos de asimilación, lo ambiguo, contradictorio a las tensiones; esto será evadido ya que resultan demasiado engorroso, poco práctico y efectivo.

Como ejemplo de material “universal” en el sentido de la inclusión, podría mencionar a J.K. Gibson-Graham con el libro *Take Back The Economy* (2013), escrito como un “libro popular para una audiencia general” (Gibson-Graham, 2013) como parte de la intención de romper el paradigma de la economía como algo ajeno al cotidiano de las personas y propio de los expertos, y en coherencia al proyecto de “producir una comprensión más incluyente de la economía” al igual que “generar lazos de colaboración entre activistas, académicos y comunidades”⁵⁸ (www.communityeconomies.org). Esto no significa la eliminación de la complejidad ni de las conexiones y procesos que llevan a una determinada conclusión. Una producción educativa de solo conclusiones, se estaría pensando como un punto final que no espera del lector otra cosa que su acción eliminando la posibilidad de elegir críticamente.

Eso busca la sociedad de control, una moldeamiento de la acción sin ninguna asimilación o resistencia. Este “determinar el actuar” se reafirma cuando nos encontramos ante un desborde de manuales y cursos “prácticos” para solucionar un problema de manera fácil y rápida donde lo técnico y útil queda muy por encima de lo reflexivo; si bien la sola reflexión no es suficiente para la transformación del mundo, la sola acción podría ser catastrófica. Ambas acciones (pensar y actuar) deben ser paralelas e incluso simultáneas, reflexiono y actúo, actúo y reflexiono. De lo contrario, o tendremos una crítica pura que posiblemente no va a trascender al cotidiano, o a un ejército de autómatas.

¿Son estas las lógicas que deben ser aplicadas a la educación? Dice Roy Peachey (2016) para del diario *The Telegraph* (www.telegraph.co.uk)⁵⁹ refiriéndose a las velocidades de aprendizaje en las escuelas: “Desde el momento en que pasamos la puerta de la escuela hasta el momento en que la dejamos unas pocas horas luego, debe haber actividad a la velocidad de los negocios. La reflexión queda por fuera. Los descansos son monitoreados. El silencio solo existe para ser llenado”⁶⁰.

Los ritmos de la producción contemporánea determinados por las velocidades de los negocios de tecnología (Silicon Valley) han sido impuestos al aprendizaje, frente a esto surge *The Slow Professor movement* que tiene por objetivo reclamar la vida intelectual en la

⁵⁸ Consultado el 14/04/2017 - Traducido de <http://www.communityeconomies.org>

⁵⁹ Consultado el 14/04/2017

⁶⁰ Traducido por la autora. Leer artículo completo *It is time for a slow teaching revolution* en <http://www.telegraph.co.uk/education/2016/09/13/its-time-for-a-slow-teaching-revolution/>

universidad, escriben las profesoras Maggie Berg y Barbara K. Seeber sobre el movimiento: “La “corporativización” no sólo acelera los tiempos también compromete los valores académicos. Elimina el tiempo para la deliberación, la reflexión y el diálogo, *The Slow Professor* se toma de vuelta la vida intelectual al interior de la universidad⁶¹” (2013). Reacción que surge de cambiar la pregunta de “¿Qué está mal con nosotros?” como el neoliberalismo lo sugiere, a “¿Qué está mal con el sistema?”. Esta ocupación de todo el tiempo para la productividad, tiene además que ver con las formas de contratación “flexibles” donde el profesor se encuentra en constante estado de “amenaza” con cargas de trabajo que quedan por fuera de los límites, y sin la posibilidad de reaccionar ante el temor de no volver a tener la “renovación”.

Finalmente resalto que estos manuales prácticos buscan “*servir de inspiración*”, mantener motivado al estudiante para que “tenga fê” a pesar de la adversidad; no sólo nos habla un experto en economía, nos habla nuestro "entrenador personal" que fácilmente podría ser nuestro gurú o guía espiritual. Este conocimiento limita entre lo pragmático (actuar) y lo dogmático (creer) buscando no solo informar, sino además intervenir en la emoción y el deseo. Dice uno de los estudiantes sobre Platzi, la plataforma de cursos virtuales de software, que estos son “como si tomaras pastillas de motivación profesional” (2016), así tenemos estudiantes que toman decisiones guiados por la exaltación donde predominan las aceptaciones, afirmaciones, re-afirmaciones y repeticiones. Este modelo de educación *publicitaria y energizante* que busca ante todo un modo de actuar guiado por el “deseo y la creencia” más que por el análisis y la reflexión, se podría decir que es el tipo de pedagogía propia de la *sociedad de control*, donde el único factor que se pretende está en juego es la voluntad propia.

⁶¹ Traducido por la autora

4.4. Espíritu empresarial

Lección 1: De la Biblia al plan financiero

El paso de Okasa por la incubadora PRANA, fue con el objetivo de ser parte del taller preparatorio para aplicar al capital semilla de Fondo Emprender, capital que ofrece el Estado a través del SENA (Servicio Nacional de Aprendizaje) para financiar nuevas empresas a nivel nacional. El taller tenía como objetivo acompañar y asesorar en la preparación del *plan de negocios*, que era requisito para aplicar al capital; este documento resumía el cómo nos proyectábamos, pensábamos y definíamos como empresa, estableciendo qué queríamos lograr, cómo lo lograríamos y lo más importante, por qué valía la pena invertir en dicha idea. Nuestro proyecto final fue una mezcla de ignorancia, ingenuidad y buenas intenciones y por supuesto no logramos acceder al capital semilla; pese a esto esta experiencia sentó las bases para que aprendiéramos a describir, narrar y sobre todo *imaginar* a Okasa y a nosotros mismos como una “empresa”, como lógica fundamental para actuar en el mundo.

Este ejercicio no solo significaba hacer una planificación racional y práctica de unos recursos, junto con esto le estábamos “dando un sentido” a nuestras vidas. Muchos estábamos ahí debido a las dificultades laborales donde no percibíamos (yo no lo percibo aún), que de un lado sea fácil encontrar un lugar para trabajar en condiciones laborales dignas, y de otro en tareas que consideráramos relevantes; estábamos en fin en un *contexto de crisis laborales* deseando encontrar en *el trabajo un lugar para trascender*, combinación problemática y en la que siempre se omitió el problema de las crisis laborales globales; debo decir que en estos procesos de formación, abiertamente nunca se habló de las dificultades de conseguir empleo y esto nunca hasta donde recuerdo, hizo parte de ninguna charla o conferencia.

De este modo cuando en los escenarios los emprendedores ejemplares hablaban del “por qué hicieron empresa”, nunca escuché decir a nadie que fuera porque la situación laboral estaba difícil y se había visto obligado a hacerlo, lo que siempre escuché fueron razones de tipo existencial: “Cuando regresé diez años después a ese lugar, vi que nada había cambiado y tuve miedo de quedarme atrapado allí en la inmovilidad...era como la muerte” /

“Duré varios años trabajando como empleada, estuvo bien pero sabía que eso no era lo que yo quería, estaba atentando contra mi propia libertad” / “Duré muchos años trabajando en ese lugar dando lo mejor de mí, fue una gran decepción cuando no me dieron el ascenso, me di cuenta de que yo no era tan importante para ellos como me lo habían hecho creer”.

Las historias ejemplares son las historias de estos trabajadores que alcanzaron unas condiciones laborales adecuadas y reclamaron nuevos espacios de acción, trabajadores que podríamos llamar fordistas que se transformaron en estos nuevos trabajadores que buscaron la libertad en la flexibilidad corporativa. Sin embargo quienes escuchábamos veníamos de orígenes y condiciones diversas, pese a lo cual el solo relato emotivo generaba empatía y se convertía en un modelo a seguir; “Me siento muy mal, como un “don nadie”...espero algún día poder ser como ustedes...” eran algunas de las expresiones que se podían escuchar del lado del público, en la periferia.

Aprendimos entonces, que el buen emprendedor debe hablar siempre desde la premisa de que el destino no está escrito en ningún designio divino, ni en ninguna causa patriota o deber con el Estado, él mismo le debe dar forma y sentido a su vida en nombre de su propia libertad y autonomía, ya no guiado por textos sagrados o las leyes humanas, él imagina su propio destino y lo escribe en su *plan de negocios*; así la empresa se convierte en el lugar para resolver las angustias existenciales. Ahora, si bien ser emprendedor no es el único camino que se tiene, sí será el predilecto: de un lado el líder empresarial es celebrado y colocado al nivel del “héroe⁶²” en grandes tarimas por su esfuerzo, valentía y sacrificio que lo llevaron a triunfar en nombre de un sueño, mientras que el líder social será ignorado, criminalizado e incluso asesinado. Así son ejemplos del correcto comportamiento para la sociedad el éxito del empresario ejemplar y la muerte del activista del que nadie da razón. Así cada quien toma la decisión de qué hacer con su vida. Parrish (2009) nos dice:

⁶² Puedo remitirme al evento “Héroe Fest” realizado en Bogotá en Noviembre del 2015 y que se promocionó con el siguiente texto: “¿Alguna vez ha soñado con ser un héroe, tal y como lo muestran los cómics o las películas de acción? Ya no necesita salvar al mundo para serlo, basta con inscribirse al “Héroes Fest”, el festival de los líderes de cambio que reunirá durante tres días a más de dos mil emprendedores, científicos, innovadores, empresarios, pensadores globales, profesores, estudiantes y artistas de todas las edades. (...) serán los co-creadores de proyectos ambiciosos para el futuro del país y construirán un movimiento que promueva la transformación en la región, por intermedio de la innovación, el emprendimiento, la educación, la ciencia y la tecnología.”

