



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

INSTITUTO
HCS
DE INVESTIGACIÓN
HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES



Universidad Autónoma del Estado de Morelos
Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales
Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades

*El Dios máquina, plataforma digital multidisciplinaria de investigación
en torno a la figura de la máquina en el cine de ciencia ficción*

Tesis para obtener el grado de
Maestro(a) en Producción Editorial

Presenta

Lic. David Valdés de la Campa

Director de tesis

Dr. Rodrigo Bazán Bonfil

Tutoras

Mtra. Ina Larrauri Cervantes

Mtra. Cintia Libertad Guzmán

México. 19 de junio 2023

La Maestría en Producción Editorial (MPE) está acreditada en el Sistema Nacional de Posgrados (SNP) del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (Conacyt). Este trabajo se realizó con la beca que dicha institución otorga. Agradezco el apoyo obtenido durante el periodo 2021-2023.

Agradecimientos

A mi asesor Dr. Rodrigo Bazán y comité de tutoras Mtra. Ina Larraur y Mtra. Cintia Libertad, por su exigencia y compromiso con este proyecto, a mi familia por su apoyo y cariño; a mis amigos por inspirarme y hacer más llevadera la vida.

“sf is a sign for science fiction, speculative feminism, science fantasy, speculative fabulation, science fact, and also, string figures. Playing games of string figures is about giving and receiving patterns, dropping threads and failing but sometimes finding something that works, something consequential and maybe even beautiful, that wasn’t there before, of relaying connections that matter, of telling stories in hand upon hand, digit upon digit, attachment site upon attachment site, to craft conditions for finite flourishing on terra, on earth. String figures require holding still in order to receive and pass on. String figures can be played by many, on all sorts of limbs, as long as the rhythm of accepting and giving is sustained. Scholarship and politics are like that too—passing on in twists and skeins that require passion and action, holding still and moving, anchoring and launching.”

DONNA HARAWAY – *Staying with the Trouble:
Making K̄in in the Chthulucene*

Tabla de contenidos

1. Introducción	6
2. Justificación	12
3. Descripción del proyecto.....	16
4. Objetivo del producto.....	25
5. Diseño	26
6. Contenido	35
7. Estrategia político-cultural.....	40
8. Perfil del lector.....	42
9. Estudio del mercado	43
10. Distribución.....	45
11. Criterios editoriales.....	46
12. Planeación técnico-organizativa	53
13. Presupuesto	55
14. Derechos de autor	58
15. Flujo de trabajo	70
16. Cronograma	72
17. Bibliografía	73

1. Introducción

En 1996 Deep Blue, un ordenador desarrollado por IBM, ganó por primera vez una partida de ajedrez a un ser humano. El contrincante de la computadora fue el ruso Gary Kapárov (quien fuera campeón del mundo de 1985 al 2000). En 2011 Watson, una súper computadora creada por la misma empresa logró ganar una partida de tres días de Jeopardy, en la que logró vencer a los dos máximos campeones de ese concurso televisivo. Para hacerlo se tuvo que programar una gran cantidad de información, pero también un motor de inteligencia artificial capaz de decidir cuál era la respuesta adecuada para cada pregunta. Esas primeras computadoras funcionaban con base en programación lógica en cuanto a probabilidad y posibilidades de movimientos. Todavía no se contaba con el enorme contenedor de información que es el internet actual, ni la tecnología para que esas inteligencias produjeran tareas mucho más complejas. Hoy, la explosión de los algoritmos generativos (Chat GPT, Bard, Mid Journey, Music LM, entre otros) han cambiado el curso de la discusión ya que son programas (*chatbots*) capaces de generar texto, imágenes u otros medios en respuesta a comandos. Los modelos de IA generativa aprenden los patrones y la estructura de sus datos de entrenamiento de entrada y luego generan nuevos datos. Un caso paradigmático lo podemos encontrar en AlphaGo, cuyo algoritmo utiliza una combinación de técnicas de aprendizaje automático (a partir de práctica continua se enseña a sí mismo). También utiliza árbol de búsqueda Monte Carlo, guiada por una «red de valor» y una «red de políticas», ambas implementadas mediante la tecnología de redes neuronales de aprendizaje profundo. AlphaGo fue entrenado inicialmente para imitar el juego humano, tratando de igualar los movimientos de los jugadores expertos de juegos históricos registrados, utilizando una base de datos de alrededor de 30 millones de movimientos. Una vez que había alcanzado un cierto grado de habilidad, su entrenamiento se prolongó al desempeñar un gran número de partidos contra otras instancias de sí mismo, usando aprendizaje por refuerzo para mejorar su juego. Los resultados: venció primero al jugador chino Fan Hui, campeón europeo de Go y en marzo de 2016 a Lee Sedol, máximo jugador de Go del mundo. Lo que diferencia a AlphaGo de, por ejemplo, Deep Blue, es que ya no se trata de mero cómputo sobrehumano, sino que la misma inteligencia artificial hizo movimientos *creativos*, que ningún humano hasta la fecha había podido concebir.

En el terreno del arte, lo que rige el debate actual es la pregunta de si las nuevas inteligencias artificiales traen consigo el fin de la producción artística humana o si acaso existe un riesgo en el terreno de la competencia y la creatividad. En

abril de 2023, se informó que la IA de generación de imágenes había provocado la pérdida del 70% de los puestos de trabajo de ilustradores de videojuegos en China y en julio de 2023, los avances en la IA generativa contribuyeron a los 2023 conflictos laborales de Hollywood. Fran Drescher, presidenta del Sindicato de Actores de Cine, declaró que “la inteligencia artificial representa una amenaza existencial para las profesiones creativas” durante la huelga SAG-AFTRA de 2023.

También podemos pensar en algoritmos como DALL-E, que es una inteligencia generativa de imágenes y *bots* productores de textos, que según el escritor mexicano Naief Yehya:

[.] actualmente son entrenados con cantidades enormes de textos, sacados de todo tipo de obras (literatura, documentos, manuales, instructivos, recetas y cualquier otra cosa) para que identifiquen patrones estadísticos y luego generen textos convincentes por imitación y derivación a partir de una frase inicial (2023).

Las máquinas podrán desplazar a la clase trabajadora, como ha sucedido desde la Revolución Industrial o podrían, en un escenario utópico, resolver la existencia pragmática de los seres humanos, pero no pueden –todavía– responder a nuestras grandes interrogantes. Isaac Asimov plantea algo similar en su cuento “La última pregunta”, en el cual Multivac (una súper computadora) falla al responder la pregunta de cómo revertir la entropía, es decir, la tendencia de agotamiento de cualquier fuente de energía. La computadora responde una y otra vez que “no hay información suficiente para solucionar ese problema”. El cuestionamiento se prolonga a través del tiempo y del espacio, hasta que todas las formas humanas se extinguen. Sólo entonces la máquina logra responder, aunque no encuentra quien escuche la solución. Sus resultados, en ese sentido, son un fracaso a su propia función (o cabe la posibilidad planteada siempre por la ciencia ficción de que la máquina busque su propia permanencia y supervivencia) de auxiliar a la humanidad. Pero, quizá no sea necesario ir tan lejos a un escenario post-apocalíptico, sino aterrizar el papel de las inteligencias artificiales en el terreno de la cotidianidad y el uso del lenguaje. Ante este escenario y la proliferación de textos producidos por Chat GPT, el polémico filósofo esloveno Slavoj Žižek clama:

El problema no es que los *chatbots* sean estúpidos; es que no son lo suficientemente “estúpidos”. No es que sean ingenuos (que no captan la ironía y la reflexividad); es que no son lo suficientemente ingenuos (que no detectan cuándo la ingenuidad encubre perspicacia). El verdadero peligro, entonces, no es que las personas confundan a un *chatbot* con una persona real; es que comunicarse con los *chatbots* hará que las personas reales hablen como

chatbots, perdiendo todos los matices e ironías, diciendo obsesivamente solo lo que creen que quieren decir (2023).

En ese sentido, la máquina se ha convertido en una de las representaciones con mayor influencia socialmente. No se trata sólo de lo que pueden o no hacer, sino también de lo que provocan en el comportamiento humano. Un artículo del periodista J. Sampedro en *El País*, que versa sobre la obsolescencia programada y también habla de la obsolescencia humana, dice que según estudios de Yale y Oxford, en los últimos años se han ideado formas de predecir cuánto tiempo le queda a cada profesión humana. Entre los primeros oficios que desaparecerán se encuentran los campeones de póker que quedarán obsoletos en un par de años y serán desplazados por los programas de computadora. Las tareas más triviales, como corregir tropiezos en los bordillos o doblar ropa en las lavanderías resistirán un poco más ya que aún son muy complicadas para que los robots las realicen, sin embargo, se espera que en un lapso de 5 a 6 años las máquinas también logran dominar estas técnicas. Después se extinguirán los operadores telefónicos, los compositores y los choferes. Paradójicamente el último oficio que desaparecerá según estos estudios es el del desarrollador y experto en inteligencia artificial (2018). Entonces, no sólo nos enfrentamos al problema de la desaparición de oficios, sino a que el humano mismo se considere en este escenario, como un ser obsoleto.

¿Qué pasará cuando eso suceda? La ciencia ficción lo ha advertido en la ficción en diversas variantes: la rebelión de las máquinas. Cuando las máquinas adviertan que no necesitan más a los humanos tomarán el control (véase *Terminator*; *2001: A Space Odyssey*) o utilizarán a los humanos como fuente de energía o como esclavos que mantienen a las máquinas funcionando (*Matrix*, *Ex Machina*, *Her*). Lo que se ha planteado es que una gran inteligencia artificial determinará las cosas ya sea desde la dominación o desde la programación de la realidad y el humano pasará a ser una parte instrumental (o incluso un desecho) de ese sistema.

Uno de los temas fundamentales de la modernidad para algunos pensadores y filósofos es la noción de la técnica: su génesis, implicaciones, usos y consecuencias sociales. En la historia de la técnica se visualizan distintos momentos o estadios: pre-técnicos, técnicos, tecnológicos; y hoy podríamos hablar de un siguiente estadio denominado virtual o digital, que tuvo sus inicios en la segunda mitad del siglo XX a partir, precisamente, de la simbiosis entre técnica y ciencia, y como consecuencia de la incursión de las grandes corporaciones en la investigación científica y el rápido desarrollo tecnológico que posibilitó la informática.

La filosofía de la técnica se ha encargado, además de estudiar los artefactos, las máquinas y los aparatos, de plantear una visión ética a partir del uso de la técnica y una visión crítica de las consecuencias sociales, económicas y políticas de la misma técnica. Para muchos pensadores aunque la técnica se ha sofisticado y complejizado, sus principios pueden unificarse en una teoría de la técnica general

que permite estudiarla de una manera amplia. Para el filósofo francés Gilbert Simondon “la filosofía debe fundar la tecnología, que es el ecumenismo de las técnicas, porque para que las ciencias y la ética puedan encontrarse en la reflexión, hace falta una unidad de las técnicas...” (1958). Para ello propone entender que el término “tecnología” a partir de su etimología puede entenderse como “estudio o conocimiento de la técnica”. Por lo tanto, la tecnología sería un estudio de las técnicas. Y para estudiar la técnica se propone atender dos niveles principales: interno (funcionamiento, diseño, aspectos físicos) y externo (usos culturales, implicaciones políticas, deseabilidad, consecuencias culturales). En esta segunda esfera preguntas como: ¿Nos afecta la tecnología? ¿Cómo? ¿Puede llegar a poner en riesgo nuestra existencia individual y como especie?, se vuelven pertinentes y seminales para entender la crítica de la técnica.

A partir de dichas reflexiones y cuestionamientos se detona la creación de *El dios máquina*, un portal digital que reunirá un *corpus* contemporáneo de investigaciones en torno a la figura de la máquina en el arte. Este proyecto editorial *web* surge de preguntas sobre la técnica, específicamente de la esfera externa, es decir, de los efectos sociales y de manera todavía más singular, de las narrativas y las representaciones culturales que se derivan de figuras como la máquina.

El título *El dios máquina* surge del concepto *deus ex machina* que Aristóteles utiliza en su *Poética*¹ para criticar las narrativas cuyas tramas se resuelven con la intervención de alguna máquina, grúa o mecanismo externo y ajeno a la historia misma. Retomo la idea del *dios máquina* para provocar una serie de discusiones en torno a cómo se representa la máquina, en sus diferentes taxonomías, en el arte del siglo XX y XXI (robots, cyborgs, androides, aparatos tecnológicos, tecnocracias, etc.) y las narrativas que se derivan de dichas representaciones, por ejemplo, el automatismo, la producción en serie, la homogeneización.

En el entendido de que la técnica no es sólo una forma sino que también es el fondo de la ideología, es decir una manera de concebir y representar el mundo, las narrativas que se producen culturalmente tienden a distintos tipos de pensamiento tecnocientífico. Aristóteles desapruueba el recurso literario del *deus ex machina* (algo que podemos traducir como dios en la máquina) al señalar que en toda historia: “El desenlace también debe surgir del argumento mismo, y no depender de un artificio de la escena, como en la *Medea*” (Aristóteles 23). Se refiere a la tragedia de Eurípides en la cual Apolo salva a Medea enviándole el carro del sol para que pueda huir de sus captores, pero sin justificar dicho desenlace en el desarrollo de la

1 “El artificio [*deus ex machina*] debe reservarse para problemas fuera del drama para acontecimientos pasados más allá del conocimiento humano, o sucesos aún por producirse, que requieren ser intuitivos o anunciados, puesto que es privilegio de los dioses conocer de antemano. Entre los incidentes reales nada debe ser inexplicable, y si lo fuera debe quedar excluido de la tragedia [...]” (Aristoteles, 23)

propia trama. Dicho recurso se usaría también en películas como *Rambo*, *Superman* o novelas como la saga de *Harry Potter* y *El Mago de Oz*, en las que los personajes son rescatados como por *arte de magia* o por algún mecanismo o maquinaria ajena.