“¿Dónde quiere estar en el futuro? Elija una fecha futura significativa o un hito en su vida. Describa cómo será su negocio. ¿Quiénes serán sus clientes? ¿Cuántas personas estarán involucradas? ¿Qué nivel de ingresos alcanzará? Trace un plano con sus metas. Sea ambicioso. Elija un objetivo que esté fuera de su alcance pero no de su vista” (p. 11)

Estos procesos de formación empresarial siempre llenos de moralejas y parábolas, se podría decir que la gran enseñanza del *plan de negocios* es entender el peligro de dejar la vida a la deriva sin un orden y en especial, sin un propósito preferiblemente “ambicioso”, si bien no habían exigencias ni una definición directa de lo que ser ambicioso significaba, lo cierto es que aprendimos que no todos los propósitos nos iban a llevar a la “tierra prometida” como se refiere Parrish al hablar de la *visión* de la empresa.

Lección 2: No todos los propósitos llevan al éxito

Con el tiempo aprendimos que no sólo debíamos tener un objetivo claro, debíamos acertar en el objetivo porque ciertamente y aunque dice Parrish en tono comprensivo: “es usted quien debe definir el significado de su ‘éxito’, no yo. Aquí no hay juicios de valor acerca de lo que ‘éxito’ podría exactamente significar. Lo más grande no es necesariamente lo mejor; con frecuencia lo pequeño es hermoso (...) el camino al éxito depende de su objetivo final” (2009 p.9) lo cierto es que a los ojos de los inversores ni del Estado todos los objetivos son igual de atractivos ni legítimos; así los productores culturales en estos procesos deben entender y desde la perspectiva más radical, que el fin último es “hacer dinero” y preferiblemente planear todo para que en algún punto, la empresa funcione sola, de modo que el empresario no sea indispensable para su funcionamiento, su rol sería el de recibir las ganancias.

Estas grandes verdades del emprendimiento traen consigo uno de los puntos más críticos e insatisfactorios para muchos productores culturales, dice Parrish en el manual sobre esta tensión:

“Aun cuando la intención es dejar su creatividad en ‘libertad’ al convertirla en negocio de tiempo completo, algunas personas se quejan que al entrar en los negocios tienen menos, o ya no les queda, tiempo para sus pasiones creativas (...) Tal vez sea mejor separar el trabajo

remunerado y la creatividad por placer y así dedicarse al máximo a cada una de ellas, en lugar de no hacer ninguna de las dos adecuadamente.” (2009, p.10)

El poder conciliar el deseo de creación como propósito de vida y darle un lugar importante en la misma, con la obligación de ajustarse a las lógicas empresariales entran en fuertes tensiones, así esta lógica funciona en tanto el sujeto sincronice sus deseos con los deseos del capitalismo, momento en el cual habrá reducido la dimensión afectiva del trabajo inmaterial, que sería aquella que “produce redes sociales, formas de comunidad, biopoder” (Hardt, 2006), de manera que en tanto la labor del productor cultural se centre en la dimensión económica y productiva de su labor, la producción de biopoder va a quedar en el monopolio del capitalismo.

Si bien no pretendo defender el arte por el arte, entiendo e incluso siendo consciente de que toda acción que se materialice requiere de un uso consciente y realista de los recursos en un contexto determinado, lo que quiero mostrar es que esta situación pone al productor cultural en la delgada línea que limita entre ser un *productor creativo pragmático* y un *empresario que explota la creatividad*, lo cual se podría decir es la vivencia de la tensión entre la *sociedad del general intellect* (valores afectivos, colectivos y sociales) y el *capitalismo cognitivo* (extracción de la producción del autor). Tema que retomaré en la siguiente sección.

Ahora bien, aquellos que siguen el camino del emprendimiento religiosamente, entienden que deben buscar la *fórmula del éxito*. Como parte de sus consejos, Parrish habla del *Principio de Pareto*, economista que observó (como si se tratase de un fenómeno natural) que “el 80% de la riqueza pertenecía al 20% de la población de la Italia de su época, el Principio de Pareto es también conocido como la ‘Regla 80:20’”(2009, p.20), nos dice Parrish “descubrí que por lo general es más una regla de 95:5” (2009, p.20), esta regla que acepta la inequidad como un aspecto natural del mundo social, nos enseña que “sólo unas cuantas cosas importantes son las responsables de la mayoría de los impactos en los acontecimientos.” (2009, p.20); con esto hace un llamado a enfocarse en las fortalezas y omitir las debilidades que puedan poner en riesgo la estrategia del negocio, al tiempo que se usa grotescamente la inequidad como metáfora.

La fuerte centralización del servicio o producto, trae consigo la descentralización de otros aspectos de una empresa que son enviados automáticamente hacia la periferia, como lo es la dimensión del *bienestar social* que comienza a tener connotaciones de obstáculo o “lado negativo” de los negocios. Parrish prepara a sus estudiantes para el momento que se deban enfrentar al dilema de tener que contratar a alguien: si hacerlo por *contrato laboral* o por *prestación de servicios*. Dice Parrish (2009) que los beneficios de una contratación fija es el tener acceso exclusivo del tiempo y experticia del trabajador, así como poseer toda su producción creativa, *el lado negativo del asunto está en los costos salariales y las responsabilidades legales* que se deben asumir. De otro lado nos dice Parrish, los “freelancers” pueden proveer lo que necesitas sin ningún costo social, teniendo hacia ellos una responsabilidad menor, pero esto implica tener menor control de su tiempo y creatividad.

Lección 3: La vida es un tablero de guerra

Alguien espiándome. Sólo podía ser otro sobreviviente.

Animales no quedaban...y otro hombre podía ser un amigo pero también y era lo más probable, un enemigo:

Un enemigo por el terror, por el miedo que yo le inspiraría.

El Eternauta, Germán Oesterheld, 1957

Para encontrar nuestro “verdadero” propósito en la vida es preciso conocerse a sí mismo de manera “objetiva” como anuncia Parrish en su capítulo 2: “Conózcase a usted mismo”, cosa que se pensará siempre en función de encontrar las ventajas de sí mismo sobre la competencia, dice Parrish (2009): “Usted puede tener una fortaleza especial, pero si sus competidores también la tienen, o incluso son mejores, ésta no le da una ventaja competitiva” (p. 19). El propósito es ser el mejor en algo que nadie más lo es, resaltar y explorar fortalezas y ocultar las debilidades que ocuparán un lugar peyorativo en la existencia. Ahora considerando las secciones anteriores, ya tenemos hasta este momento varios elementos clave dentro de la publicación Camisetas y Corbatas: un *objetivo ambicioso*, unas *fortalezas y debilidades*, un *enemigo o competidor*, todo esto ocurriendo en un *escenario de crisis* dictado por el mercado; los elementos propios para una *guerra*.

La relación de la educación empresarial y lo bélico está presente de manera reiterativa y en distintos niveles a lo largo de todo su desarrollo. Dice Parrish (2009) “Considérense o no los negocios como un *tipo de batalla*, su punto es que conocer las fortalezas y debilidades propias le ayudarán a decidir cuándo, cómo y dónde actuar⁶³” (p. 17). Este podría ser un comentario esporádico, pero el espíritu bélico está en el uso del lenguaje (estrategia, entrenamiento, táctica, rival, líder, competidor, target); en las referencias y metáforas, Parrish (2009, p. 20) habla de la relación entre el “zorro y el erizo” donde el zorro intenta matar al erizo pero este logra sobrevivir gracias a su “estrategia ganadora” que es envolverse en sí mismo; y no es extraño en el mundo corporativo encontrar “entrenadores” retirados de la milicia que ponen todo su conocimiento y experiencia al servicio de las empresas y de la vida práctica de las personas como es el caso de Jeff Boss (www.adaptabilitycoach.com), ex militar que al perder la emoción por la guerra, prefirió dedicarse a ser conferencista y asesor tanto del ejército como de empresas en temas de *liderazgo y adaptabilidad*. La educación empresarial hoy en día trae consigo la naturalización de las lógicas de la guerra a la vida cotidiana, donde estos manuales y guías prácticas se convierten en auténticos *manuales de supervivencia*.

Se puede decir que aprender a emprender desde estas perspectivas, es aprender a leer la realidad como si esta se tratase de un “campo de guerra”, en el que siempre hay que estar alertas y atentos a los cambios del mundo por sus implicaciones en los negocios. Ahora bien, si estamos en una guerra, significa que alguien debe dominar el escenario para ser *El ganador*, esto trae consigo la lógica de la “eliminación del otro”, no es extraño entonces que no se hable de diversidad y cooperación sino de los grandes líderes y de los imperios corporativos. Esta lógica bélica nos lleva pues a pensar en los “monopolios”, “monocultivos”, “monoteísmos” y en fin, a la eliminación de todo lo Otro.

Poniendo como ejemplo el problema de los monocultivos Vandana Shiva (1995) explica que estos “proporcionan vívidos ejemplos de la masculinización del conocimiento”, así aunque los cultivos diversos son más productivos y sustentables, “las corporaciones transnacionales (CTN), los sistemas de investigación internacional y los organismos multilaterales (...) encuentran en los monocultivos una herramienta esencial para el control

⁶³ Cita modificada

y la acumulación de capital” (p.16); se puede inferir que con la eliminación de la diversidad es decir, del otro en tanto competencia, se busca entablar una relación de *dependencia* con el usuario o cliente que sería la clave del éxito de las grandes corporaciones.

En este contexto de “el único”, “el mejor”, no se podría hablar de un escenario de “libertades de decisión”, que era en principio uno de los grandes argumentos del neoliberalismo para tumbar al Estado de Bienestar en tanto camino al totalitarismo, de modo que la gran transformación que trajo el neoliberalismo, es que el ciudadano dejó de depender del Estado para ahora depender de La corporación. De otro lado este camino al monopolio es un atropello a la creatividad, que al igual que los cultivos y en tanto parte del *General Intellect*, es más rica y prolifera en tanto se rodea de diversidad; explica el sociólogo Ulrich Bröckling (2016) en su discusión sobre la clase trabajadora creativa que: “nadie puede ser realmente creativo por sí mismo. Las personas creativas se relacionan con otras. Dependen de los inventos, artefactos e interpretaciones de otros” (p.152). La guerra no es lugar para la creatividad, lo son aquellos escenarios que permitan el reconocimiento del otro.

Adoctrinamiento neoliberal

En España Mario Saavedra, director de economía y subdirector del diario Teinteresa.es, analiza los textos de economía y ciencias sociales para jóvenes de colegio en España editados por McGraw Hill, textos donde se explica por ejemplo, que “con el tiempo se ha demostrado que el nivel de protección que asume el sector público puede perjudicar el crecimiento económico” (como cita Saavedra, 2017) o que hay una relación entre el desempleo con el aumento salarial, o que el gasto social daña la economía; afirmaciones que terminan siendo argumentos para que los jóvenes desde ya piensen en adquirir un plan de pensiones privado; de este modo muestran como “verdades” lo que son posturas políticas y pretendiendo así eliminar el debate en la escuela sobre la sostenibilidad del sistema público de pensiones; esto lo convierte en un “adoctrinamiento neoliberal” (2017) como denuncia la periodista Rosa María Artal del diario El Periscopio el 06 de marzo.

Vemos hasta aquí que la educación empresarial no es un tema técnico que aparenta ser apolítico, contrario a ello es una cuestión política que está reduciendo debates de distintas índoles a verdades prácticas, donde se asume al mercado como una *naturaleza*; esta reducción implicaría la normalización entre otros, temas sobre privatización, pérdida de la protección social, condiciones de inequidad y la comprensión del cotidiano en tanto lugar de guerra. Esto pierde de vista el objetivo de mejorar las condiciones laborales de las que habla por ejemplo Fondo Emprender por consiguiente, la educación empresarial que se planteaba como una estrategia para enfrentar la crisis lo que estaría haciendo es intensificarla o bien, lo que pretende en últimas no es eliminar la crisis, es *adoctrinar* para vivir en medio de ella sin resistencia.

4.5. Creatividad para la guerra

Hasta este punto, tendríamos un tipo de formación empresarial que sería común a muchas áreas y contextos. La tensión particular que hasta el momento ha aparecido, estaría entre el deseo de crear, y la necesidad de extraer ganancias de la creatividad, dos dimensiones que Parrish sugiere no mezclar: “tal vez sea mejor separar el trabajo remunerado y la creatividad por placer y así dedicarse al máximo a cada una de ellas, en lugar de no hacer ninguna de las dos adecuadamente. ¿Está en riesgo que se frene su creatividad por los negocios? (...) Sí, existe el riesgo de comprometer su creatividad por los negocios, así como la rentabilidad de su negocio para satisfacer su creatividad” (p. 10) ¿Es esta la única tensión que se genera de la mezcla de creatividad y negocios?

Una de las grandes características de la formación de emprendimiento para productores culturales, es el énfasis que hacen al tema de cómo definir y tratar la *creatividad*, que dice Parrish “no es monopolio del ‘artista’: es mucho más amplia y puede encontrarse en la educación, la ciencia o en cualquier otro ámbito. La creatividad está en nosotros y en todo lo que nos rodea.” (2009, p.7). Esta afirmación que comparto, hace parte de los grandes giros en el pensamiento occidental; explica el filósofo e historiador de arte Waldyslaw Tatarkiewicz (2001) en *Historia de Seis Ideas*, que es solo hasta el siglo XX que la creatividad comienza a ser una noción aplicada a cualquier acción humana, definiéndose principalmente como la *fabricación de cosas nuevas*. (Capítulo VIII).

El concepto de “creatividad” está asociado en nuestro contexto a connotaciones positivas como lo son *novedad, transgresión, lúdica y vitalidad*. También ser creativo se convierte sinónimo de libertad y la valoramos porque “amplía el marco de nuestras vidas, y también porque es una manifestación del poder de independencia de la mente humana, una manifestación de su individualidad y su singularidad.” (Tatarkiewicz, 2001, p. 294). Sin embargo continúa explicando Tatarkiewicz, si durante la Edad Media “el culto a la perfección cósmica era un dogma, también podría considerarse un dogma la devoción que se muestra en la actualidad hacia la originalidad, la individualidad y la creatividad.” (Tatarkiewicz, 2001 p. 295). Esto a tal punto que la *creatividad* al igual que la *libertad*, son hoy ejes del *gobierno del neoliberalismo*.

¿Cómo se convierte la creatividad en programa de gobierno? Haciendo un repaso por la historia de las artes visuales en Occidente según Tatarkiewicz (Capítulo VIII), en la Edad Media la figura del artista no existía como hoy lo hace; la concepción del *creador* (en griego *creator* que es sinónimo de “padre”), era atribuida únicamente a *Dios* quien era responsable de todo lo creado y por tanto todo era perfecto; la naturaleza al ser perfecta “el hombre debería parecerse a ella a través de sus actividades: la naturaleza está sujeta a leyes y él debería descubrir sus leyes y sujetarse a ellas (...) el artista es un descubridor no un inventor” (Tatarkiewicz, 2001, p. 280). Es así como en la Edad Media se hablaba más bien de los artesanos, que se entiende en este contexto como aquellos que observan, descubren y dominan unos materiales y unas técnicas para seguir adecuadamente unas instrucciones.

La aparición del artista ya no solo como alguien que domina una técnica sino como aquel con capacidad de *invención*, para el caso de las artes visuales se puede situar con contundencia en el Renacimiento, cuando ocurre el “descubrimiento del mundo y del hombre, con la paralela ruptura de los tradicionales vínculos religiosos” (Schuster, 1997, p. 57⁶⁴), momento que “significa el restablecimiento de la condición primísima del hombre como imagen y semejanza de Dios gracias a sus dotes creadoras (...) según esta concepción humanística, todo hombre es pues, su propio creador” (Schuster, 1997, p. 57-58). Desde esta perspectiva que el ex-director de los Museos Nacionales de Berlín Peter-Klaus

⁶⁴ Traducción de Rafael de la Vega

Schuster ofrece, la búsqueda del hombre *creador de sí mismo* es una búsqueda de la renovación de la humanidad con la declaración del arte como verdad de lo “humano”.

En el contexto contemporáneo el hombre continuará con el ideal de ser su propio creador, pero ya no para acercarse a Dios ni para preguntarse sobre la condición humana, lo hará para ser *exitoso* siendo ya no una acción propia del artista, sino del empresario. En la publicación *Camisetas y Corbatas*, Parrish (2009) rechaza la idea de la creatividad y los negocios como opuestos e incompatibles, de hecho resalta “yo soy (Parrish), al mismo tiempo un poeta publicado y Máster en Administración de Empresas (...) mi mayor creatividad no es mi poesía sino mi inventiva en el mundo de los negocios, adaptando ideas y métodos a nuevas circunstancias, cruzando fronteras de las industrias, sectores y culturas, en todo el mundo” (p. 7). Palabras propias de un “conquistador” inspirado y motivado. Este tipo de hombre no dependerá ni rendirá culto ni a la naturaleza ni a un dios, *se rinde culto a sí mismo* creyendo en su propio potencial creativo, explica el sociólogo Ulrich Bröckling (2016):

“Like all religions, the religion of creativity consists, in addition to articles of faith, of social practices and adepts announcing its works and guiding the laity. The general call for creativity expresses not only a ‘necessarily false consciousness’ but also a way of exerting influence upon yourself and others. In other words, creativity is a programme of governing, a means of governing the self and others.” (p. 142).

Si bien al parecer la noción de creatividad siempre ha sido parte del problema sobre los lugares del poder en tanto punto clave para la definición y el sentido de la existencia, en nuestro contexto como mencione, se transforma junto con las ideas de libertad y autonomía, en un eje del gobierno de la *precariedad*. Continúa explicando Bröckling (2016) que durante la Guerra Fría, en Estados Unidos se comenzó a exaltar y solicitar la creatividad por parte de los empleados como cualidades positivas y necesarias, cosa que hasta el momento no había sido relevante en los espacios de trabajo. Este cambio dice Bröckling se dió debido a que la creatividad resultó siendo una cualidad apropiada para enfrentar un contexto de *tensión e incertidumbre* de la Guerra, de modo que se requerían personas que fueran capaces de reaccionar en el camino más que sobre un plan, es entonces cuando se celebra al *líder visionario* quien será el poseedor del poder creativo.

A partir de este momento dice Bröckling, surgen una serie de estudios, principalmente de la psicología, para tratar de entender el comportamiento de la creatividad, y sobre todo para poder domesticarla y sacar provecho de ella. Posteriormente estos análisis fueron traducidos a la economía por Robert J. Sternberg y Todd L. Lubart, en los cuales conectan la creatividad con el *éxito empresarial*, ahora el ambiente de tensión e incertidumbre a la que se deberá adaptarse no será el propio de La Guerra Fría sino el del Mercado Global.