Paul Virilio, en relación a la tecnología, dice que esta se nos presenta y representa tanto mediadora omnipresente en todos los ámbitos de la vida (relaciones sociales, afectivas, comunicativas, etc.), como un dios tecnociencia. “Dios no ha muerto, solo se ha transfigurado. *Deus ex machina* universal, dios hecho máquina para “crear y solucionar” los conflictos de los seres” (1999). En el otro lado de la representación la máquina se rebela y nos oprime o se convierte en el Dios del Juicio Final. En voz del personaje, John Connor de la saga de *Terminator*, lo expresa mejor en la tercera película, *La rebelión de las máquinas*:

Todo era software, y ciberespacio. No había núcleo del sistema. No se podía desconectar. El ataque empezó a las 18:18, tal como él había dicho. El Día del Juicio, el día que la raza humana quedó prácticamente destruída por las armas que había fabricado para protegerse. Debí darme cuenta de que nuestro destino nunca fue evitar el Día del Juicio. Era simplemente sobrevivir a él. Juntos. El Terminator lo sabía. Intentó decírnoslo, pero yo no quise escucharle. Puede que el futuro ya esté escrito. No lo sé. Solo sé lo que el Terminator me enseñó. Nunca dejes de luchar. Y nunca lo haré. La batalla no ha hecho más que empezar. (Mostow 2003)

Este proyecto busca reflexionar sobre las diversas representaciones de la máquina en el arte, por un lado, la idea de que las máquinas son nuestras enemigas, pero también la noción de que las máquinas solucionarán nuestra existencia en un escenario utópico y todos los intersticios y variaciones. El producto editorial reunirá una serie de investigación de teóricxs, artistas, críticxs, académicxs y filósofxs que ahonden en las representaciones y narrativas de la máquina. *El dios máquina* se compondrá de secciones de ensayo, investigación, archivo, video ensayo e hiperenlaces a otros portales, revistas o publicaciones afines.

¿Por qué un portal digital? Porque el territorio digital y la virtualidad debe utilizarse desde una resignificación poética (fuera de las lógicas de consumo que propician las redes sociales, por ejemplo), de la misma forma en la que Heidegger en su texto clásico *La pregunta por la técnica*, propone vincularse para alcanzar una relación distinta entre hombres y mujeres con su entorno técnico y su entorno natural. Para ello invita a habitar poéticamente el mundo. Como Sandy Stone en *La guerra de deseo y tecnología: (Y otras historias de sexo, muerte y máquinas)* propongo repensar las estructuras binarias sobre el cuerpo, el género, lo «tecnológico» y lo «natural» y buscar en el corazón de la tecnología las prácticas naturales y poéticas que resisten desde la crítica y la imaginación. Por eso propongo que este proyecto se desarrolle en el ámbito digital y que su estructura esté compuesta de diversos elementos

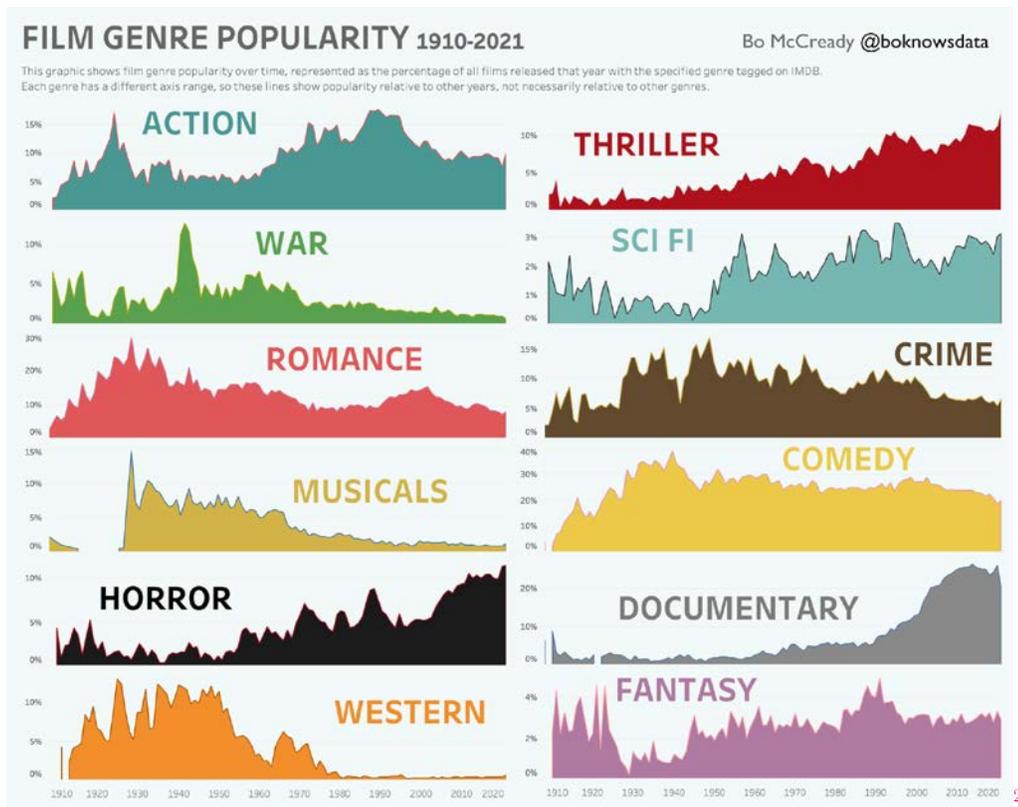
propios del lenguaje web, la teoría *hacker* y la cultura del *remix*, así como la incorporación de elementos audiovisuales, multimedios, gifs, hipervínculos y memes.

2. Justificación

Máquina, en un poema dramático, es un artificio por el cual el poeta trae al escenario alguna divinidad, genio, u otro ser sobrenatural, de manera que pueda ejecutar algún esquema importante o resolver algún problema que excede la capacidad del hombre.

-*ENCYCLOPÉDIE*

En la actualidad existe una enorme cantidad de páginas, revistas, blogs, wikis dedicadas a la difusión del género de ciencia ficción. Tanto en el ámbito editorial, como en el séptimo arte, los géneros especulativos (fantasía, terror, *sci-fi*) gozan de amplia popularidad entre las audiencias de diversas edades. En los estrenos veraniegos o navideños de Hollywood no falta un título post-apocalíptico, robótico o reflexivo sobre el entorno digital y la proliferación de la tecnología. Según un estudio de la Universidad de Madison, que gráfica la evolución de los géneros cinematográficos desde 1910 hasta 2021 utilizando las bases de datos de IMDb para visualizar todos los estrenos etiquetados con su género año por año, uno de los géneros más populares y redituables de la actualidad es el de ciencia ficción.



Históricamente, no sólo es uno de los géneros con una de las *fanbase* más sólidas del mercado sino que su consumo ha crecido exponencialmente. La Convención Mundial de la Ciencia Ficción, es un evento anual de la World Science Fiction Society (WSFS), que se ha llevado a cabo cada año desde 1939 (a excepción de los años 1942 a 1945, durante la Segunda Guerra Mundial) de manera ininterrumpida con cientos de miles de asistentes. Sobra decir que es un género de ciencia ficción goza de buena salud, aceptación y rentabilidad en la industria del entretenimiento. Además de novelas y películas, se han editado cómics, novelas gráficas y se han producido un gran número de series televisivas con producciones millonarias en los últimos 20 años. Los sitios especializados en el género suelen ser creados por fanáticos o seguidores que desean difundir y celebrar el género, generar una comunidad (véase las convenciones de *Star Wars*, *Star Trek*, *Westworld*, etc) no obstante, existen pocos espacios de reflexión y crítica en torno a las representaciones del género también llamado *sci-fi*, salvo algunos nichos académicos de teoría, investigación y crítica, a los cuales los seguidores del género tienen poco o nulo acceso.

La ciencia ficción ofrece diversas miradas sobre el mundo, sobre lo que es posible y sobre lo que podría suceder en torno al desarrollo tecno-científico. Algunos autores utilizan el género para celebrar el espíritu humano de sobrepasar los límites y explorar más allá de los confines del planeta o del cuerpo mismo, otros autores

han tomado sus metáforas y temas para reflexionar y repensar la manera en cómo se representa la tecnología y qué tipo de consecuencias han traído socialmente dichas representaciones.

Frente a un panorama de escasa crítica, investigación y reflexión en torno a estos temas y que de manera sistemática congregue estas reflexiones, *El dios máquina* surge como un espacio editorial digital de reflexión y crítica en torno a las representaciones de la máquina en el arte.

El portal reúne, en una interfaz minimalista, responsiva y fluida, textos, investigaciones artísticas, imágenes, GIFS, hipervínculos y videoensayos de autores de distintas disciplinas del conocimiento que, a partir de un corpus teórico, reflexionan sobre las narrativas derivadas de las representaciones de la máquina (dígase robots, androides, máquinas, cyborgs, IA, etc) en el terreno del arte.

Mauricio Durán Castro (2008) en su texto “El cine como máquina de pensamiento” explora distintas relaciones entre el cinematógrafo como máquina y productora de representaciones a partir de figuras tecnológicas, por ejemplo, la posibilidad de un peligro inminente de una dominación de los robots sobre la humanidad o por otro lado, las posibilidades que brindaría al ser humano el desarrollo de inteligencias artificiales. También explora la situación en gran medida pasiva, del espectador cinematográfico que es promovida a su vez por el mecanismo general con que opera la industria y mercado del cine masivo, requiriendo precisamente de consumidores autómatas y cautivos de sus productos.

Tanto la reflexión de la máquina como metáfora del avances tecnológico como los alcances ideológicos de la industria cinematográfica, son fundamentales para entender narrativas, representaciones y prácticas de la modernidad. Establecer un espacio digital que privilegie preguntas, reflexiones, críticas y propuestas de representación como estas, se vuelve pertinente y necesario para la generación de nuevos mitos a partir de las relaciones entre naturaleza, humano y máquina en el género de ciencia ficción. Susana Vellegia en su libro *La máquina de la mirada* reflexiona sobre la génesis del género de ciencia ficción y las representaciones de la máquina en las narrativas.

[...] las máquinas voladoras y otros dispositivos diseñados por Leonardo Da Vinci anticipan los inventos “utópicos” de Julio Verne, trazando una trayectoria que llega hasta la utopía del cine tridimensional –anticipó, a su vez, de la “era digital”– capaz de activar todos los sentidos, olfato y tacto inclusive, con personajes que, liberándose de los límites de la pantalla, puedan transitar libremente por la sala o con espectadores actores cinéticamente integrados a entornos visuales y sonoros creados por el hombre (2009).

La máquina como objeto de representación del arte, puede pensarse de maneras mucho más amplias. Este portal no sólo busca reunir un vasto compendio de investigaciones, sino que propone entrecruces teóricos y visiones diversas que replanteen las formas de mirada, las narrativas y las implicaciones sociales.

3. Descripción del producto

El dios máquina es un proyecto editorial digital. Se trata de un portal digital multidisciplinario de investigación [informal] en torno a la figura de la máquina en el arte. El portal podrá consultarse en diversos dispositivos electrónicos ya que contará con un diseño responsivo. El *responsive web design* comprende una serie de técnicas y pautas de diseño que permiten adaptar sitios web al entorno de navegación del usuario. Esto último se entiende como la multiplicidad de dispositivos, móviles o no, por medio de los cuales los usuarios pueden acceder y navegar en internet. Este concepto surgió en 2010, acuñado por el diseñador web norteamericano Ethan Marcotte, quien contempla entre sus características:

- * Una única URL.
- * Los mismos contenidos y funcionalidades al ser siempre una única página web, indistintamente del dispositivo móvil desde el cual se navegue.
- * Sólo es necesario un único desarrollo de código html, válido para una gran cantidad de dispositivos. (Marcotte, 2010, 2011)

El portal estará compuesto de las siguientes secciones:

- * Investigaciones: Se reúne la investigación de artistas, teóricxs, filósofxs, académicxs y críticxs, que trabajen el tema de la máquina como representación o como narrativa desde el arte.
- * Vídeo: Sección audiovisual de apoyo a las investigaciones. Incluirá referencias visuales, video ensayos, conferencias, mesas redondas, cortometrajes, entrevistas de lxs colaboradorxs en los que se aborden los temas pertinentes para *El dios máquina..*
- * Hiper Biblioteca: Hipervínculos a otros sitios, publicaciones, películas, referencias, investigaciones, autorxs, que sean pertinentes o afines al tema de la técnica, la filosofía de la tecnología, el cine de ciencia ficción, las representaciones y narrativas de la máquina en el cine, etc.
- * Semblanzas de colaboradorxs. Información curricular de trayectoria y experiencia de lxs autorxs del portal.

El dios máquina se construye como un producto editorial digital, accesible, colaborativo, abierto y multidisciplinario que abre discusiones y puentes entre académicos, artistas y teóricos con la fanbase del género de ciencia ficción, con el objetivo

de promover nuevas investigaciones o procesos de trabajo y nuevas discusiones en torno a la representación de la máquina.