Entender qué es la “creatividad” es un problema que puede ser abordado desde distintos ángulos; Bröckling (2016, p. 147) distingue al menos seis modos de aproximarse al problema de modo que se puede hablar de creatividad: 1. Como conjunto de prácticas artísticas para la expresión 2. Como manejo de una técnica 3. Revolución, liberación y reinención de la sociedad 4. Emergencia de la vida y la vitalidad en sí misma 5. Juego improductivo sin propósito y 5. Resolución de problemas con énfasis en la invención y la innovación para responder a retos. En el contexto de la sociedad de control, se hará uso privilegiado de la creatividad en tanto *resolución de problemas* donde “el problema a resolver es siempre el mismo: ser exitoso e innovador para la auto-afirmación en la competencia y la adquisición de compradores” (Bröckling, 2016, p. 147). Ahora bien, esto no significa que las demás desaparezcan, al contrario seguirán existiendo pero subsumidas por esta “creatividad innovadora” como clave del éxito, ser creativo no es en el neoliberalismo *poder hacer, poder expresarse o poder vivir*, estas son herramientas para el fin último que es *poder vender*.

En este sentido hablar de “creatividad” en este contexto, es hablar de las tensiones y contradicciones de una sociedad de conocimiento que queda subordinada a un modelo económico con el que es incompatible, ya hemos visto hasta el momento cómo las condiciones laborales propias del neoliberalismos y los ritmos corporativos atrofian la labor del creador y perforan la vida intelectual. Esta subordinación se hace evidente por ejemplo, en el hecho de que actualmente la creatividad está más asociada a los contextos empresariales que a los artísticos o académicos; si revisamos la jerarquía en una producción animada, tendríamos en la base a los *estudiantes* quienes serían practicantes, es decir trabajadores no-pagos, ellos están aprendiendo a hacer y a trabajar, su objetivo principal es ejecutar, no pensar ni tampoco poseen nada de la creación. Seguido estarían los

profesionales usualmente contratados por prestación de servicios, sus discusiones se centran en torno a los detalles del oficio de la animación, sobre cómo mejorar técnicas, cómo mejorar las bases, buscan convocatorias y organizan “conspiraciones creativas”. Por último estaría el *empresario* que si bien puede ser un prestador de servicios más, tendrá más reputación y capital social que cualquier otro, sus conversaciones giran en torno a oportunidades de negocios, convocatorias, mercados, presupuestos, impuestos, gastos y costos. Se podría incluir seguido a estos y en la punto, a las instituciones del gobierno que administran dineros y son las expertas en políticas y desarrollo.

Esta estratificación como se puede ver está relacionada con los saberes que unos y otros poseen, así quien posee conocimientos administrativos estará en la parte más alta. Esto hace evidente a grandes rasgos la división de trabajo como un problema de la *división de conocimientos*. En el contexto del capitalismo la noción de “conocimiento” adquiere la connotación bajo la cual el economista y jurista Friedrich Hayek la define:

“No se trata aquí de un conocimiento científico. “Knowledge” significa para Hayek (...) cierto tipo de conocimientos directamente utilizables acerca del mercado, los que conciernen a las circunstancias de tiempo y de lugar; los que se refieren, no al por qué sino al cómo; los que puede adquirir un individuo en su práctica; aquellos cuyo valor él solo puede captar y puede utilizarlos de modo provechoso para superar a los demás en la competición” (Laval & Dardot, 2013, p. 144)

En este sentido, continúan explicando Laval & Dardot, para Hayek es normal que un agente inmobiliario gane mucho más que un ingeniero, un investigador o un profesor, y en nuestro caso particular se vuelve lógico que las habilidades creativas para el oficio no tengan relación directa con el éxito o el bienestar, así lo que lleva al éxito es *tener talento y creatividad para vender y hacer deseable lo que haces* sin importar lo que esto sea.

Frente a esta situación conforme empezó a pasar el tiempo, en Okasa nos debatíamos entre aprender a hacer negocios de las artes o ser expertos en nuestras artes, hacer las dos cosas no era viable al punto, de que hacer negocios de las artes resultó por separarnos radicalmente de ellas. Este fue uno de los grandes motivos por los cuales se abandonó el proyecto, el camino hacia la libertad y la autonomía vació a Okasa de su significado y propósito inicial.

CONCLUSIONES

Plantear las conclusiones para una investigación desde los estudios culturales no es un compilado de puntos finales que den cierre a un texto, sino la concreción de argumentos que ayuden a direccionar, re-direccionar y abrir o fortalecer líneas la acción políticas que considero, al menos en el caso del problema que abordé, es necesaria en distintos planos que van de lo personal a lo social e institucional, y de lo local a lo global.

CREATIVIDAD

El estado, direccionamiento y moldeamiento que experimenta la animación en Colombia, que está marcada por condiciones precarias, no corresponde a una “naturaleza” propia del campo, ni a un supuesto lugar “en tránsito” en el cual no logra el estatuto de “industria”. Sus modos de operar actuales tienen que ver en gran medida con contextos históricos complejos de los cuales, resalto la imposición del neoliberalismo como modelo económico/social y modelo de razonamiento de la realidad, lo cual implica la definición de los mercados como una suerte de naturaleza a la que es preciso adaptarse.

Esta imposición la reviso en un escenario periférico al capitalismo, donde las economías terciarias aparecen como una “promesa de desarrollo”; desarrollo que puedo definir como *eurocéntrico* en tanto primero, supone una visión de linealidad ascendente de la historia y segundo, en tanto omite los modos asimétricos de operar en el sistema-mundo contemporáneo donde estas economías terciarias, más que representar un “paso adelante” para la civilización, supone nuevos frentes de expansión y explotación capitalista asociadas a nuevas formas del poder.

Por tanto, esta promesa de desarrollo no supone necesariamente el reconocimiento de la producción creativa e intelectual, sino su explotación y privatización; contexto en el cual la producción creativa para ser reconocida como exitosa o bien, “legítima” para el desarrollo, debe concebirse dentro de los parámetros de la “propiedad intelectual”, de manera que sea transferible a un “tercero”; lógicas incompatibles con la creación misma tenido que:

- El ideal del mercado es lograr el monopolio, mientras que la riqueza de la creación depende de la diversidad.

- El “éxito” implica un razonamiento binario que impide las coexistencias, la creación se nutre del reconocimiento de lo “otro” y de las coexistencias.
- En el capitalismo toda existencia debe estar justificada en términos de rentabilidad y resultados económicos, la creación es experimentación y proceso donde lo primordial no es la productividad sino la curiosidad, la indagación, el deseo y la trascendencia.
- El capitalismo privatiza, la creación depende y es parte de aquello que es “común” a una sociedad.

Si bien esto no implica que sea “imposible” crear en este contexto, sí supone una reducción dramática del potencial de creación de un lado tendiendo a su estandarización y de otro, actuando como modo de gobierno neoliberal en tanto se convierte en un “estilo de vida” y requisito laboral, que pretende el ajuste y resolución de problemas relacionados con los ritmos y exigencias del mercado. En este escenario las discusiones hegemónicas sobre lo creativo quedan reducidas a los criterios empresariales, de modo que toda producción creativa y de conocimiento queda al servicio de la corporación más no de la vida ni de la humanidad.

Las luchas a este nivel estarían asociadas principalmente a las preguntas sobre las sociedades de conocimiento donde por ejemplo, el capital cultural y simbólico no necesariamente debe ser transformado en capital económico para su validación social, donde existen modos de organización que propician la producción y difusión del conocimiento desde una perspectiva no colonial, y donde “crear” es más relevante que “poseer” cosa que es en últimas, la problematización del apropiarse de aquello que ha sido creado por otros; cosa que en nuestro contexto se traduce en las tensiones entre los derechos morales vs los patrimoniales.

Finalmente esto que señalo, implicaría la problematización de lo creativo que es entre otras, una concepción asociada predominantemente al poder masculino y Occidental; serían relevantes pues, los abordajes de este problema desde los feminismos y las teorías decoloniales.

VIDA

Las condiciones neoliberales que centralizan el bienestar material muy por encima del humano y definen el progreso en términos de resultados “exitosos”, propician que la producción cultural sea de un lado susceptible a ser reproductora *de matrices de colonialidad capitalista* y de otro lado, producida en y para la *precariedad*.

Matriz de colonialidad capitalista

Los sectores de la producción cultural que están en estrecha relación con la lógica éxito-tecnología-desarrollo, produce una matriz de colonialidad mediante la cual se estratifican ciertas categorías de humanos, así por ejemplo y en panorama de las promesas de desarrollo, se contribuye a peyorizar lo rural definiéndolo como “atrasado”, cosa que vendría a ser la justificación la “pobreza” de estos sectores. Esto a su vez propiciaría que sectores relacionados con las tecnologías digitales se conviertan en escenarios para el “blanqueamiento” en tanto son campos que desde la perspectiva desarrollista, reproducen las lógicas y valores de las élites contemporáneas que serían predominantemente blancas, burguesas y masculinas. Si bien esta dimensión del fenómeno no la exploro de manera amplia, la dejo enunciada como una futura línea de investigación.

Ser precariedad

Actualmente el sector de la animación se está soportando en políticas neoliberales de distintos órdenes, políticas que están asociadas (no solo a nivel local sino a nivel global) con la reducción de la calidad de vida de la población, con el aumento de la desigualdad y la pobreza, con la eliminación de los derechos civiles y con la reducción del Estado en tanto “obstáculo” para la expansión del capitalismo y la “libre acción” de las multinacionales.

Dentro de estas políticas saltan a la vista aquellas relacionadas con la flexibilización laboral (las cuales buscan propiciar la movilidad y rentabilidad de las empresas) y, dados los modos y el contexto de opciones limitadas donde entran a operar, forman parte de estas políticas neoliberales los sistemas de fomento y estímulos a la cultura, mecanismos basados en la “libre competencia”, que estructuran relaciones jerárquicas donde el miedo y la administración del riesgo son clave. Estos mecanismos que centralizan los resultados, propician la relación “contenidos exitosos, procesos precarios”, donde el trabajador es reducido a un “recurso optimizable”.

Esto lleva a la urgencia de pensar en modos distintos de definir el desarrollo y la “salud del sector” de la cultura, de modo que se recuperen los procesos y las condiciones del trabajador como aspectos centrales de aquello que constituye el campo. Esto quiere decir

que es preciso plantear el problema de la producción animada como un *problema político y ético* mediante el cual estamos propiciando unas condiciones y unos modos particulares de definir tanto lo humano como lo social.

Esta dimensión política y ética debe ser parte de las negociaciones de las políticas públicas para la cultura en Colombia, negociaciones que es urgente entren en diálogo con las políticas relacionadas con las condiciones del trabajador inmaterial, las cuales también deben ser intervenidas desde los campos de la producción cultural, buscando desde allí la mejora de las condiciones de vida del trabajador y la recuperación de la función social del Estado, figura que actualmente y en relación con la producción cultural, está operando a manera de “mercado” reproduciendo a nivel local el sistema-mundo contemporáneo.

Aclaro que esta recuperación social del Estado, no implica la búsqueda del Estado de Bienestar, sino un modelo de nación alternativo donde, como proponen autoras como Lorey y Butler, se haga una recuperación positiva de lo precario en tanto se entienda como condición básica de la coexistencia, no se buscaría pues la reducción de lo vulnerable, sino el reconocimiento y cuidado colectivo de la vulnerabilidad. Tema que introduce el problema del Estado y el trabajo desde el feminismo, y que debe ser problematizado para el contexto Latinoamericano.

Emprendimiento: Institucionalización de la precariedad

Es importante resaltar que lo “precario” no solo es condición de trabajo, este trasciende y se convierte en experiencia corpórea del sujeto llegando a ser un modo de subjetivación, y al punto de aparecer como un “modo de gobierno” neoliberal. Este gobierno neoliberal está fuertemente relacionado con la cultura del emprendimiento el cual, puedo decir y dados los modos en que se enfoca, opera como un modo de “institucionalización” de la precariedad.

Esto en tanto resalta la lucha individual en medio de la contingencia y la incertidumbre, celebrando continuamente las condiciones que propician los mercados, y estimulando a la adaptación de los mismos sin ningún cuestionamiento crítico. Esta sería una cultura que termina por aceptar y dar la razón a la pérdida de derechos y a la reducción del Estado

como instrumento de protección social, apolitizando y por lo tanto cerrando la conversación y negociación sobre profundos y delicados temas sociales. Modo de subjetivación que estaría en estrecha relación con la categoría de “juventud” que es en este contexto, una figura tendenciosa que facilita la explotación.

Ahora bien, como resultado de esta “apolitización”, esta cultura emprendedora hace una lectura de la realidad según la cual el mundo se compone de “exitosos” y “fracasados”, perdiendo de vista el entendimiento de la sociedad como un conjunto y como resultado de procesos históricos complejos, siendo esta una cultura individualista y “falocéntrica” que incorpora lógicas bélicas para abordar la sociedad.

Con esto y considerando que el emprendimiento se convierte en un tipo de moral, se puede decir que opera como un proyecto de producción de una cierta ciudadanía enfocada a la productividad y al crecimiento material “infinito”, proyecto en el cual ni lo humano ni lo ambiental tienen cabida. Este proyecto estaría alineado con los intereses de las corporaciones, principalmente porque inhibe las luchas sociales haciendo que el individuo se culpe a sí mismo, convirtiendo en personales problemas de carácter histórico asociados por ejemplo, a categorías de género, raza y clase.

En medio de este problema queda la tensión entre la estructura vs la agencia, el punto ideal considero, es aquel que permite que estos dos elementos entren en debate; la omisión tanto del uno como del otro representan visiones sesgadas y reduccionistas de lo social. Con esto de un lado reclamo el entendimiento de nuestra vida como parte de un conjunto de relaciones, y de otro denuncio la reducción del potencial político e histórico del sujeto, que en este contexto está siendo domesticado y castrado por las lógicas corporativas.

Ahora bien, considerando el contexto de crisis laborales y suponiendo que emprender es una respuesta a dicho fenómeno, encuentro que la matriz de pensamiento y las lógicas operativas con la cual se está creando empresas en el sector de la cultura, son análogas a las mismas lógicas que han llevado a las crisis laborales actuales siendo estas, empresas que se moldean a los mercados globales evitando la contratación directa, centrándose en los resultados muy por encima de los procesos y usualmente operando con irregularidades en los modos de contratación.

De este modo los proyectos de emprendimiento responden a demandas de mercados principalmente globales, pero no al mejoramiento de la calidad de vida de la población; antes al contrario contribuyen y hacen parte de la precarización de la sociedad, al igual que del deterioro del mercado laboral que actualmente, funciona más como un “espectáculo” que como un derecho; así los concursos, las preselecciones y los “pitch” son “eventos” que se normalizan como parte de los procesos de contratación.

Lo que propondría en primera instancia, sería de un lado replantear el fenómeno del emprendimiento, siendo indispensable preguntarse si realmente es posible hacer de estos escenarios dignos para el crecimiento y mejoramiento de la dignidad humana, y de otro lado, y reconociendo que este es un fenómeno que no es sencillo de frenar, es indispensable pensar en el emprendimiento como una arena de luchas políticas y no como un fenómeno apolítico y descontextualizado como suele aparecer.

Este último punto que señalo implicaría por ejemplo, problematizar los deseos que existen detrás de los emprendimientos, la contextualización política, económica y social del fenómeno, cuestionar la estricta estructura vertical que se produce alrededor de la empresa (tanto al interior como al exterior de ella) y por consiguiente, la búsqueda de nuevas regulaciones que abran los márgenes de negociación que permitan la movilidad y la transformación desde abajo.

De igual manera planteo encontrar mecanismos para estimular y fortalecer en la producción cultural la formación de empresas y proyectos de tipo cooperativo y sin ánimo de lucro, lo que permitiría por ejemplo, mejorar los mecanismos de representación y participación del sector en los escenarios de las políticas públicas. Aspectos sobre los cuales debe existir una formación educativa (no necesariamente escolarizada), al igual que espacios legítimos y reconocidos de manera abierta.

CIERRE

Lo que pretendo con mi tesis en un primer momento, es romper los marcos teóricos que ofrecen las teorías relacionadas con la industria naranja, politizando y abriendo diálogos que se han dado por sentado, para problematizar los modos de trabajar y de crear que paulatinamente hemos venido aceptando y obedeciendo de las voces de los financieros; pretendo con esto pues, romper la relación vertical que se ha venido gestando entre los “expertos” financieros y los productores culturales.

No quiero decir con esto que no existan resistencias o acciones que contrarresten este contexto, sin embargo sí quiero hacer un llamado de atención al fortalecimiento de estos debates, que considero de gran importancia para pensar tanto el campo de la animación como la sociedad que es tanto local como global; pido con esto un alto a la frenética adaptación acrítica, para reflexionar y actuar para la transformación crítica y del contexto.

Este es pues, un llamado a pensarnos mucho más allá de la productividad, mucho más allá de los márgenes del capitalismo para “emprender” acciones de carácter trascendente que no piensen tanto en el éxito individual, como el bienestar colectivo de la sociedad. Los campos de la producción cultural si bien pueden necesitar de “buenos” trabajadores, requieren sujetos críticos, activistas y transgresores que luchen no en nombre de las industrias sino en nombre de la vida.

AMANITA

Algunas resistencias y acciones visibles sobre los nuevos modos de pensar el trabajo en el contexto contemporáneo:

EuroMayDay: Fiesta del precariado también conocido como “el otro primero de mayo” que convoca a grupos anticapitalistas, feministas y migrantes. Se pregunta no solo por los espacios de trabajo sino por los espacios de la vida misma. Las luchas que se hacen visibles son la búsqueda de un “Estado de bienestar 2.0” que cubra las necesidades del precariado como lo son la libre movilidad y el trabajo al migrante, la producción compartida de saberes (copyleft) y el derecho a la renta básica universal.

<https://es.wikipedia.org/wiki/MayDay>

BIEN: Basic Income Earth Network. Red de académicos, activistas y comunidades que luchan por el ingreso mínimo global, basado en las relaciones sociales y ciudadanas más que en las relaciones de productividad. Medida que se hace urgente frente al contexto de flexibilizaciones y extrema desigualdad.

<http://basicincome.org>

Precarias a la deriva: Laboratorio de trabajadoras que mapea y coinvestiga sobre la precariedad femenina. Hablan de transformar la idea del trabajo para el sistema, al trabajo para la gente.

http://www.sindominio.net/karakola/antigua_casa/precarias.htm

Centre for the study of social and global justice: Grupo creado para la investigación alrededor de la pregunta “¿Cómo deberíamos vivir?”. A este grupo pertenecen autores como Andreas Bieler, economista que explora cómo ofrecer una resistencia global al neoliberalismo desde la unión y la cooperación.