- * **Digital:** En la era actual, la digitalización ha transformado profundamente la forma en que accedemos y compartimos información. La creación de *El Dios Máquina* como un producto editorial digital refleja esta realidad y aprovecha las ventajas que ofrece el medio digital en términos de alcance, accesibilidad y capacidad de interacción. Al estar disponible en línea, *El Dios Máquina* puede llegar a un público global las 24 horas del día, los 7 días de la semana, rompiendo así las limitaciones geográficas y temporales que podrían existir en un formato impreso tradicional. Además, el formato digital permite la integración de diversos tipos de contenido multimedia, como imágenes, videos y sonidos, enriqueciendo así la experiencia del usuario y facilitando la exploración de las representaciones de la máquina en el arte de manera más inmersiva.
- * **Accesible:** La accesibilidad es un principio fundamental en la democratización del conocimiento y la cultura. Al ser un producto editorial digital, es inherentemente más accesible que las publicaciones impresas tradicionales, ya que puede ser consultado desde cualquier dispositivo con conexión a internet, como computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes.
- * **Colaborativo:** La colaboración es un aspecto fundamental del proceso creativo y del avance del conocimiento. Este portal se construye como un espacio colaborativo donde académicxs, artistxs, teóricxs y aficionadxs pueden contribuir con sus conocimientos, ideas y perspectivas para enriquecer el contenido y promover el intercambio de experiencias. A través de funciones como la publicación abierta de artículos, comentarios, foros de discusión y herramientas de colaboración en línea,
- * **Abierto:** La filosofía de la cultura abierta defiende el acceso libre y sin restricciones al conocimiento y la cultura. En línea con este principio, *El Dios Máquina* se concibe como un proyecto abierto que fomenta la libre circulación de ideas y la reutilización de contenido bajo licencias flexibles, como *Creative Commons*. Esto significa que el contenido generado puede ser compartido, modificado y adaptado por otros usuarios con el debido reconocimiento al autor original.
- * **Multidisciplinario:** La representación de la máquina en el arte es un tema que abarca múltiples disciplinas y enfoques, desde el arte visual y la literatura hasta la filosofía y la ciencia de la computación. Por eso se adopta un enfoque multidisciplinario que reconoce la complejidad y la interconexión de estos campos, invitando a académicos y artistas de diversas disciplinas a contribuir con sus conocimientos y experiencias. Esta diversidad de perspectivas enriquece el debate y permite abordar la representación de la máquina desde múltiples ángulos, explorando su significado cultural, estético, ético, tecnológico y social.

A continuación explicaré los componentes teóricos para entender qué es *El dios máquina* y cuál es su funcionamiento y propuesta editorial.

3.1. Portal

El dios máquina como producto editorial se inscribe en el terreno de lo digital. Tendrá un portal online que podrá consultarse. Los textos de las investigaciones podrán descargarse para su consulta *offline*, pero el resto de las secciones e interacciones ocurrirán en línea.

Manuel Area Moreira (2011) experto en nuevas tecnologías educativas enumera las características de los portales educativos digitales:

- * Permiten el acceso a una gran cantidad de información.
- * La información se representa de forma multimedida.
- * El formato de organización y manipulación de la información es hipertextual.
- * Permiten la publicación fácil y difusión de ideas y trabajos.
- * Permiten la comunicación interpersonal tanto en tiempo real como diferido.
- * Permiten la creación y gestión de espacios personalizables.

A partir de esta definición se plantea que *El dios máquina* sea un portal digital con algunas características de los portales educativos propuesto por Area Moreira.

- * Información. *El dios máquina* reunirá textos diversos: ensayos, investigaciones, monografías, reseñas, críticas, artículos en torno a las narrativas y representaciones de la máquina en el arte.
- * Información multimedida. La información incluirá vídeo ensayos, GIFS, imágenes, audios y descargables.
- * Información hipertextual. La información estará hipervinculada a otros sitios, artículos, portales afines, textos citados, películas mencionadas, etc...
- * Difusión. *El dios máquina* está pensando para difundir investigaciones afines y para promover la colaboración entre los colaboradores.
- * Comunicación en tiempo real. El portal tendrá redes sociales en las que los usuarios podrán comentar, compartir y discutir.

Los portales educativos en síntesis son sitios web multifunción que incluyen secciones públicas y privadas, herramientas de recuperación y envío de datos, contenido personalizado y, a menudo, enlaces o conexiones a sistemas o servicios relacionados. *El dios máquina* por su naturaleza de investigación vinculada en distintos formatos digitales utilizará el formato de portal educativo.

Por último, es pertinente mencionar que debido a que las investigaciones que se publicarán en el portal están en desarrollo, considero que el ámbito digital es el idóneo para actualizar, corregir y aumentar los contenidos, sin descartar que en un futuro gran parte de los textos puedan convertirse en publicaciones impresas. En el artículo “Portales educativos españoles: revisión y análisis del uso de servicios Web 2.0” (2012) de Martínez Méndez *et al* mencionan la extensa gama de servicios de los portales educativos y las características técnicas que desembocan en valor agregado (SVA).

- * SVA de acceso a la información: esenciales para acceder a las distintas informaciones y productos que emanan de estos portales (buscador interno, ayuda, RSS1, etcétera).
- * SVA interactivos: permiten una interacción dinámica y frecuente entre el medio y el usuario. Están orientados a cubrir las necesidades de comunicación de los lectores (chats, foros, blogs y webmail, etcétera).
- * SVA de participación: posibilitan la participación del usuario. También se produce una interacción como en el caso de los SVA Interactivos. Estos servicios están orientados a generar en el usuario un sentimiento de protagonismo propiciado por la invitación a participar en el portal (wikis, encuestas, etcétera).
- * SVA multimedia: orientados a reforzar la información textual, aprovechando la interacción de medios y formatos que brinda Internet (fotografías, videos, etcétera).
- * SVA de formación: los pertenecientes o relacionados con el refuerzo de la formación tanto al profesorado como al alumnado; es decir, recursos educativos, materiales para estudiantes (apuntes, trabajos, exámenes...), obras de referencia, atlas y mapas, tutoriales, cursos, experiencias educativas, etcétera).

El dios máquina retoma algunas características de esta división para generar una experiencia que considere la información, la formación, la tendencia multimedia y el valor agregado de la participación. Para Ignacio Jara, Subdirector del Centro de Estudios de Políticas y Prácticas en Educación de la Pontificia Universidad Católica de Chile en su ensayo “Las tecnologías de la información y la

educación en el aula”: “Hay herramientas digitales que permiten el acceso a información y comunicación con personas de todo el mundo, lo que facilita la investigación y la colaboración prácticamente sin límites, siendo particularmente útil en materia de las ciencias sociales” (2009). Por eso considero adecuado que se implemente el portal como plataforma editorial para *El dios máquina*, por su facilidad de uso, su adaptabilidad, la capacidad de actualización y porque su naturaleza propicia la difusión de ideas e información y la colaboración entre usuarios y colaboradorxs.

3.2. Investigación informal

Luciana Ponte, fundadora, curadora y webmaster de *lalulula.tv*, encabeza un proyecto digital de investigación informal sobre el arte en la televisión, es decir, sobre la visión mediática del discurso artístico. *lalulula.tv* es un archivo de videos que trabaja desde 2010 con un enfoque curatorial. El criterio de selección incluye, según su página web:

[...] registros dispares, discursos académicos y melodramáticos, críticas bien fundamentadas o infundadas, perspectivas absurdas, ficciones ridiculizantes, idealizaciones románticas y formatos pedagógicos. Entonces, el espectador que no tiene formación se acerca al arte, pero también el agente experto disfruta de un reality show, una telenovela o una sitcom sobre arte y encuentra fuentes de análisis inesperadas o poco probables (2010).

Muchas páginas web se han convertido en espacios informales de colaboración, de aprendizaje o referentes pedagógicos o de investigación pero permanecen ajenos a instituciones educativas, culturales, gubernamentales o académicas. La existencia y supervivencia de proyectos como *lalulula.tv* está sujeta a la colaboración y financiamiento de los mismos usuarios, quienes contribuyen subtitulando, donando dinero o aportando material audiovisual. Esta “libertad económica” ajena a programas institucionales u oficiales, permite que el contenido de la página mantenga sus ideales y no tenga que recurrir a publicar otro tipo de contenido o a pautar anuncios o a incluir publicidad en su sitio web.

El concepto propuesto por Ponte, de investigación informal me interesa como una práctica mucho más amplia a lo que ella plantea. Creo que la investigación informal puede desembocar en otros procesos educativos o de aprendizaje también informal, por ocurrir o detonarse en un espacio digital, no académico.

Rebeca Mejía en su texto “Tendencias actuales en la investigación del aprendizaje informal” ahonda en uno de los principales enunciados que puede atribuir al adjetivo de informal, ya que dicho término se interpreta en el sentido de que

el valor de lo aprendido y/o investigado es menor o es trivial con respecto a otros espacios de investigación.

Visualizar o entender el estudio del aprendizaje informal como un área de conocimiento no es cosa sencilla, ya que incluye examinar, entre otros aspectos, la estructura y organización social de las actividades en que la participación y el aprendizaje ocurren, el papel de los participantes, los temas relevantes y el modo como se presentan en el escenario, la motivación, los procesos cognoscitivos y las prácticas y los valores de las comunidades culturales involucradas. (2005)

La tendencia actual en la investigación del aprendizaje informal se ha enfocado de forma predominante en tres problemáticas y escenarios de investigación: el contraste entre el aprendizaje en escenarios educativos formales (escolares) y los escenarios no escolares; el aprendizaje en escenarios cuyo propósito es la difusión de la ciencia y la cultura como es el caso de los museos, zoológicos, centros marinos, galerías de arte, etcétera y el aprendizaje que ocurre en las prácticas de socialización en la vida cotidiana de diversos grupos culturales. En este último escenario podríamos incluir al *Dios máquina*, pues tenemos un enfoque de investigación informal que produce una serie de escenarios de difusión cultural, en espacios no escolares, como puede ser el entorno digital.

Al igual que *lalulula.tv*, *El dios máquina* ofrecerá contenido tanto textual como audiovisual de diversos investigadorxs, artistas, académicxs, científicxs, escritorxs. La idea es conformar un portal con un corpus de investigación informal en torno a las representaciones y las narrativas de la máquina en el arte; el intercambio de información (que se encuentre condensada en un solo sitio, a través de diversos lenguajes, es muy importante, es decir, que no sean textos o procesos de investigación diseminados por internet, como suele suceder con investigaciones no formales o fuera de la academia); la cultura abierta y finalmente a partir de la postura crítica y reflexiva manifestada por lxs autorxs en los textos se pretende detonar procesos de aprendizaje informal y la generación de colaboraciones y nuevos proyectos. Siguiendo a Mejía:

Las investigaciones sobre el aprendizaje informal, ya sea que se realicen al contrastar escenarios formales e informales, que se estudie en escenarios de difusión de la ciencia y la cultura, o en escenarios de la vida cotidiana de las comunidades culturales, sugieren que el aprendizaje informal se caracteriza por involucrar la interacción y la participación situada en el ámbito socio-cultural, genera el interés por el conocimiento y por saber hacer, e incorpora el placer del descubrimiento y del ensimismamiento en el conocimiento y en el logro de los objetivos de una actividad. Es decir, por fin se reconoce

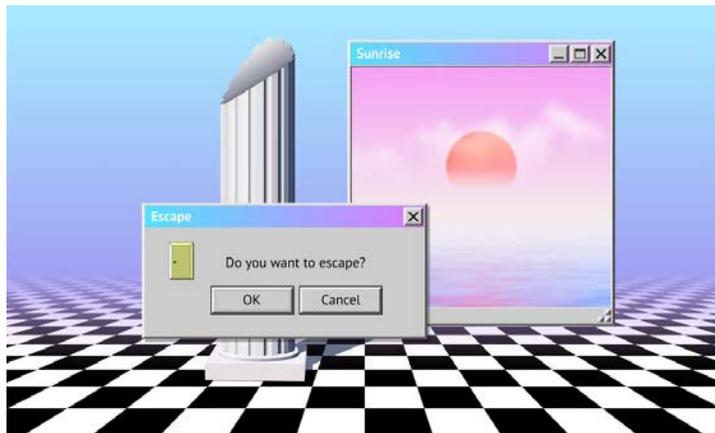
que el desarrollo intelectual no está separado del emocional, que estos están situados histórica y socioculturalmente y que no son actividades cognoscitivas puras sino que ocurren en la acción y en la interacción social (2005).

3.3. Multidisciplinaria

El enfoque de investigación de las colaboraciones de *El dios máquina* coincide en ahondar en el terreno de la teoría sobre la técnica y las narrativas y representaciones de la máquina en el arte. Pero a partir de estos ejes las colaboraciones partirán desde distintas áreas del conocimiento o prácticas artísticas, tales como la historia del arte, crítica de cine, ciencias cognitivas, filosofía, teoría política, neurociencias, poesía, arte contemporáneo, discursos de género etc. La idea es difundir una pluralidad de ideas y enfoques, promover la colaboración entre investigadorxs y ofrecer a lxs lectorxs un abanico amplio de contenido, con el objetivo de que cada usuario genere su propio corpus a partir de textos, vídeos, hiperenlaces y discusiones en el portal.

3.4. Prototipo

Visualmente y en términos de diseño el portal será un sitio web multimedia, dinámico (utiliza programación HTML en CSS), responsive, de cultura abierta. La estética del portal está inspirada en el minimalismo, pero retomando elementos de la corriente de la *nostalgic science fiction*, *retro futurism*, el *vaporwave* y el *cyberpunk*.





Según Ash Becks en su texto ““Vaporwave is not dead” la estética del vaporwave incluye:

Fuera ya del vestuario; la cibernética, diseños y arquitectura retro, letras japonesas, los videojuegos retro, marcas retro, luces de neón, colores pastel, colores flúor, luz negra o luz ultravioleta, el láser, la fluorescencia, el retrofuturismo, y, aunque en menor medida, las chicas en anime, los escenarios californianos, la publicidad y la imagen de los 80 (a veces también la de los 90 y los 70), la escultura helenística, coches deportivos, arquitectura minimalista y retro de diseños elegantes (2015).

El objetivo es lograr que la experiencia del usuario sea la de explorar una página web sencilla con juegos tipográficos, estética *retro futurism* o *vaporwave*, e imágenes del género de ciencia ficción (películas, animes, discos inspirados en el género o la estética ya mencionada) pero que al mismo tiempo pueda leer textos críticos, especializados sobre el tema. La idea es que sea una experiencia agradable en términos de navegación, referentes culturales identificables, estética atractiva y a partir de los textos generar procesos de aprendizaje informal, crítica, reflexión.