<http://www.nottingham.ac.uk/cssgj/>

BALLE: The Business Alliance for Local Living Economies. Red de movimientos y personas que están usando los negocios para crear comunidades saludables, equitativas y conectadas apostando al crecimiento local.

<https://bealocalist.org/>

FairPhone: Proyecto de desarrollo de telefonía celular basado en producción y consumo ético y justo. Su objetivo es eliminar las relaciones de explotación en la producción del celular, y que el dispositivo sea modular y longevo de modo que sea fácil repararlo por el consumidor.

<https://shop.fairphone.com/en/>

REFERENCIAS CITADAS

- Anzaldúa, Gloria. 1987. "The Homeland, Aztlán. El otro México". En: Aunt Lute Books (ed.), *Borderlands / La frontera. The New Mestiza*. pp. 1-13. San Francisco: Aunt Lute Books
- Arce, Ricardo. 2013. *La animación en Colombia hasta finales de los años 80*. Universidad Jorge Tadeo Lozano.
- Bourdieu, Pierre. 1993. *The Field of Cultural Production*. Columbia University Press. Polity Press.
- Byung-Chul, Han. 2014. *Psicopolítica: Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. España: Herder
- Brockling, Ulrich. 2016. *The Entrepreneurial Self, Fabricating a New Type of Subject*. Los Ángeles: SAGE
- Canclini, G. (1990). *La sociología de la cultura de Pierre Bourdieu*. México: Editorial Grijalbo, S.A.
- Castillo, D., Baca, N. & Todaro, R. 2016. "Introducción". En: Pérez Sainz. *Trabajo global y desigualdades en el mercado laboral* (327). México: Universidad Autónoma del Estado de México. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. P.p 7-15
- Castro-Gómez, Santiago. 2007. *El capítulo faltante de Imperio. La reorganización posmoderna de la colonialidad en el capitalismo posfordista*. Artículo presentado en el Simposio Internacional "¿Uno solo o varios mundos posibles?" organizado por el Instituto de Estudios Sociales Contemporáneos (IESCO), Bogotá.

- Castro-Gómez, Santiago. 2010. *Historia de la gubernamentalidad. Razón de Estado, liberalismo y neoliberalismo en Michel Foucault*. Bogotá: Siglo del Hombre Editores.
- Deleuze, Gilles. 2006. *Post-scriptum sobre las sociedades de control*, <http://polis.revues.org/5509> (13/08/2016.)
- Foucault, Michael. 1987. “La ética del cuidado de uno mismo como práctica de la libertad (entrevista)”. En: Santiago Serrano (ed), *Hermenéutica del sujeto*. Pp.105-142. Madrid: Las ediciones de La Piqueta.
- Foucault, Michael. 2007. “Clase del 14 de marzo de 1979” En: Francois Ewald y Alessandro Fontana. (ed), *Nacimiento de la Biopolítica*. Pp. 249-274. Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Foucault, Michael. 2008. *Tecnologías del yo y otros textos afines*. Buenos Aires: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Gómez Vélez, María Alejandra. 2013. Sobre la flexibilidad laboral en Colombia y la precarización del empleo. *Revista Diversitas - Perspectivas en psicología* (10): 103-116.
- Grossberg, Lawrence. 2016. Los estudios culturales como contextualismo radical. *Intervenciones en estudios culturales* (3): 33-44.
- Guzmán, Alejandro. El flujo de trabajo como relato de la producción animada colombiana. 2014. *Cuadernos de Cine Colombiano. Animación en Colombia: Una historia en movimiento*. (20): 73-86.
- Haraway, Donna (2004), *Testigo_modesto@segundo_milenio*. The Haraway Reader, New York, Routledge: 223-250. Traducción de Pau Pitarch.
- Kelsall, Lucy, & Curtis, Adam (2004). *The Trap: What Happened to Our Dream of Freedom*. United Kingdom: BBC.
- Hardt, M., & Negri, A. 2000. *Imperio*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Hardt, Michael. 2006. Trabajo Afectivo. Recuperado en: http://www.ddooss.org/articulos/otros/M_Hardt.htm
- Laval, Christian & Dardot, Pierre. 2013. *La Nueva Razón del Mundo*. Barcelona: gedisa editorial.
- Lorey, I. (2008). *Gubernamentalidad y precarización de sí. Sobre la normalización de los productores y las productoras culturales*. Producción cultural y prácticas instituyentes. Líneas de ruptura en la crítica institucional. *Transform. Traficantes de sueños*. p. 57-78.

- Lorey, Isabell. 2016. *Estado de inseguridad. Gobernar la precariedad*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- MacKian, Sara. 2004. Mapping reflexive communities: visualizing the geographies of emotion. *Social & Cultural Geography*. (5): 615-631.
- Mignolo, Walter. 2003. *Historias locales/diseños globales. Colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo*. Madrid: Ediciones Akal
- Moncayo, Héctor León. 2010. *Trabajo y Capital en el Siglo XXI*. Colección En clave de sur. Bogotá: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales. CLACSO.
- Negri, Antonio. 2010. Biopolitics and Counterpower. <https://libcom.org/library/immaterial-workers-world-biopolitics-counterpower> (25/10/2016).
- Papadopoulos, Dimitris. Precarity. “A Savage Journey to the Heart of Embodied Capitalism” <http://eipcp.net/transversal/1106/tsianospapadopoulos/en> (12/11/2016).
- Pellicer, Isabel. Rojas, Jesús & Vivas Pep. La deriva: una técnica de investigación psicosocial acorde con la ciudad contemporánea. *Boletín de Antropología*. Universidad de Antioquia, Medellín. (27): 144-163.
- Quijano, Aníbal. 2000. “Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina”. En: Edgardo Lander (comp.), *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas Latinoamericanas*. pp. 201 - 246. Buenos Aires, Argentina: CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.
- Rivera-Betancur, Jerónimo. 2014. ¿Va el cine colombiano hacia su madurez? Análisis de 10 años de ley de cine en Colombia. *Anagramas*. Universidad de Medellín. (13): 127-144.
- Rose, Nikolas. 2008. El gobierno en las democracias liberales “avanzadas”: del liberalismo al neoliberalismo. *Revista Archipiélago* (29): 25-40.
- Salmon, Christian. 2010. *La máquina de fabricar historias y formatear las mentes*. España: Península.
- Saukko, Paula. 2003. *Doing Research in Cultural Studies. An introduction to Classical and New Methodological Approaches*. New Delhi. SAGE Publications.
- Shuster, Peter-Klauss. 1997. El hombre, creador de sí mismo. Durero y Beuys o la profesión de fe en la creatividad. *Elementos* (4): 55-59.

- Tatarkiewicz, Wladislaw. 2001. “La creatividad: Historia del concepto”. En: José Jimenes y Rafael Argullol (ed), *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. España: Editorial Tecnos (Grupo Anaya, S.A.)
- Vargas-Monroy, Liliana. 2011. “Gubernamentalidad, globalización y mujeres trabajadoras en la industria de flor cortada en Colombia: un análisis poscolonial/feminista”. Tesis. Estudios de Doctorado en Psicología Social. Departamento de Psicología Social. Universidad Autónoma. Barcelona.
- Virno, Paolo. 2003. *Virtuosismo y revolución. La acción política en la era del desencanto*. Barcelona: Editorial Traficantes de Sueños.
- Virno, Paolo. 2010. *Immaterial Workers of the World*.
<https://libcom.org/library/immaterial-workers-world-biopolitics-counterpower> (25/10/2015)

ARCHIVO PRINCIPAL

- Buitrago, Felipe & Duque, Iván. 2013. *La Economía Naranja. Una oportunidad infinita*. Bogotá: Puntoaparte bookvertising.
- Buitrago, Felipe. 2013. *Economía Naranja ¿Por qué la cultura no vale nada?* Bogotá: Puntoaparte bookvertising.
- Ministerio de Cultura. 2013. “Programa Nacional de Estímulos a la Creación y a la Investigación”. Bogotá: Imprenta Nacional.
- Parrish, David. 2009. *Camisetas y Corbatas. Una Guía para los Negocios Creativos*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano
- Uribe Vélez, Álvaro. 2006. “Ley 1014 de 2006. De fomento a la cultura del emprendimiento”. Colombia.

ARCHIVO SECUNDARIO

- Adiós a Cerdos y Gallinas. <http://www.gestiondeproyectosit.es/blogit/2011/08/good-bye-chicken-pig/> (03/02/2017).
- Agile Alliance. <https://www.agilealliance.org/> (05/03/2017)
- Agile Manifesto. <http://agilemanifesto.org/> (05/03/2017)
- Aguerrondo, Inés. El nuevo paradigma de la educación para el siglo.
<http://campus-oei.org/administracion/aguerrondo.htm> (24/02/2017)

- Artal, Rosa. Adoctrinamiento neoliberal desde el colegio.
<https://rosamariaartal.com/2017/03/09/adoctrinamiento-neoliberal-desde-el-colegio/>
 (06/03/2017)
- Bejarano, Ana María & Pizarro, Eduardo. 1994. Colombia. Neoliberalismo moderado y liberalismo socialdemócrata. *Revista Nueva Sociedad* (133): 12-19.
- Bidaurratzaga, Eduardo. Consejo de Washington. <http://omal.info/spip.php?article4820>.
 (28/04/2017)
- Colombia joven. <http://www.colombiajoven.gov.co> (13/11/2016)
- Diseño de sistemas. <https://sites.google.com/site/disenodesistemasitupal/> (05/03/2017)
- Duhigg, Charles & Barboza, David. In China, Human Costs Are Built Into an iPad.
http://www.nytimes.com/2012/01/26/business/ieconomy-apples-ipad-and-the-human-costs-for-workers-in-china.html?_r=2&pagewanted=all& (15/10/2016)
- Fondo de Desarrollo Cinematográfico. <http://www.convocatoriafdc.com> (15/03/2017)
 Grabación conferencias Festival Loop 2014. Archivo Festival Loop. Oscar Andrade.
- Goodman, Eleanor. Obituario de un cacahuete: La poesía obrera de Xu Lizhi.
www.poesiacastillana.es (12/02/2017)
- Guerrero Boldó, Manuel “La adhesión de las clases populares a la causa neoliberal”. El salmón Contracorriente. <http://www.elsalmoncontracorriente.es/> (29/04/2017)
- ¿Hay crisis de la cultura en Colombia?
<http://www.semana.com/cultura/articulo/cultura-y-su-papel-en-el-posconflicto/475468>
 (16/04/2017)
- Harvey M. Deitel & Paul Deitel & David R. 2004. *Java. Cómo programar*. México: Pearson. Prentice Hall.
- Historia de un fracaso. 1993. *Revista Semana*. recuperado de:
<http://www.semana.com/especiales/articulo/historia-fracaso/19308-3> (12/10/2016)
- Kaplan, D., & Levinson, M. (2013). *Particle Fever*. United States: Anthos Media.
- Los humanos obsoletos de Foxconn.
<http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/el-gadgetoblog/2017/01/03/los-humanos-obsoletos-de-foxconn.html> (2/05/2017)
- Más de un millón de jóvenes en Colombia no tienen empleo.
<http://www.portafolio.co/economia/finanzas/millon-jovenes-colombia-63518> (27/10/2016)
- Mojica, Alberto. “Alarma por jóvenes “Ni-ni”: ni estudian, ni trabajan”.
<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-4961859> (05/10/2016)

- Noam Chomsky: El trabajo académico, el asalto neoliberal a las universidades y cómo debería ser la educación. <http://sociologos.com/2014/03/13/noam-chomsky-el-trabajo-academico-el-asalto-neoliberal-a-las-universidades-y-como-deberia-ser-la-educacion/> (15/02/2017)
- Peachey, Roy. It's time for a slow teaching revolution. <http://www.telegraph.co.uk/education/2016/09/13/its-time-for-a-slow-teaching-revolution/> (02/02/2017)
- Pérez Rodríguez, Ahuett Garza, Molina Gutiérrez & Rodríguez González. 2005. El Diseño Modular en el contexto del desarrollo de Máquinas y Herramientas Reconfigurables . *IM Regista de Ingeniería Mecánica*. (8-2): pp.51-58.
- Pluver, Andrew. Disney princesses contribute to “body esteem” issues among young girls, finds study. <https://www.theguardian.com/film/2016/jun/27/disney-princesses-contribute-to-body-esteem-issues-amongst-young-girls-finds-study> (17/11/2016)
- Programa Nacional de Estímulos: escenario de oportunidades. <http://www.mincultura.gov.co> (15/03/2017)
- Protesta de cineastas. <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-28498> (16/04/2017)
- Puente, Fernando. Ni Steve Jobs era un genio, ni Elon Musk es un revolucionario. <http://www.economista.es/tecnologia/noticias/6923302/08/15/Ni-Jobs-era-un-genio-ni-Musk-es-un-revolucionario.html#Kku8mJvyeSMAPq7T> (27/02/2017)
- Reimi Machez, María. 2009. Prototipo informático para el flujo de importación-exportación de bienes y servicios entre países. *Ciencia y Sociedad*, (34): 264-286
- Reel de animación, breves recomendaciones e inspiración. <http://www.colectivobicicleta.com/2012/11/breves-recomendaciones-para-tu-reel.html> (17/09/2016)
- Robinson James & Urrutia Miguel. (25/07/2015). ¿Es Colombia un país fracasado? Bogotá. Biblioteca Luis Ángel Arango. [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=VKy-1X-vW64>
- Saavedra, Mario. Un libro de Economía de 4º de ESO insta a adquirir un plan de pensiones “cuanto antes” http://www.teinteresa.es/Economikon/Economia-liberal-adquirir-pensiones-critica_0_1754225052.html (06/03/2017)
- Satell, Greg. The Little Known Secret To Pixar’s Creative Success. <https://www.forbes.com/sites/gregsatell/2015/05/29/the-little-known-secret-to-pixars-creative-success/#4b54d04538b2> (20/02/2016).
- Simmons, Michael. What Self-Made Billionaire Steve Jobs Did Differently. <https://www.inc.com/michael-simmons/what-self-made-billionaire-steve-jobs-does-differently.htm> (12/03/2017)
- Scrum Manager, Body of Knowledge, Roles. <https://www.scrummanager.net/bok/index.php?title=Roles> (15/08/2016).

The poetry and brief life of a Foxconn worker: Xu Lizhi (1990-2014).
<http://libcom.org/blog/xulizhi-foxconn-suicide-poetry> (15/10/2016)

Towards a Definition of Cyberpunk.
<http://www.cyberartsweb.org/cpace/scifi/cyberbib/Essays/DefiningCpunk.html>
(25/10/2016)

1990 Documentary Featuring William Gibson & Timothy Leary Introduces the Cyberpunk Culture
<http://www.openculture.com/2014/08/cyberpunk-documentary-with-william-gibson-timothy-leary.html> (25/10/2016)

ENTREVISTAS

Juan Almanza, profesor de animación, Bogotá septiembre 19 de 2015.
Ricardo Arce, investigador y profesor de animación, Bogotá abril 16 de 2017.
Claudia Cuadrado, estudiante y tallerista de animación, Bogotá octubre 05 de 2016.
José Moreno, animador y coordinador, Bogotá septiembre 18 de 2015
Lorena Zambrano (seudónimo), animadora trabajadora del sector, Bogotá febrero 13 de 2017
Antonio Suárez (seudónimo), animador trabajador del sector, Bogotá enero 24 de 2017
John Hernández, director de arte y animador, Bogotá septiembre 19 de 2015
Juan León, animador trabajador del sector, Bogotá septiembre 19 de 2015
Yenny Santamaría y Diego Sánchez, Bogotá emprendedores y animadores. febrero 10 de 2015

Índice de gráficos

Introducción. Imagen 1. Sita Sings The Blues. Dominio público 2010 Por Nina Paley. Recuperado de:
www.sitasingingtheblues.com

Introducción. Imagen 2. Los extraños presagios de León Prozak. CopyRight 2010. Por Carlos Santa.
Recuperado de: <https://vimeo.com/59801192>

Introducción. Imagen 3. Las dimensiones del diálogo. CopyRight 1982. Por: Jan Svankmajer. Recuperado de: <https://vimeo.com/145547106>

Introducción. Imagen 4. La animación como intersección. Dominio público 2017. Por Laura Peláez.

Capítulo 0. Imagen 5. Guión gráfico. Dominio público 2017. Por Laura Peláez

Sección I. Imagen 6. Boceto. Dominio público 2017. Por Laura Peláez

Capítulo I. Imagen 7. Detrás de un capítulo de los simpsons en un iPhone. Dominio público 2016. Por Laura Peláez.

Sección II. Imagen 8. Guión literario. Dominio público 2017. Por Laura Peláez

Capítulo II. Imagen 9. Creative Life. Shine on, you crazy diamond!. CopyRight 2011 Por: Jason Feifer.
Recuperado de: <https://www.fastcompany.com/1793515/how-lead-creative-life>

Capítulo III. Imagen 10. Pantallazo propuestas de trabajo generalista. 2017. Recuperado de:
www.computrabajo.com.co

Capítulo III. Imagen 11. Pantallazo propuestas de trabajo generalista. 2017. Recuperado de:
www.computrabajo.com.co

Capítulo IV. Imagen 12. Fragmentos publicación Camisetas y corbatas. Una guía para los negocios creativos.
CopyRight 2009. Por Samuel Fernández Castro.

ANEXOS

ANEXO 1. Ley 1014 de 2006. De fomento a la cultura del emprendimiento.

ANEXO 2. Convocatoria de Estímulos 2013. Ministerio de Cultura, Colombia. Programa Nacional de Estímulos a la Creación y a la Investigación. Capítulo: Presentación (p.11), Requisitos generales de participación (p.13-28). Beca de creación y producción de serie de microprograma para televisión dirigida a audiencia infantil entre 3 y 6 años (p. 361-369)

ANEXO 3. Camisetas y Corbatas. Una guía para los negocios creativos. David Parrish. 2009. (Fragmento)

ANEXO 4. La Economía Naranja. Una oportunidad infinita. Felipe Buitrago & Iván Duque Márquez. 2013.

ANEXO 5. Transcripción entrevistas. 4-a. Principales. 4-b. Secundarias.

ANEXO 2

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE LOS AUTORES
(Licencia de uso)

Bogotá, D.C., 21 de julio de 2017

Señores
Biblioteca Alfonso Borrero Cabal S.J.
Pontificia Universidad Javeriana
Cuidad

Los suscritos:

LAURA PATRICIA PELÁEZ QUIÑONES, con C.C. No 1014201271
_____, con C.C. No _____
_____, con C.C. No _____

En mi (nuestra) calidad de autor (es) exclusivo (s) de la obra titulada:

La Rebelión de los Cronopios. Una lectura en torno a la producción del trabajador inmaterial en el neoliberalismo, en el campo de la animación digital en Bogotá. (Años 2010-2016)

(por favor señale con una "x" las opciones que apliquen)

Tesis doctoral Trabajo de grado Premio o distinción: Si No

presentado y aprobado en el año 2017, por medio del presente escrito autorizo (autorizamos) a la Pontificia Universidad Javeriana para que, en desarrollo de la presente licencia de uso parcial, pueda ejercer sobre mi (nuestra) obra las atribuciones que se indican a continuación, teniendo en cuenta que en cualquier caso, la finalidad perseguida será facilitar, difundir y promover el aprendizaje, la enseñanza y la investigación.