4. Objetivo del producto

1. Reunir investigaciones informales en torno a las representaciones y narrativas de la máquina desde el arte en un portal digital multidisciplinario.

4.1. Objetivos particulares

- * Generar un objeto digital accesible, reflexivo, crítico y propositivo.
- * Promover la investigación y los aprendizajes informales
- * Generar proyectos nuevos a partir del intercambio de conocimiento
- * Propiciar discusiones y reflexiones en torno a la técnica y la figura de la máquina
- * Convocar a pensadores de diversas áreas del conocimiento a reflexionar sobre las narrativas derivadas de la noción de la técnica
- * Reflexionar sobre la implicación de dichas narrativas en el contexto contemporáneo específicamente en el análisis de obras cinematográficas

5. Diseño

- * Estética minimalista: Pocos elementos visuales, predilección por formas geométricas sencillas y líneas, fondos blancos o plastas de color.
- * Programación responsiva: El portal se puede consultar en computadora, laptops, tabletas y celulares
- * Paleta de colores con inspiración en la estética del *retro futurism* y el *vaporwave*.
- * Imágenes que aludan al neón ochentero, texturas que falsean una baja calidad de las imágenes, recortes de collage y una sensación de nostalgia general, filtros que evoquen a las cintas VHS, glitch, modelado 3D primitivo, grano de película, y alto contraste.

5.1. Tipografía

Unna es una tipografía de código abierto para uso en internet y para descarga. Unna tiene un aspecto suave que se expresa a través de delicadas serifas y tallos fuertes, acentuando así la típica textura vertical neoclásica. El diseñador tipográfico es el mexicano, Jorge de Buen. Para el nombre del diseño de la tipografía se inspiró en el apellido de su madre. Unna es una tipografía exclusiva de Google Fonts. Está categorizada como una fuente neoclásica, lo que le brinda una presencia más sólida y fuerte. Consta de una familia de cuatro variables (Regular, Italic, Bold, Bold Italic)



Unna tiene Open Font License. Esto quiere decir que puede usarse libremente en productos y proyectos: impresos o digitales, comerciales o de otro tipo. Esta tipografía se incluye en diversos rankings de fuentes seguras y fuentes idóneas para proyectos editoriales digitales y para leer en pantalla.

La elección de Unna para el proyecto editorial se justifica por su capacidad para transmitir la esencia y la temática central que es la tecnología y el entorno digital. Esta posee una estética única que combina elementos modernos y clásicos, lo cual refleja a la perfección la dualidad entre la figura de la máquina y el arte. Sus formas geométricas y su trazo limpio evocan la precisión y la tecnología, al tiempo que conservan un toque de elegancia y sofisticación. Además, la legibilidad de esta tipografía en pantallas digitales garantiza una experiencia de lectura agradable y cómoda para los usuarios, lo cual es fundamental en un proyecto que se dedica a la publicación de investigaciones.

También es una fuente segura para web y es visible en la mayoría de dispositivos, incluyendo computadores de escritorio y móviles. Esto es importante porque si un visitante intenta ver el sitio web y este usa una fuente que no está instalada en su dispositivo, verán una tipografía genérica tal como Arial o Times New Roman. En algunos casos, el contenido incluso puede volverse ilegible en ciertos dispositivos. Usar fuentes seguras para web puede mejorar la velocidad de carga de las páginas, ya que están preinstaladas en los sistemas operativos más famosos, los navegadores modernos no tienen que descargarlas de un servidor mientras que los usuarios están leyendo el sitio. Finalmente, la fuente se puede añadir al sitio web con lenguaje CSS.

Es de suma importancia seleccionar tipografías legibles para medios digitales, como en el caso del proyecto editorial digital *Dios máquina*. En un entorno en el que la lectura se realiza mayormente en pantallas, la legibilidad de la tipografía es fundamental para garantizar una experiencia de lectura fluida y agradable para los usuarios. Una tipografía legible como Unna, con su diseño claro y bien definido, facilita la asimilación de la información y evita la fatiga visual. Al elegir una tipografía adecuada, se promueve la comprensión de los contenidos y se facilita la navegación por el texto, lo que contribuye a la difusión exitosa de las investigaciones en torno a la figura de la máquina en el arte. La elección de una tipografía legible también refuerza la credibilidad y profesionalidad del proyecto, transmitiendo a los lectores el cuidado y la atención dedicados a la presentación de los contenidos. En conclusión, optar por tipografías legibles en medios digitales no solo mejora la experiencia de lectura, sino que también impulsa la calidad y el impacto de los proyectos editoriales al asegurar una comunicación efectiva y accesible.

La elección de esta tipografía para el proyecto editorial digital *El Dios Máquina* se fundamenta en una cuidadosa consideración de diversos aspectos que van más allá de la mera estética. Unna, con su diseño único que combina elementos modernos y clásicos, refleja la dualidad inherente entre la figura de la máquina

y el arte, transmitiendo la esencia y la temática central del proyecto: la tecnología y el entorno digital.

5.2. Familia tipográfica

La tipografía Unna está compuesta por una familia de cuatro variables, cada una diseñada para cumplir un propósito específico en la presentación de contenido tanto impreso como digital. Aquí tienes una descripción de cada una de las variables:

- * La variante Regular es la forma estándar de la tipografía Unna. Se caracteriza por su equilibrio entre las serifas delicadas y los tallos fuertes, lo que le confiere una apariencia clásica y elegante. Esta variante es ideal para el cuerpo del texto en documentos largos, como artículos o ensayos, donde se busca una lectura fluida y agradable.
- * La variante Italic de presenta una inclinación suave en las letras, que aporta dinamismo y énfasis al texto. Es especialmente útil para resaltar citas, términos técnicos o pasajes importantes dentro de un documento. La cursiva mantiene la coherencia estilística con la variante Regular, asegurando una transición suave entre ambos estilos.
- * La variante Bold se distingue por su peso más pesado y su mayor contraste entre las líneas gruesas y delgadas. Esta variante es adecuada para títulos, encabezados o cualquier otro texto que requiera un mayor impacto visual.
- * La variante Bold Italic combina la inclinación de la cursiva con el peso más pesado de la negrita, creando un estilo aún más llamativo y enfatizado. Esta variante es ideal para destacar fragmentos de texto con un alto grado de importancia o para agregar énfasis adicional a ciertos elementos dentro de un diseño.

Regular 400

El dios máquina

Regular 400 Italic

El dios máquina

Bold 700

El dios máquina

Bold 700 Italic

El dios máquina

5.3. Símbolos y glifos incluidos

Sample glyphs

A	B	C	Č	Ć	D	Đ	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	Š	T	U	V	W	X
Y	Z	Ž	a	b	c	č	ć	d	đ	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	š	t	u
v	w	x	y	z	ž	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	'	?	'	"	!	"	(%)	[#]
{	@	}	/	&	\	<	-	+	÷	×	=	>	*	©	§	€	£	¥	¢	:	;	,	.	*			

5.4. Propuestas de logograma

Diseñé varias propuestas de logograma de *El dios máquina* que pueden utilizarse como logo, encabezado de descargables y encabezado de la página web. Para el logograma utilicé la tipografía Unna y la modifiqué con Illustrator para jugar y exagerar algunos de los elementos de la misma tipografía Presento versions en negro, en el color Very Peri y con elementos en Magenta.

El Dios Máquina

5.5. Color principal portal digital

Para el portal digital elegí el Pantone oficial de 2022 titulado Very Peri. Se trata de un Pantone particular, inspirado en el entorno virtual. Para este año, Pantone por primera vez se fabricó un color en lugar de seleccionar uno de su extenso archivo. Según un comunicado oficial de la marca:

Fue realmente importante para nosotros idear un nuevo color, porque ahora tenemos una visión muy nueva del mundo, ayudando a estirar los límites de la realidad, abriendo la puerta a un mundo virtual dinámico donde podemos explorar y crear nuevas posibilidades de color ‘Very Peri’ ilustra la fusión de la vida moderna en correspondencia con las tendencias de color en el mundo

digital y cómo juntos se manifiestan en el mundo físico y viceversa (Pantone 2022).

Según Laurie Pressman, vicepresidenta de Pantone: “Es un color que realmente presenta el futuro cercano bajo una nueva luz. Sentimos que este era el color perfecto para poder plasmar esos sentimientos sobre el futuro que se nos presenta” (2022).

Esta nueva tonalidad de “bígaro”, nombre con el que se conoce a este color que oscila entre celeste y lavanda, en español, es el resultado de casi un año de investigación y predicciones realizadas por el equipo de Leatrice Eiseman, especialista en color y directora ejecutiva del Pantone Color Institute. “No hay duda de que el mundo de los *gamers* tuvo mucho que ver con la selección del tono ‘Very Peri’. Realmente, siempre queremos que el Color del Año sea un reflejo de lo que pasa en todo el mundo” (2022).

El Very Peri es un color multidimensional que aprovecha la profundidad dinámica de distintas tonalidades. Se mueve entre la calidez del rojo y la frialdad del azul, sumergiéndose en el espectro violeta (y en ese sentido dialoga muy bien con el magenta elegido para los documentos descargables y con la estética *vaporwave*). El enfoque en el uso de lila dentro del azul crea una sensación de fantasía que evoca la atmósfera de los videojuegos, el metaverso y el entorno digital. Es un color que se ha destacado para representar el futuro de Internet, visto como un cambio en la forma en que interactuamos con la tecnología, lo digital y lo físico en colisión para crear una nueva realidad inmersiva. Linden Lab por ejemplo, usó un tono similar al PANTONE 17-3938 (Very Peri) en su guerra de bolas de nieve virtual anual de *Second Life*.



El color seleccionado para el portal conlleva una sensación de futurismo que evoca un ambiente moderno y dinámico. Los tonos de azul bígaro infundidos con lila son conocidos por su uso frecuente en la creación de entornos futuristas. Un ejemplo de esto es el trabajo del director, artista visual y escenógrafo francés Polygon1993, que explora posibilidades de creación utilizando cámaras analógicas, herramientas digitales actuales y procesadores de vídeo digital. Con esto, creó una colección de arte *glitch* digital en las que utilizó este color, capturando así la esencia digital y contemporánea. Polygon combina técnicas tanto antiguas como modernas, incluyendo el uso de cámaras analógicas y herramientas digitales, para lograr efectos que evocan tanto nostalgia como vanguardia. Al respecto, el artista explicó que:

[...] cuando vi por primera vez el Pantone Very Peri, me transportó inmediatamente a mi infancia. Los matices azules y rojos daban al color un aire retro que me inspiró a incorporar efectos nostálgicos que transportan a la gente al pasado. Con las herramientas digitales, pude crear algo nuevo que parte de lo antiguo pero lo hace nuevo y futurista. Me demostró que no tenemos que borrar todo lo que aprendimos de niños, sino que podemos transformarlo y darle un nuevo propósito (2022).

En ese sentido Very Peri cumple los propósitos de evocar el futuro pero al mismo tiempo remitir a productos o tonalidades retro o ciber nostálgicas y por eso considero pertinente incorporarlo a la paleta de colores de *Dios máquina* y fusionarlo con la estética del *vaporwave* con la cual es perfectamente compatible.

5.6. Códigos

PANTONE 17-3938

Pantone 17-3938 Very Peri

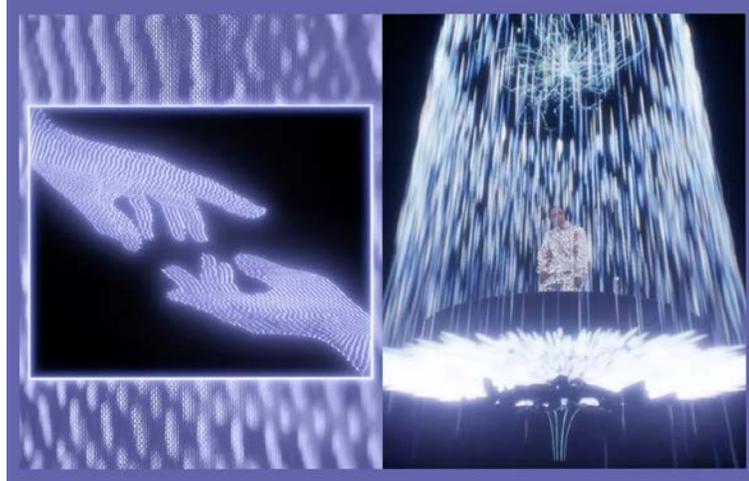
Very Peri Color Values

Pantone: PANTONE 17-3938 TPG

RGB: 102, 103, 171

HEX/HTML: #6667AB

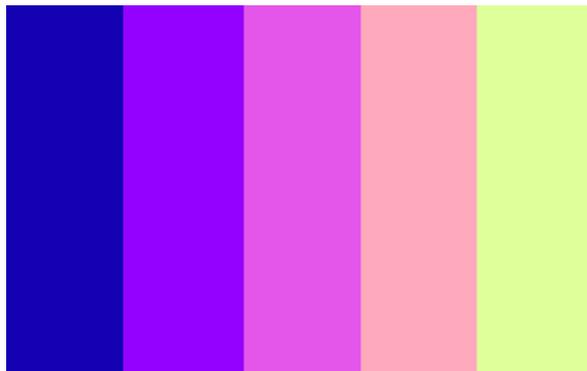
CMYK (aproximación): 40, 40, 0, 33

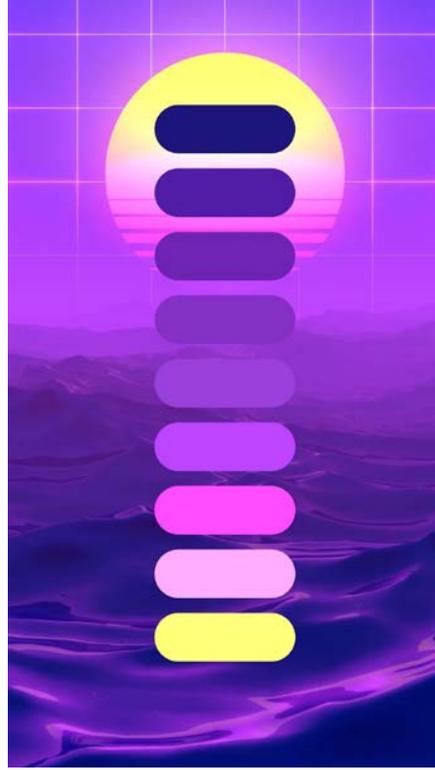


5.7. Paleta de color propuesta por Pantone utilizando el Very Peri

				<p>THE STAR OF THE SHOW</p> <p>La presencia dinámica de PANTONE 17-3938 Very Peri se manifiesta en The Star of the Show, ya que rodeamos al más feliz y cálido de todos los tonos azules con una paleta de clásicos y neutros. Juntos, su elegancia y estilo sobrio transmiten un mensaje de sofisticación atemporal.</p> <p><i>Color Harmonies</i></p>

5.8. Paletas de colores adicionales en conjunto con la estética *vaporwave*





6. Contenido

En un inicio realicé un mapeo de investigaciones actuales, algunas inéditas, otras poco difundidas, que abordaran o analizaran la figura de la máquina en el arte desde alguna disciplina del conocimiento. Elegí 16 investigaciones que revisé en conjunto con Rodrigo Bazán Bonfil, mi asesor. De esos textos filtramos un primer compendio de investigaciones que destacaban por su propuesta temática, su aproximación y su lectura innovadora en torno a la figura de la máquina. Para el lanzamiento del portal se eligieron tres investigaciones, una académica, una artística-curatorial y otra poética.