En consecuencia, las atribuciones de usos temporales y parciales que por virtud de la presente licencia se autorizan a la Pontificia Universidad Javeriana, a los usuarios de la Biblioteca Alfonso Borrero Cabal S.J., así como a los usuarios de las redes, bases de datos y demás sitios web con los que la Universidad tenga perfeccionado un convenio, son:

AUTORIZO (AUTORIZAMOS)	SI	NO
1. La conservación de los ejemplares necesarios en la sala de tesis y trabajos de grado de la Biblioteca.	x	
2. La consulta física (sólo en las instalaciones de la Biblioteca)	x	
3. La consulta electrónica - on line (a través del catálogo Biblos y el Repositorio Institucional)	x	
4. La reproducción por cualquier formato conocido o por conocer	x	
5. La comunicación pública por cualquier procedimiento o medio físico o electrónico, así como su puesta a disposición en Internet	x	
6. La inclusión en bases de datos y en sitios web sean éstos onerosos o gratuitos, existiendo con ellos previo convenio perfeccionado con la Pontificia Universidad Javeriana para efectos de satisfacer los fines previstos. En este evento, tales sitios y sus usuarios tendrán las mismas facultades que las aquí concedidas con las mismas limitaciones y condiciones	x	

De acuerdo con la naturaleza del uso concedido, la presente licencia parcial se otorga a título gratuito por el máximo tiempo legal colombiano, con el propósito de que en dicho lapso mi (nuestra) obra sea explotada en las condiciones aquí estipuladas y para los fines indicados, respetando siempre la titularidad de los derechos patrimoniales y morales correspondientes, de

acuerdo con los usos honrados, de manera proporcional y justificada a la finalidad perseguida, sin ánimo de lucro ni de comercialización.

De manera complementaria, garantizo (garantizamos) en mi (nuestra) calidad de estudiante (s) y por ende autor (es) exclusivo (s), que la Tesis o Trabajo de Grado en cuestión, es producto de mi (nuestra) plena autoría, de mi (nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi (nuestra) creación original particular y, por tanto, soy (somos) el (los) único (s) titular (es) de la misma. Además, aseguro (aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos de la Tesis o Trabajo de Grado es de mí (nuestro) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Pontificia Universidad Javeriana por tales aspectos.

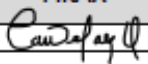
Sin perjuicio de los usos y atribuciones otorgadas en virtud de este documento, continuaré (continuaremos) conservando los correspondientes derechos patrimoniales sin modificación o restricción alguna, puesto que de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación de los derechos patrimoniales derivados del régimen del Derecho de Autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, "Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores", los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. En consecuencia, la Pontificia Universidad Javeriana está en la obligación de RESPETARLOS Y HACERLOS RESPETAR, para lo cual tomará las medidas correspondientes para garantizar su observancia.

NOTA: Información Confidencial:

Esta Tesis o Trabajo de Grado contiene información privilegiada, estratégica, secreta, confidencial y demás similar, o hace parte de una investigación que se adelanta y cuyos resultados finales no se han publicado. Si No

En caso afirmativo expresamente indicaré (indicaremos), en carta adjunta, tal situación con el fin de que se mantenga la restricción de acceso.

NOMBRE COMPLETO	No. del documento de identidad	FIRMA
LAURA PATRICIA PELAEZ QUINONES	1014201271	

FACULTAD: CIENCIAS SOCIALES

PROGRAMA ACADÉMICO: MAESTRÍA EN ESTUDIOS CULTURALES

ANEXO 3
BIBLIOTECA ALFONSO BORRERO CABAL, S.J.
DESCRIPCIÓN DE LA TESIS O DEL TRABAJO DE GRADO
FORMULARIO

TITULO COMPLETO DE LA TESIS DOCTORAL O TRABAJO DE GRADO						
LA REBELIÓN DE LOS CRONOPIOS						
SUBTITULO, SI LO TIENE						
Una lectura en torno a la producción del trabajador inmaterial en el neoliberalismo, en el campo de la animación digital en Bogotá. (Años 2010-2016)						
AUTOR O AUTORES						
Apellidos Completos			Nombres Completos			
PELAEZ QUINONES			LAURA PATRICIA			
DIRECTOR (ES) TESIS O DEL TRABAJO DE GRADO						
Apellidos Completos			Nombres Completos			
VARGAS MONROY			LILIANA			
FACULTAD						
CIENCIAS SOCIALES						
PROGRAMA ACADÉMICO						
Tipo de programa (seleccione con "x")						
Pregrado	Especialización	Maestría	Doctorado			
		X				
Nombre del programa académico						
Maestría en Estudios Culturales						
Nombres y apellidos del director del programa académico						
Eduardo Restrepo						
TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE:						
Magistra en Estudios Culturales						
PREMIO O DISTINCIÓN (En caso de ser LAUREADAS o tener una mención especial):						
CIUDAD		AÑO DE PRESENTACION DE LA TESIS O DEL TRABAJO DE GRADO			NUMERO DE PAGINAS	
Bogotá		2017			167	
TIPO DE ILUSTRACIONES (seleccione con "x")						
Dibujos	Pinturas	Tablas, gráficos y diagramas	Planos	Mapas	Fotografías	Partituras
X		X		X		
SOFTWARE REQUERIDO O ESPECIALIZADO PARA LA LECTURA DEL DOCUMENTO						
Nota: En caso de que el software (programa especializado requerido) no se encuentre licenciado por la Universidad a través de la Biblioteca (previa consulta al estudiante), el texto de la Tesis o Trabajo de Grado quedará solamente en formato PDF.						

MATERIAL ACOMPAÑANTE					
TIPO	DURACIÓN (minutos)	CANTIDAD	FORMATO		
			CD	DVD	Otro ¿Cuál?
Vídeo					
Audio					
Multimedia					
Producción electrónica					
Otro Cuál?					
DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVE EN ESPAÑOL E INGLÉS					
Son los términos que definen los temas que identifican el contenido. (En caso de duda para designar estos descriptores, se recomienda consultar con la Sección de Desarrollo de Colecciones de la Biblioteca Alfonso Borrero Cabal S.J en el correo biblioteca@javeriana.edu.co , donde se les orientará).					
ESPAÑOL			INGLES		
Trabajador inmaterial			Immaterial labor		
Precariedad			Precarity		
Neoliberalismo			Neoliberalism		
Emprendimiento			Entrepreneurship		
Subjetividad			Subjektivty		
RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS (Máximo 250 palabras - 1530 caracteres)					
<p>La Rebelión de los Cronopios. Una lectura en torno a la producción del trabajador inmaterial en el neoliberalismo, en el campo de la animación digital en Bogotá. (Años 2010-2016), es una tesis de maestría que parte de un ejercicio auto-etnográfico en el que reflexiono alrededor de mi experiencia como "emprendedora" del sector de la producción cultural. Desde allí y usando distintas metodologías con un carácter transdisciplinar propio de los estudios culturales, investigo los aspectos relativos a la configuración de las condiciones laborales que afectan a campo de la producción cultural, y al sector de la economía de servicios. El objeto amplio de esta investigación es explorar y hacer una crítica a la producción del trabajador inmaterial en el neoliberalismo; problema que contextualizo en el campo de la animación digital en Bogotá entre los años 2010 y 2016.</p> <p>Esta lectura crítica identifica el problema de la precarización del trabajador y de la vida misma, junto con las implicaciones sociales, económicas, éticas y políticas del paradigma neoliberal. Esta tesis reacciona en contra de los procesos de adaptación al neoliberalismo, y en contra de la continua reducción de los debates éticos y políticos a temas aparentemente pragmáticos, neutrales y apolíticos.</p> <p>Propongo así la apertura de enfoques distintos a los ofrecidos por las políticas de desarrollo relacionadas con la producción cultural, y con ello la introducción de debates y líneas de acción desde donde repensar e intervenir críticamente el campo de la animación digital y las políticas públicas asociadas a la crisis de la producción del trabajador inmaterial contemporáneo.</p>					
<p>The Rebellion of the Cronopians. A reading about the production of the immaterial worker in neoliberalism, in the field of digital animation in Bogotá. (2010-2016), is a master thesis that starts from a self-ethnographic exercise in which I reflect on my experience as an "entrepreneur"; in the cultural</p>					

production sector. From there and using different methodologies with a transdisciplinary approach proper of cultural studies, I research the aspects related to the configuration of labor conditions that affect the field of cultural production and the economic service sector. The broad purpose of this research is to explore and criticize the production of the immaterial labor within Neo-liberalism; A problem that I contextualize in the field of digital animation in Bogotá between 2010 and 2016.

This critical reading identifies the problem of the precariousness of the worker as of life itself, together with the social, economic, ethical and political implications within the neoliberal paradigm. In this sense, this thesis reacts against the processes of adjustment to neoliberalism, and against the continuing reduction of ethical and political debates to seemingly pragmatic, neutral and apolitical issues.

I propose the need for approaches different to those offered by developmental policies related to cultural production, and with it, the introduction of debates and lines of action from where to rethink and critically intervene the field of digital animation as well as the public policies associated with the contemporary immaterial worker production crisis.