Una vez seleccionadas las investigaciones contacté a lxs autorxs para proponerles la publicación y difusión en el portal. Para ello se propuso que además de las investigaciones cada texto estuviera acompañado de:

- * Introducciones editoriales
- * Vínculos a otras páginas web, artículos, videos, podcasts.
- * Material audiovisual referencial.

6.1. Colaboradores e investigaciones

Helena Lugo.

Máquinas pensantes, cabezas parlantes y autómatas sin voltaje.

Es una serie de ensayos breves que explora máquinas pensantes, cabezas parlantes, autómatas sin voltaje y otros artificios fantásticos como espacios de posibilidad. El proyecto reúne artilugios existentes creados antes de la Revolución industrial, pero también recurre a la antigua figura mítica de Galatea —una de las primeras criaturas artificiales— a fin de recuperar el poder mágico y sensible que los caracteriza. Durante la escritura, la máquina se convertirá en una suerte de talismán que dirija una búsqueda capaz de irradiar imágenes, figuras poéticas y otras consideraciones filosóficas, pues la investigación se alejará de la funcionalidad de los artefactos y se aproximará a una de sus más viejas características: la de ser inventiva.

Actualmente vivimos en un momento de interconectividad sin precedente en donde lo automático y lo tecnológico rigen nuestra comunicación, nuestro consumo de información y prácticamente cada sector de nuestra vida. “Galatea y los autómatas” propone entender la máquina como una oportunidad de desarrollo ya no

tecnocrático sino imaginativo. Los ensayos, que pertenecen al campo de la historia de las ideas, retomarán la figura del alquimista, el mago, el inventor así como la mística, el ingenio y la fantasía para articular la idea del mecanismo como potencia creativa, y simultáneamente, generar vínculos con la manera de entender la máquina contemporánea.

Además del diagrama luliano, se explorarán otros cuatro artefactos: el pato de Vaucanson, la primera mascota robot conocida como el improbable antepasado de la vida artificial; la Eufonía de Joseph Farber, una cabeza políglota parlante con voz plana, lenta y cavernosa; la linterna mágica de Athanasius Kircher, antecedente imprescindible del cine y uno de los primeros intentos por fijar la realidad; y el turco, el autómatas ajedrecista más famosos del siglo XVIII quien desafiara todas las leyes naturales hasta entonces asumidas para los artificios. A través de esta selección de ocurrentes mecanismos, se explorarán temas relacionados con el lenguaje, la memoria, el simulacro, el tiempo o la magia junto con la irrupción de las ideas filosóficas y los progresos científicos que las acompañaron.

La fascinación por lo mecánico como espacio utópico será el leitmotiv para entrar al dominio de la imaginación y pensar en las máquinas mucho más como elementos creadores que como artificios generados para el servicio de la humanidad. La escritura permitirá dar pie a la unión del recurso académico, el ingenio y la historia a fin de sugerir posibilidades, y tal vez con ello, encontrar espacios intermedios que echen la mirada atrás y se pregunten una vez más por los límites de la imitación mecánica de la vida, la búsqueda incesante por la utopía tecnocrática y el poder colectivo de nuestros deseos.

Semblanza

Helena Lugo (México, 1989) es historiadora del arte, escritora, curadora y editora independiente. Es egresada de la licenciatura en Historia del Arte por la Universidad Iberoamericana. Cuenta con una maestría en curaduría de arte contemporáneo por Goldsmiths College tras obtener la beca FONCA-CONACYT para estudios en el extranjero 2014-2016.

Ha realizado exposiciones en México, Reino Unido, España e Italia. Entre sus exposiciones más importantes se encuentran *Palmera ardiendo*, Biblioteca Miguel Salinas, Cuernavaca (2019), *Letting Light Pass Through*, Chalton Gallery, Londres (2019) *Atlas de la ciudad*, MMAC Juan Soriano, Cuernavaca (2018), *Pentimento*, Galería Breve, CDMX (2018), *Mientras Desaparezca*, LADRÓN galería, CDMX (2017); *de regreso a la isla*, Casal Solleric, Palma de Mallorca, España (2016); y *Between 9:00 pm and Home*, Chalton Gallery, Londres (2015).

Es editora de la publicación *A Return to the Island* (2018) y *de regreso a la isla* (2016). Participó en la investigación de las publicaciones *Sin Limite: arte en la ciudad de*

México y Deja vú: celda contemporánea de RM. Además de que ha realizado múltiples artículos para revistas de divulgación de arte, ensayos en libros y textos de sala.

Entre sus premios, reconocimientos y apoyos se encuentra el apoyo de FONCA Co-inversiones 2020, PAC 2020, Jumex 2020 y PAC 2019 edición 2019 con el proyecto de Palmera ardiendo, fue ganadora de la Convocatoria Sala 4 de la galería Luis Adelantado (2019) Ganó el premio CREART para curadores emergentes, Casal Solleric, Palma de Mallorca (2016). Fue ganadora de Goldsmiths International Scholarship (2014) y Goldsmiths Annual Fund (2015). También fue ganadora de la 4° beca Alice Stone Ilchman (2012).

Trabajó en la colección Peggy Guggenheim, Venecia (2012) y el pabellón inglés de la 56° Bienal de Venecia (2015). Además, fue coordinadora de investigación en el MMAC Juan Soriano (2017- 2018). Desde 2015 ha sido curadora adjunta en Chalton Gallery (Londres, UK) actualmente es curadora de Palmera ardiendo (2019- al presente) y curadora residente del Museo de arte contemporáneo de Ecatepec, Estado de México (2021). En 2023 fue nombrada directora ejecutiva de *TERREMOTO*.

Emmanuel Vizcaya

Mapa concéntrico a la máquina

Trilogía poética. Este universo, nos comparte de manera directa la máquina poeta, es un universo politeísta: Sputnik, Voyager, Explorer, Telstar, Nimbus, Lageos, Navstar, son sólo algunos nombres de los dioses que el poemario propone. Una vez conformada su mitología, su génesis, se sigue expandiendo. En la segunda parte se nos presenta una especie de bestiario de máquinas, un manual de zoología electrónica (recordemos que en este punto todo es posible), que nos resulta cercano por la cotidianidad en la que se desarrollan. Pero Vizcaya desautomatiza estas máquinas que habitan el mundo, que el propio hombre ha creado como una sustitución del hombre mismo.

Este universo personal de Vizcaya se encuentra habitado por entes digitales, motores y máquinas capaces de sentir el ahogo y el desconsuelo.

Semblanza

Escritor. Ha publicado libros de poesía, narrativa y ensayo, dentro de los que destacan la trilogía poética *NEO/GN/SYS*, el libro de cuento breve *Aerovitrales*, el poemario *Los Zentros*, el cuaderno de sueños *Cielo de Radares* y el compilado en España *La memoria de los meteoros*. Fue uno de los fundadores de la revista digital *[Radiador] Magazine*. Con frecuencia imparte talleres de escritura creativa y produce ROTTTOR, un proyecto de experimentación sonora y música electrónica. Actualmente explora las plataformas de inteligencia artificial aplicadas a la

literatura. Mantiene la cuenta de Twitter @EmmanuelVizcaya y la de Instagram e_vizcaya

Lidia Merás

Replicantes o sumisas: El cyborg femenino desde Blade Runner + Retrofuturos

El primer artículo: *Blade Runner* (Scott, dir., 1982) actualiza los dos arquetipos de mujer artificial que han dominado la ciencia ficción cinematográfica. El primero de ellos hunde sus raíces en el mito de Pígalión y su deseo masculino de fabricar una mujer ideal. El segundo modelo describe un ser potencialmente peligroso inspirado en el robot al que se da vida en *Metrópolis* (Lang, dir., 1927). Este artículo pretende mostrar cómo, a pesar de la evolución que experimentan ambas tipologías, éstas rigen aún en la mayoría de películas de ciencia ficción contemporánea protagonizadas por organismos cibernéticos femeninos. La terminatrix en *Terminator 3* (Mostow, dir., 2003), las modélicas amas de casa en *Las mujeres perfectas* (Oz, dir., 2004) o la pequeña *Eva* (Maíllo, dir., 2011), mantienen el cliché de vincular sexualidad con el grado de autonomía de estas máquinas semihumanas. Tan sólo cuando la trama evita caer en la caracterización de la cyborg como un objeto sexual estas dos tipologías dejan de aplicarse, tal como sucede en *Alien Resurrección* (Jeunet, dir., 1997).

El segundo artículo defiende la aparición de una corriente europea en el cine de ciencia ficción entre los años 1979 y 1991. Fijando el análisis en un tema clave del género, la representación del futuro, una serie de películas estrenadas en Francia, Alemania occidental y Reino Unido establecieron una forma novedosa de imaginar el porvenir. A pesar de sus diferentes orígenes, films como *La muerte en directo* (*La mort en direct*, Bertrand Tavernier, 1979), *Años luz* (*Les années lumière*, Alain Tanner, 1981), *Kamikaze* 1989 (Wolf Gremm, 1982), *Mil novecientos ochenta y cuatro* (*Nineteen Eighty-Four*, Michael Radford, Reino Unido, 1984), *Brazil* (Terry Gilliam, 1985) o *Delicatessen* (Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro, 1991) se distanciaron de los parámetros del cine estadounidense coetáneo y optaron por una puesta en escena y un tipo de narrativas diferenciadas, lo que dio lugar a una forma alternativa de concebir el género de ciencia ficción. Este ensayo aboga por superar las convenciones bajo las cuales se han articulado los estudios sobre este género con objeto de enriquecer el debate sobre lo que constituye una película de ciencia ficción.

Semblanza

Lidia Merás es Doctora en Historia del Cine por la Universidad Autónoma de Madrid (cum laude, con mención europea). En la actualidad es Vicecoordinadora del Máster en Historia del Arte Contemporáneo y Cultura Visual (UAM/UCM/Museo Reina Sofía) y Coordinadora del grupo de investigación DeVisiones. Discursos, genealogías y prácticas en la creación visual contemporánea. Desde

2002 es miembro de *Secuencias*, revista de Historia del Cine publicada por la UAM. Gracias a una beca FPU, realizó estancias de investigación en Stanford University, University of Westminster y Denis Diderot-Paris 7. Ha sido investigadora postdoctoral y profesora en la Universitat Pompeu Fabra y en Royal Holloway (University of London), donde obtuvo el rango de ‘Fellow’ en la agencia de calidad universitaria británica HEA (Higher Education Academy). Además, ha impartido docencia en la Universidad Carlos III de Madrid en los departamentos de Historia del Arte y Comunicación Audiovisual. Entre 2012 y 2022, presentó junto a Sarah Wright varias sesiones anuales sobre cine español y latinoamericano para estudiantes preuniversitarios en el British Film Institute. Se incorporó al departamento de Historia y Teoría del Arte de la UAM en 2022 como Investigadora Postdoctoral del Programa Talento.

7. Estrategia político-cultural

En términos culturales *El dios máquina* es un proyecto que reflexiona sobre productos culturales en su gran mayoría de origen anglosajón, específicamente de la industria cinematográfica de Hollywood, aunque también incluye análisis de películas de ciencia ficción de África, Europa, Asia y América. Gran parte de la idiosincrasia, intereses, críticas, reflexiones o ejes temáticos, giran en torno a problemáticas particulares de estas sociedades. Culturalmente el género de ciencia ficción está focalizado desde lo que se denomina el primer mundo y sus representaciones tanto en cine como en literatura, responden de cierta forma no sólo a sus intereses culturales sino a representaciones de clase e historia. Uno de los objetivos es promover nuevas representaciones de la máquina, la difusión de contenidos de ciencia ficción, e investigaciones de países de América Latina, África y Asia.

La estrategia político-cultural de *El Dios Máquina* se centra en desafiar la hegemonía cultural de las representaciones de la máquina, especialmente aquellas provenientes de la industria cinematográfica de Hollywood y otras producciones mayormente anglosajonas. Si bien se reconoce la influencia y relevancia de estas manifestaciones culturales, también se busca ampliar el espectro de análisis e incluir perspectivas no hegemónicas que representen la diversidad de experiencias y realidades en todo el mundo.

En este sentido, el proyecto se propone explorar y difundir productos culturales de ciencia ficción producidos en países de América Latina, África y Asia, así como también de otras regiones menos representadas en el ámbito mainstream. Esto implica no solo analizar películas y obras literarias, sino también promover la investigación académica y la producción artística que surjan de estas regiones, buscando nuevas concepciones conceptuales de la máquina y explorando temáticas que reflejen las realidades socio-culturales y políticas de estas comunidades.

Un aspecto fundamental de esta estrategia es el enfoque en proyectos que replanteen el uso de tecnologías de manera ética y sostenible, teniendo en cuenta sus impactos en el medio ambiente, la explotación de los recursos naturales y las desigualdades globales. Se busca fomentar el desarrollo de iniciativas que incorporen prácticas amigables con el medio ambiente, que promuevan la equidad y la justicia social, y que sean conscientes de las implicaciones éticas y políticas de la tecnología en un mundo cada vez más interconectado.

Además, se reconoce la importancia de incluir otras especies no-humanas en el discurso sobre la relación entre humanos y máquinas. Esto implica considerar cómo las tecnologías afectan a otros seres vivos y ecosistemas, así como también

explorar posibles formas de convivencia y colaboración entre humanos, máquinas y otras formas de vida en un mundo cada vez más tecnológico.

El Dios Máquina busca ampliar y diversificar las representaciones de la máquina en la cultura popular, promoviendo nuevas perspectivas y enfoques que sean inclusivos, éticos y sostenibles. A través de la difusión de contenidos, la investigación y la producción artística, el proyecto aspira a contribuir a la construcción de un imaginario colectivo más rico y reflexivo en torno a la tecnología y su impacto en la sociedad y el medio ambiente.

8. Perfil del lector o usuario

El perfil de lector al que se dirige el proyecto editorial digital *El Dios Máquina* está específicamente orientado hacia individuos interesados en la intersección entre la ciencia ficción, la investigación en torno a la técnica y las representaciones derivadas de la máquina. Este lector busca textos críticos que abordan estas temáticas desde diversas perspectivas, tales como el cine, la ciencia, la filosofía y el arte en general. Si bien se espera que muchos de estos lectores tengan un nivel educativo medio superior, este no es un requisito excluyente.

Los lectores potenciales de este portal se caracterizan por su mente curiosa y exploradora, mostrándose receptivos ante nuevas perspectivas y reflexiones sobre el impacto de la máquina en la creación y representación a lo largo de la historia. Se espera que valoren la accesibilidad digital y que aprecien la posibilidad de interactuar con el contenido a través de distintos dispositivos electrónicos.

9. Estudio de mercado

En este estudio de mercado, se analizarán diferentes plataformas en línea que comparten similitudes temáticas y enfoques con *El dios máquina*. Se explorarán páginas web, revistas digitales y editoriales con el objetivo de identificar tanto sus similitudes como sus diferencias en términos de contenido, accesibilidad, diseño y enfoque multidisciplinario. Este análisis permitirá comprender mejor el posicionamiento de este proyecto en el contexto digital y editorial, destacando sus fortalezas y distinciones en relación con otras plataformas similares.

Páginas web

Kubernática:

Similitudes: Todas las páginas web revisadas se centran en la investigación en torno a la máquina y la tecnología, ofreciendo un enfoque multidisciplinario que abarca temas como sociedad, tecnología y política.

Diferencias: *Kubernática* no ofrece contenido audiovisual ni programación web propia, ya que utilizan una plantilla prediseñada. Sin embargo, se destaca por su accesibilidad, diseño responsivo y la inclusión de una sección de sitios y proyectos similares.

Lalululato:

Similitudes: *Lalululato* también ofrece investigación sobre arte, aunque su enfoque se centra más en el arte en general y no específicamente en la máquina. Ambas plataformas proporcionan contenido audiovisual y cuentan con una programación web dinámica.

Diferencias: *Lalululato* no tiene diseño responsivo y cobra donaciones para subtitular contenido, mientras que *El dios máquina* no tiene estas limitaciones.

Aparato Cifi:

Similitudes: Ambas plataformas ofrecen acceso abierto a su contenido y abordan la investigación sobre ciencia ficción y la representación de las máquinas en la literatura, combinando arte y teoría.

Diferencias: *Aparato Cifi* se centra exclusivamente en ciencia ficción mexicana, mientras que *El dios máquina* tiene un enfoque multidisciplinario y con investigaciones de diferentes nacionalidades y épocas.

Revistas digitales:

El Cine Probablemente y *Correspondencias*:

Similitudes: Ambas revistas digitales ofrecen textos críticos y exploraciones multidisciplinarias sobre arte, incluyendo piezas digitales y contenido audiovisual.

Diferencias: Aunque ambas tienen diseño responsivo, se enfocan en cine exclusivamente, y no se centran en la figura de la máquina. Esto deja de fuera otras posibles representaciones y visiones.

Editoriales (páginas de internet o revistas digitales):

Caja Negra, *Holobionte* y *Sexto Piso*:

Similitudes: Todas las editoriales exploran temas similares, incluyendo tecnología, máquinas y arte, ofreciendo contenido digital y piezas digitales, ensayos o artículos.

Diferencias: Aunque todas tienen diseño responsivo sus páginas web están centradas en promocionar y vender sus catálogos impresos. Sus secciones blog o revistas digitales tratan comúnmente temas similares, pero no son el eje de sus publicaciones.

En resumen, *El dios máquina* se destaca por su enfoque multidisciplinario y su accesibilidad en comparación con otras plataformas analizadas. Aunque comparte similitudes con otras páginas web, revistas digitales y editoriales en cuanto a temas y enfoque, su diferenciación radica en su amplia gama de temas e investigaciones en torno a la máquina, su diseño responsivo y la accesibilidad para una variedad de audiencias.

10. Distribución

El dios máquina se distribuirá vía internet con una fuerte campaña en redes sociales, actividades digitales, *webinars*, conversatorios, *lives*, entrevistas y coloquios con sus colaboradores y lectores. Los textos en la página web pueden descargarse para leerse *offline* en cualquier tipo de dispositivo digital y compartirse libremente.

Este proyecto editorial digital se adhiere a la distribución digital abierta y a los principios de la cultura abierta. Esto significa que su contenido es accesible de manera gratuita para cualquier persona interesada, sin barreras económicas o geográficas. A través de esta apertura, el proyecto busca fomentar el intercambio de conocimientos y promover el acceso igualitario a la información en el ámbito del arte y la tecnología.

Al adoptar una perspectiva de *open culture*, este proyecto invita a la colaboración, el *remix* y la redistribución del contenido, promoviendo así un ecosistema de aprendizaje y crecimiento colectivo. La esencia de *open culture* radica en la democratización del conocimiento y la cultura, permitiendo que las ideas y las investigaciones lleguen a un público amplio y diverso. Lawrence Lessig, un académico y activista estadounidense conocido por sus escritos sobre derecho de autor y cultura libre ha declarado sobre la tecnología y el movimiento de la cultura libre:

Una tecnología nos ha dado una nueva libertad. Poco a poco, algunos empiezan a comprender que esta libertad no tiene por qué significar anarquía. Podemos llevar una cultura libre al siglo XXI, sin que los artistas pierdan y sin que se destruya el potencial de la tecnología digital. ... El sentido común debe rebelarse. Debe actuar para liberar la cultura (2004).

Lessig ha abogado por la importancia de la *open culture* en la sociedad contemporánea, destacando su potencial para democratizar el acceso al conocimiento y fomentar la creatividad colaborativa, aspectos que son importantes y fundamentales para este proyecto también.

11. Criterios editoriales

Dios máquina es una plataforma digital de investigación [informal] en torno a la figura de la máquina en el arte. Es un portal colaborativo, abierto y multidisciplinario que abre discusiones y puentes entre académicos, artistas y teóricos, así como aficionados del género de ciencia ficción, con el objetivo de promover nuevas investigaciones, procesos de trabajo y nuevas discusiones en torno a la representación de la máquina en el arte. Se reciben colaboraciones todo el año, que serán revisadas por el comité editorial, para las dos secciones principales del portal:

- * Investigación: Se reúne la investigación de artistas, teóricxs, filósofxs, académicxs y críticxs, que trabajen el tema de la máquina como representación o como narrativa desde el arte.
- * Vídeosensayos: Piezas audiovisuales que exploren la influencia de las diversas representaciones de la máquina en el mundo contemporáneo.

Dios máquina es un portal digital de acceso abierto, programado en lenguaje CSS, con un diseño inspirado en la estética *vaporwave*, gratuito que busca difundir investigaciones que exploren narrativas y representaciones de las diferentes taxonomías de la máquina en el arte desde distintas disciplinas del conocimiento.

En el contexto de este producto editorial digital, los criterios editoriales se adaptan y se enriquecen para aprovechar al máximo las posibilidades que brinda el entorno digital. El enfoque editorial se centra en la interactividad, la integración de diferentes formatos multimedia y la optimización de la experiencia de usuario. Los criterios de selección de contenido se basan en la relevancia, la originalidad y la calidad de las investigaciones en torno a la figura de la máquina en el arte, con el objetivo de ofrecer a los lectores un contenido enriquecedor y significativo. La estructura y presentación del contenido se diseñan de manera intuitiva y visualmente atractiva, utilizando recursos como imágenes, videos, infografías y enlaces relacionados para enriquecer la comprensión y el disfrute del material. Además, la actualización constante y la interacción con los lectores a través de comentarios, debates y encuestas fomentan la participación activa y el diálogo en torno a los temas tratados.

A continuación presentamos diversos criterios editoriales diseñadas para organizar el proceso editorial, aglutinar requerimientos que se deben considerar si se desea colaborar con el portal y sobre todo, para facilitar la navegación y la lectura de los usuarios.

Formatos aceptados

Texto

Formatos aceptados:

TXT: archivos de texto plano, sin formato.

DOCX: formato por defecto de los documentos de Word.

ODT: documento de texto en formato OpenDocument, ideal para usar con suites alternativas como LibreOffice u OpenOffice.

Imágenes

Formatos aceptados:

JPG o JPEG (Joint Photographics Experts Group)

GIF (Graphic Interchange Format)

PNG (Portable Network Graphics)

Vídeoensayo

Formatos aceptados:

MP4 (MPEG-4 Parte 14)

URL Vimeo o Youtube

El vídeo debe ser público

La duración máxima de los videoensayos es de 15 minutos.

Idiomas aceptados

Español e inglés

11.1. Comunicación no sexista e incluyente

Se recomienda leer el [Manual de comunicación no sexista](#) o el [Manual para el uso de lenguaje incluyente](#) en específico los capítulos: “Las palabras y el género”; “Sobre la concordancia” y “Sobre el uso del masculino genérico para referir a personas de uno y otro sexo”, con el objetivo de evitar el masculino genérico, el lenguaje sexista y los estereotipos de género. Se recomiendan frases gramaticales que incluyan a ambos géneros, por ejemplo.

Personas creativas en lugar de los creativos o las creativas.

También se permite el uso de x para neutralizar el género

No se recomienda el uso de @ o de / ya que impiden la lectura en dispositivos digitales al generar comandos informáticos.

11.2. Aspectos digitales

Este apartado se redactó siguiendo las recomendaciones del capítulo “Comunicación digital” del *Libro de estilo de la lengua española según la norma panhispánica* (2023). Y contempla algunas de las particularidades de las escrituras digitales o herramientas textuales en dispositivos electrónicos.

El hipertexto o hipermedia

- * Se trata de una estructura compuesta por nodos de información (un texto, una página) y enlaces, que son las conexiones entre esos nodos. Permite vincular palabras, imágenes, o vídeos con otras páginas o archivos de Internet. Cuando aplicamos esas estructuras convertimos esas palabras u objetos en hiperenlaces o enlaces. Los enlaces tradicionalmente tienen dos estados que también se marcan tipográficamente de forma diferente: el que tiene por defecto, cuando no hemos pulsado sobre ese texto, y el de visitado, que tradicionalmente cambia el color del hiperenlace cuando ya hemos visitado esa página o descargado ese archivo. Al tener esos resaltes de forma y color, los enlaces se convierten en un poderoso elemento de atracción visual.
- * A la hora de insertar estos elementos, se deben presentar convenientemente, y es importante, sobre todo en el caso de los hipervínculos, hacerlos visibles, para lo que habitualmente se utiliza una fuente de otro color y el subrayado: Se da más información en la [Real Academia Española](#).
- * Si es oportuno en el contexto, es recomendable añadir en todos los casos el hipervínculo, incluso cuando se emplea la dirección completa —que puede escribirse entre antilambdas (< >)—, para así permitir que el lector no tenga que copiar y pegar la dirección: Tiene toda la información sobre la RAE en <http://www.rae.es>
- * No es válido escribir con mayúscula la primera letra de la dirección: **⊗Http://www.rae.es contiene toda la información de la RAE.**
- * Es importante que el texto visible del enlace sea conciso y preciso, aportando, si es posible, una información mínima sobre el contenido que el usuario (o el buscador) va a encontrar. Así, es mejor escribir «Puede encontrar más información en el sitio de la Real Academia Española» que usar palabras genéricas como en «Puede encontrar más información [aquí](#)».
- * No se debe repetir demasiadas veces la dirección electrónica para evitar sobrecargar el texto. Tampoco se debe repetir el enlace en todos los casos donde aparezca la palabra que se ha utilizado, sino solo donde se considere que puede ser de ayuda para el lector.

- * Si el enlace abre un contenido multimedia, conviene indicarlo para evitar situaciones comprometidas al lector.
En YouTube puede escuchar la nueva canción de Madonna es un buen ejemplo de una forma de aprovechar una frase natural y dar información suficiente sobre lo que sucede al pulsar el enlace.
- * Hay que asegurarse de que el enlace sea visible y se distinga del resto de los elementos del texto.
- * Siempre se debe comprobar que el enlace funciona y lleva al sitio adecuado.

11.3. Las etiquetas y las menciones

Son un tipo de enlace especial que no suele llevar subrayado y se distingue por el color (azul generalmente). El subrayado como marca, por todo lo anterior, es un recurso visual de resalte que se debería reservar exclusivamente para el hipertexto y así evitar confundir a nuestros lectores.

11.4. Usos específicos de determinados símbolos

Hay varios símbolos que conviene reservar para usos particulares en la escritura digital. Si no lo hacemos así, estaríamos alterando al sistema y, por ello, confundiendo a los lectores. Son universales la arroba (@) y la almohadilla (#), también conocida como numeral. La primera se utiliza para las menciones en muchos programas y redes sociales, además de como símbolo que indica las direcciones de correo electrónico. La almohadilla se utiliza generalmente para convertir una palabra o un conjunto de palabras en una etiqueta o *hashtag*, clave que puede asociarse a un enlace para recuperar todos los mensajes que la contengan. Conviene reservar esos símbolos, especialmente la @ y la #, para los usos específicos que los distintos programas de la red les tienen encomendados, como redes sociales o aplicaciones de mensajería instantánea. De la misma manera, el resalte de textos mediante el subrayado debería evitarse en estos medios para que no se confunda con un [enlace](#).

11.5. Interferencia de la puntuación en la escritura digital

La escritura en medios digitales no está reñida con el correcto uso de la puntuación. Por tanto, como regla general, se deben seguir las mismas reglas de puntuación que en los demás textos. Aun así, son necesarias algunas puntualizaciones al respecto:

- * a. Conflictos con la puntuación. En ocasiones, los signos de puntuación pueden interferir en el correcto funcionamiento de determinados elementos, como hipervínculos o nombres después de una dirección electrónica pueden ser tomados por un programa como parte de dicha dirección y provocar que el enlace asignado no funcione. En casos como estos, lo más recomendable es modificar la redacción para que la puntuación no concurra con el elemento en cuestión o no suponga un problema a la hora de asignar un nombre.
- * b. Punto de cierre de enunciado en mensajes bien delimitados. Muy a menudo, el espacio asignado para escribir textos en los medios digitales está bien delimitado, incluso visualmente pueden estar comprendidos entre líneas, o en el interior de elementos como globos de cómic, y los textos pueden constar de un solo enunciado, como ocurre característicamente en los sistemas de mensajería instantánea (como WhatsApp) o en los chats. Esto hace que el punto de cierre no sea imprescindible para la correcta interpretación del texto (de hecho, esta situación hace que en algunos casos el uso del punto se pueda sentir como forzado o afectado y dé lugar a interpretaciones equívocas sobre la intención del emisor). Teniendo en cuenta esto, se puede considerar válida la omisión del punto de cierre del enunciado en estos contextos específicos, pero siempre siendo conscientes de que lo más recomendable es mantenerlo. Naturalmente, no habrá que escribir punto en aquellos casos en los que es válido prescindir de él también en otros soportes, como ocurre en los títulos, las celdas de tablas, los pies de foto, etc.

11.6. Iconos, emoticonos y emojis

Originalmente un emoticono es una combinación de signos y letras que intenta representar emociones de forma rápida en los mensajes. Puede haberlos simples:

La sonrisa ➤ :-)

La tristeza ➤ :-(

La ironía ➤ ;-)

Los emojis, por su parte, son imágenes o iconos digitales que cumplen la misma función que los emoticonos. Actualmente el estándar Unicode incorpora un buen número de ellos, por lo que no es complejo reproducirlos en cualquier tipo de mensaje. Los emoticonos reflejan, por medio de signos ortográficos, una pequeña cantidad de emociones y algunas ideas básicas; los emojis hacen lo mismo, pero por medio de dibujos más elaborados. Muchas aplicaciones sustituyen automáticamente los emoticonos por emojis. Así, si se introduce :-) en el cuadro de texto, el programa puede convertirlo automáticamente en una cara sonriente como esta: 😊. Todos estos elementos se utilizan para sugerir una emoción o reacción, pero, poco a poco,

han empezado a simbolizar también un objeto, una idea, etc., complementando a un determinado enunciado o directamente sustituyéndolo o reemplazando alguno de sus elementos. Se permite uso de emojis y emoticones siempre y cuando no afecten la lectura de un texto, es decir, siempre y cuando se justifique su uso.

11.7. Etiquetas en redes sociales

Las etiquetas (en inglés *hashtags*) son expresiones que se incluyen en las publicaciones o entradas de las redes sociales con el objetivo de destacar los temas relevantes sobre los que tratan y con el fin de permitir que sean fácilmente localizables junto con otras publicaciones que contengan esa misma expresión. Las etiquetas suelen estar precedidas del símbolo #. A la hora de usarlas, se deben tener en cuenta las siguientes indicaciones:

Sin espacios. Para su correcto funcionamiento, las palabras que forman parte de las etiquetas deben escribirse unidas entre sí.

Sin signos de puntuación. En general, las etiquetas no admiten signos de puntuación por lo que lo más indicado es emplear como etiquetas expresiones que no precisen de signos.

Mayúsculas. Para facilitar la comprensión de las etiquetas, es admisible escribir con mayúscula inicial todas las palabras, incluidas las no significativas:

#LunaDeSangre

Cuando la etiqueta forma parte del enunciado y se compone de una sola palabra, es preferible escribirla en minúscula (salvo que se trate de un nombre propio, naturalmente):

El escritor habla de #basurala en su nuevo libro.

11.8. Otras recomendaciones para referencia-ción de recursos digitales

Nombres de redes sociales y programas informáticos. Estas denominaciones se consideran nombres propios y, por tanto, se deben citar en redonda (incluso si corresponden a otro idioma) y con mayúsculas en todas sus palabras significativas:

Facebook, Instagram, Twitter, Google, Windows Vista, Word...

En algunos casos, el nombre comercial puede presentar mayúsculas internas, que tienden a respetarse: PowerPoint, WhatsApp...

Títulos de blogs y otros sitios web. Como títulos, los nombres de los blogs y de otros sitios web de estas características se deben citar en cursiva y solo con mayúscula en la primera palabra, además de en los nombres propios que contengan.

En conclusión, el uso de redes sociales y recursos digitales desempeña un papel fundamental en la difusión a mayor escala del proyecto editorial digital *Dios máquina*. Estas herramientas permiten alcanzar audiencias globales de manera rápida y efectiva, facilitando la promoción y la visibilidad del proyecto. Mediante la creación de perfiles en redes sociales, la publicación regular de contenido relevante y la interacción con seguidores y suscriptores, se establece una comunidad en línea que se involucra activamente con las investigaciones en torno a la figura de la máquina en el arte. Además, el uso estratégico de recursos digitales como blogs, boletines informativos y colaboraciones con otros sitios web y plataformas relacionadas amplifica aún más el alcance del proyecto. Esta difusión a mayor escala no solo beneficia la visibilidad y la audiencia, sino que también promueve la interacción, el intercambio de ideas y la generación de nuevas investigaciones.

12. Estrategia técnico-económica

La estrategia técnico-económica para un proyecto digital, gratuito, *open culture* y multidisciplinario de investigación informal, como *El dios máquina* debe centrarse en maximizar la accesibilidad y la difusión del contenido, al mismo tiempo que se gestionan de manera eficiente los recursos disponibles. Aquí hay algunas medidas que podrían formar parte de esta estrategia:

- * Infraestructura digital robusta y escalable: Se implementará una plataforma digital sólida y escalable que garantice la disponibilidad y accesibilidad del contenido en todo momento. Esto incluirá servidores confiables y sistemas de gestión de contenido eficientes para asegurar una experiencia óptima para los usuarios.
- * Colaboración con comunidades y plataformas de *open source*: Se aprovecharán herramientas y plataformas de código abierto para el desarrollo y mantenimiento del proyecto. Esto no solo reducirá los costos asociados con el desarrollo de software, sino que también fomentará la colaboración con la comunidad de desarrolladores y promoverá la transparencia y la accesibilidad del proyecto.
- * Modelo de financiamiento alternativo: Se explorarán fuentes de financiamiento alternativas, como donaciones, patrocinios y *crowdfunding*, que sean compatibles con los principios de *open culture* y que no comprometan la gratuidad y accesibilidad del contenido. Se establecerán campañas de *crowdfunding* periódicas para financiar proyectos específicos o para cubrir gastos operativos del proyecto.
- * Monetización ética y sostenible: Se implementarán estrategias de monetización éticas y sostenibles que no comprometan la integridad del proyecto ni afecten la accesibilidad del contenido. Esto puede incluir la oferta de productos o servicios complementarios opcionales, como ediciones impresas de investigaciones destacadas o eventos exclusivos para suscriptores, sin imponer barreras para el acceso al contenido principal.
- * Gestión eficiente de recursos: Se optimizará el uso de recursos humanos y tecnológicos para garantizar la eficiencia y la sostenibilidad a largo plazo del proyecto. Esto implicará la automatización de procesos, la utilización de herramientas de gestión de proyectos y la colaboración con voluntarios o colaboradores externos para maximizar el alcance y el impacto del proyecto con recursos limitados.

- * **Medición de impacto y retorno de la inversión:** Se establecerán métricas claras para evaluar el impacto del proyecto y el retorno de la inversión, tanto en términos económicos como en términos de alcance, engagement y satisfacción de los usuarios. Esto permitirá tomar decisiones informadas sobre la asignación de recursos y la optimización de la estrategia técnico-económica en el futuro, asegurando que el proyecto Dios máquina continúe cumpliendo su misión de promover el acceso igualitario a la información en el ámbito del arte y la tecnología.

13. Presupuesto

Los costos editoriales de un proyecto digital, como *Dios máquina*, difieren significativamente de los costos asociados con la producción de un proyecto impreso. Al optar por un formato digital, se eliminan los gastos relacionados con la impresión, encuadernación y distribución física de los materiales, lo que puede representar una reducción considerable en los costos generales. En su lugar, los recursos económicos se destinan principalmente a la creación y el mantenimiento de una plataforma en línea, así como a la contratación de profesionales especializados en diseño web, desarrollo y optimización del contenido digital. Además, los costos de promoción y difusión también pueden variar, ya que las estrategias de marketing digital suelen ser más flexibles y asequibles en comparación con los métodos tradicionales de publicidad impresa. En resumen, los proyectos editoriales digitales ofrecen la ventaja de costos más bajos en aspectos de producción y distribución física, lo que permite una asignación más eficiente de los recursos hacia la creación de contenido y la promoción en línea.

Además de los costos reducidos en producción y distribución, los proyectos editoriales digitales también brindan la ventaja de la escalabilidad y accesibilidad. Al no estar limitados por la cantidad de copias impresas, los costos adicionales por imprimir más ejemplares desaparecen en el ámbito digital. Esto significa que la audiencia potencial se amplía significativamente, ya que no existen restricciones físicas en términos de disponibilidad o distribución geográfica. Esto permite llegar a un público más amplio y diverso, lo que puede tener un impacto positivo en la difusión y el alcance de las investigaciones en torno a la figura de la máquina en el arte.

Otra ventaja financiera de los proyectos editoriales digitales es la posibilidad de monetización a través de diversas estrategias, como la publicidad en línea, la venta de contenido digital o la implementación de suscripciones. Estas fuentes de ingresos pueden contribuir a cubrir los costos de producción y mantenimiento de la plataforma digital, así como a generar ganancias adicionales.

En conclusión, los costos editoriales en proyectos digitales, como *Dios máquina*, son diferentes de los proyectos impresos, ya que se eliminan los gastos relacionados con la producción y distribución física. Esto, junto con la escalabilidad y la accesibilidad que ofrece el medio digital, brinda oportunidades para llegar a un público más amplio y diverso, y permite explorar diversas estrategias de monetización. En última instancia, la elección de un proyecto editorial digital puede resultar más económica y ofrecer mayores posibilidades de difusión y rentabilidad en comparación con los proyectos impresos tradicionales.

13.1. Proyección y determinación de los costos fijos y variables del producto

Costos de infraestructura

Diseño \$10,000

Programación \$450 x hr / \$7200 x 16 hrs

Total: \$17200

Costo fijo anual

Hosting \$26.75 x 12 / oferta 959.87 x tres años

Dominio \$319 / 1 año

Cargosite \$279 x 12 / \$3348 / 1 año

Webmaster \$4,500 x 12 / 54000 / 1 año

Community Manager \$4,500 x 12 / 54,000 / 1 año

Total: \$112,905.87

Costos variables

Maquetación \$80 x página

Corrección de estilo \$80 x cuartilla

Costos variables del lanzamiento

Textos - Investigaciones

1. Helena Lugo - *La descendencia de Galatea* - 20 cuartillas
2. Emanuel Vizcaya - *NEO/GN/SYS* - 50 cuartillas
3. Lidia Merás - "Replicantes o sumisas: El *cyborg* femenino desde *Blade Runner*" + Retrofuturismo en el cine europeo". - 44 cuartillas

Número total de cuartillas: 114 cuartillas

Maquetación: \$9,120

Corrección: \$9,120

Total:

\$18,240

Total de gastos de producción del lanzamiento:

\$148,345.87

13.2. Plan de ventas y promoción *online*

El dios máquina se distribuirá vía internet con una fuerte campaña en redes sociales, actividades digitales, *webinars*, conversatorios, *lives*, entrevistas y coloquios con sus colaboradores y lectores. Los textos en la página web pueden descargarse para leerse *offline* en cualquier tipo de dispositivo digital y compartirse libremente.

Además del sitio web, el portal contará con perfiles activos en las principales plataformas de redes sociales, incluyendo Facebook, Instagram, Twitter, y un canal en Telegram para alcanzar a una audiencia diversa y mantener una presencia constante en línea. Se desarrollarán estrategias de contenido específicas para cada plataforma, adaptadas a las preferencias y comportamientos de los usuarios en cada una de ellas.

Para maximizar el alcance y la participación, se fomentará la colaboración y la co-creación de contenido con los propios colaboradores, quienes actuarán como embajadores del portal al compartir y difundir el contenido entre sus propias redes y comunidades. Esto ayudará a amplificar el alcance del proyecto y a establecer conexiones más profundas con la audiencia.

Aunque la promoción *online* será el principal enfoque, se reconocerá la importancia de la interacción presencial y se organizará un encuentro híbrido de avances de investigaciones una vez al año. Este evento proporcionará una oportunidad invaluable para la comunidad de *El dios máquina* de reunirse en persona, intercambiar ideas y colaborar en proyectos futuros, al tiempo que se transmitirá en línea para permitir la participación de aquellos que no puedan asistir físicamente.

14. Derechos de autor

Isaac Asimov describió por primera vez, en el relato “Círculo vicioso”, publicado en el ejemplar de marzo de 1942 de la revista *Astounding Science Fiction*, las tres leyes de la robótica. Estas tres leyes representaban el código moral que los robots debían seguir y estaban diseñadas como medida de protección para los seres humanos. Según el propio Asimov, la concepción de las leyes de la robótica quería contrarrestar un supuesto “complejo de Frankenstein”, es decir, un temor que el ser humano desarrollaría frente a unas máquinas que hipotéticamente pudieran rebelarse y alzarse contra sus creadores. Las leyes establecen que:

Primera Ley

Un robot no hará daño a un ser humano, ni por inacción permitirá que un ser humano sufra daño.

Segunda Ley

Un robot debe cumplir las órdenes dadas por los seres humanos, a excepción de aquellas que entren en conflicto con la primera ley.

Tercera Ley

Un robot debe proteger su propia existencia en la medida en que esta protección no entre en conflicto con la primera o con la segunda ley.

(1942)

Esta legislación, aunque simple, ha tenido un gran impacto en la ciencia ficción y ha sido mencionada en numerosos libros, películas, cómics y otros medios desde entonces. Muchos autores la han debatido, reescrito o ampliado. Lo interesante es que también ha influido en el pensamiento sobre la ética de la inteligencia artificial. Un ejemplo de esto se encuentra en los “principios éticos para diseñadores, constructores y usuarios de robots” redactados en 2011 por el Consejo de Investigación de Ingeniería y Ciencias Físicas (EPSRC) y el Consejo de Investigación de Artes y Humanidades (AHRC) del Reino Unido, así como en el bosquejo de cinco reglas para las inteligencias artificiales propuesto por Satya Nadella, CEO de Microsoft, en junio de 2016. Estas normas buscan asegurar que las inteligencias artificiales, los robots y los autómatas, programados según ellas, no solo no dañen a la humanidad, sino que estén al servicio de su bienestar.

En 2018 se estrenó *The Truth About Killer Robots*, un documental realizado por Third Party Films que utiliza las “Tres leyes de la robótica” de Asimov, para describir cómo precisamente los seres humanos las han ignorado en los últimos años. El documental investiga por ejemplo, el asesinato por un robot de un gerente de línea de ensamblaje en una fábrica de Volkswagen en Alemania en 2015; un automóvil Tesla conducido por un piloto automático que golpeó un camión blanco delante de él; y el uso de drones por parte de la policía en los Estados Unidos, para lanzar bombas sobre francotiradores y sospechosos. La película cuestiona la moralidad de estos usos y destaca la insuficiencia de la estructura legal actual para abordar estos problemas.

Un ejemplo polémico y actual lo encontramos en el *boom* de las inteligencias artificiales como ChatGPT, que han despertado discusiones sobre la educación, la ciencia, la producción de conocimiento, el derecho y la política.

Todos estos son temas que tienen cabida en la plataforma *Dios máquina*, el portal digital de investigación [informal] en torno a la figura de la máquina en el arte, sin embargo, este capítulo no está destinado a esa tarea, sino a explorar el marco legal de dicho proyecto.

Lo primero que hay que señalar es que *Dios máquina* es un proyecto editorial atípico. Se trata de un portal digital, con una estructura educativa, de difusión del conocimiento que se inscribe en la tendencia de la cultura y del código abierto. Dicho portal publica investigaciones en distintos campos del conocimiento (historia del arte, filosofía, estudios del discurso, poesía, ciencias cognitivas, robótica, etc) en torno a cómo las máquinas se han representado en el arte y cuáles han sido sus impactos en las sociedades contemporáneas (como ya hemos ejemplificado con el caso particular de Asimov y su visión en torno a los robots).

Para el lanzamiento de este portal y para efectos de este proyecto de maestría, se han contemplado tres investigaciones iniciales: “Mapa concéntrico rumbo a la máquina” del poeta Emmanuel Vizcaya, “La descendencia de Galatea” de la curadora de arte Helena Lugo y “Replicantes o sumisas: el *cyborg* femenino desde *Blade Runner*” de la filósofa española Lidia Merás. Algunos de estos textos son inéditos y otros están publicados en revistas académicas y ediciones independientes, por lo que se reproducirán en este portal con cartas de cesión de derechos, en conjunto con licencias de Creative Commons. Para llegar a eso, primero debemos explorar la legislación mexicana (país desde el cual se lanzará el portal y desde donde se edita dicho proyecto) en torno a distintos temas legales, entre ellos los derechos de autor, los derechos patrimoniales, las licencias de uso, el aviso legal y la protección de datos en el entorno digital.

14.1. Derechos de autor en México

La Ley Federal del Derecho de Autor, define a los Derechos de Autor, de la siguiente manera:

Artículo 11.- El derecho de autor es el reconocimiento que hace el Estado a favor de todo creador de obras literarias y artísticas previstas en el artículo 13 de esta Ley, en virtud del cual otorga su protección para que el autor goce de prerrogativas y privilegios exclusivos de carácter personal y patrimonial. Los primeros integran el llamado derecho moral y los segundos, el patrimonial.

Lo establecido en la ley mexicana está en sintonía con diversos convenios internacionales, como los derechos de propiedad intelectual consagrados y reconocidos por el artículo 27 de la Declaración Universal de Derechos Humanos, el cual dispone que toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones literarias o artísticas de que sea autora. México también forma parte del Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas³, cuyo primer texto fue firmado el 9 de septiembre de 1886, en Berna, Suiza y que ha sido completado y revisado en varias ocasiones, siendo enmendado por última vez el 28 de septiembre de 1979. Dicho convenio tiene como objetivo principal proporcionar protección a los derechos de autor de las obras literarias y artísticas en el ámbito internacional.

El tratado establece una serie de normas y principios básicos que los países signatarios deben aplicar en sus legislaciones nacionales. Algunos de los aspectos clave del Tratado de Berna son los siguientes:

1. Protección automática: El tratado establece que la protección de los derechos de autor debe aplicarse automáticamente sin necesidad de registro o formalidad alguna. Esto significa que una obra está protegida por derechos de autor desde el momento de su creación.
2. Derechos mínimos: El tratado establece los derechos mínimos que los autores tienen sobre sus obras, como el derecho a la reproducción, distribución, comunicación pública, traducción y adaptación. También protege los derechos morales del autor, como el derecho a ser reconocido como autor de la obra y a la integridad de la misma.
3. Duración de los derechos: El tratado establece una duración mínima de protección de los derechos de autor que debe ser al menos de 50 años después de

3 «Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works». www.wipo.int

la muerte del autor. Algunos países han ampliado esta duración en sus legislaciones nacionales.

Desde 1950, México se ha adherido al Tratado de Berna, integrando sus disposiciones en la legislación nacional. Esto implica que la Ley Federal del Derecho de Autor de México está diseñada para cumplir con los principios y estándares establecidos por el tratado en cuanto a la protección de los derechos de autor. Esta integración en la ley mexicana refleja el compromiso del país con los estándares internacionales en materia de propiedad intelectual y derechos de autor, asegurando así la protección y el respeto a la creatividad y la propiedad intelectual de los artistas y creadores mexicanos.

La participación de México en el Tratado de Berna implica que los autores mexicanos y las obras creadas en México están protegidos por derechos de autor en otros países que también son parte del tratado. Del mismo modo, los autores extranjeros y sus obras están protegidos en México bajo los términos del tratado.

En México, la Ley Federal del Derecho de Autor salvaguarda el acervo cultural de la Nación y protege los derechos de los autores, de los artistas, intérpretes, ejecutantes, editores, productores, en relación con sus obras literarias o artísticas otorgándoles derechos de carácter personal y patrimonial. La ley protege las obras desde el momento en que las mismas se plasman en un soporte material y el reconocimiento de los derechos de autor no requiere de registro, documento o formalidad alguna.

En ese sentido, cada autor participante en este proyecto cuenta con el reconocimiento pleno de su autoría, que como se sabe es un derecho “irrenunciable e inalienable, intransferible y personal, por lo que no se puede vender, ceder o transmitir” (Artículo 19 Ley Federal de Derechos de Autor). Cada autor de manera libre ha decidido publicar sus investigaciones en el portal y cuenta con el reconocimiento del Estado mexicano a través del Instituto Nacional del Derechos de Autor, cuya misión es:

Salvaguardar los derechos autorales, promover su conocimiento en los diversos sectores de la sociedad, fomentar la creatividad y el desarrollo cultural e impulsar la cooperación internacional y el intercambio con instituciones encargadas del registro y protección del derecho de autor y derechos conexos.⁴

Por lo tanto cada autor, como titular, según lo marcado por el Artículo 21 de la Ley Federal de Derechos de Autor podrán en todo tiempo:

⁴ <https://www.indautor.gob.mx/mision-y-vision.php>

I. Determinar si su obra ha de ser divulgada y en qué forma, o la de mantenerla inédita; II. Exigir el reconocimiento de su calidad de autor respecto de la obra por él creada y la de disponer que su divulgación se efectúe como obra anónima o seudónima; III. Exigir respeto a la obra, oponiéndose a cualquier deformación, mutilación u otra modificación de ella, así como a toda acción o atentado a la misma que cause demérito de ella o perjuicio a la reputación de su autor; IV. Modificar su obra; V. Retirar su obra del comercio, y VI. Oponerse a que se le atribuya al autor una obra que no es de su creación. Cualquier persona a quien se pretenda atribuir una obra que no sea de su creación podrá ejercer la facultad a que se refiere esta fracción.

En el capítulo III de dicha Ley se establece también la figura de los derechos patrimoniales o derechos de explotación. Según Osvaldo Muñoz Durán del Centro de Investigación e Innovación en Tecnologías de la Información y Comunicación en su tesis “Derecho de autor en el sector editorial mexicano: la piratería y los derechos patrimoniales en el terreno digital” dice que los derechos patrimoniales:

se deben entender como la parte económica o de explotación de las obras, de hecho hay quienes les llaman derechos de explotación, y otorgan al autor diversas facultades para poder obtener un beneficio económico de su obra, ya sea por sí mismo o a través de un tercero, es el derecho que el autor tiene para explotar de manera exclusiva su obra o de autorizar a otros su explotación, dichos derechos pueden ser transmitidos o ser objeto de licencias de uso, exclusivas o no exclusivas (2019).

Para este proyecto se han implementado cartas de cesión de derechos que funcionan como licencias (se adjuntan como anexos), en las cuales los autores otorgan los derechos de reproducción en los canales digitales (portal y redes sociales). Estas cartas permiten a los autores explotar de manera exclusiva sus obras o autorizar a otros su explotación, conforme a lo estipulado por la Ley de Derecho de Autor y sin afectar la titularidad de los derechos morales, como se establece en el artículo 21 de la misma. Carmen Arteaga Alvarado, en su texto “Marco legal del Derecho de Autor en México”, señala que las cartas de cesión de derechos o licencias:

La ley de la materia se refiere a las transmisiones y menciona incidentalmente a las licencias, concretándose a señalar, respecto de los derechos patrimoniales, que podrán transmitirse u otorgar licencias exclusivas o no exclusivas. Para el otorgamiento de licencias no establece requisitos, únicamente exige que deben celebrarse por escrito. De regulación tan escueta se puede concluir que no tienen que cumplir con los requisitos de onerosidad y temporalidad

de las transmisiones o bien, bajo un criterio totalmente a favor del autor, se puede entender que también deben otorgarse mediante el pago de una regalía y ser temporales (2008).

Es importante mencionar que dicha explotación para los términos de este portal no contempla pago de regalías, ni comercialización de los materiales, ya que Dios máquina es un proyecto que se inscribe en la tendencia de la cultura abierta⁵.

14.2. Cultura abierta y Creative Commons

El movimiento de cultura abierta, también conocido como el movimiento de la cultura libre, es un esfuerzo por revertir la tendencia del copyright y los candados tanto físicos como legales que contrarrestan la difusión del conocimiento, alentando a que las obras creativas y artísticas se pongan a disposición del público para su uso legal, intercambio, remezcla, readaptación y publicación. La cultura abierta incluye una variedad de campos y plataformas, desde fotografía y pinturas hasta música, libros, poesía, películas y más.

En ese sentido las investigaciones publicadas en el *Dios máquinas* estarán disponibles de manera gratuita y cada autor decidirá qué licencia de *Creative Commons* elige para conceder o no usos de distribución, remezcla, uso y adaptación.

Las licencias *Creative Commons* surgieron en Estados Unidos, a través de una organización no gubernamental sin fines de lucro que despliega sus esfuerzos con el ánimo de acortar las limitaciones legales entre la relación de autores, creaciones y usuarios que se ha expandido por el mundo (la idea de saltarse a los intermediarios). De este proyecto gigantesco nace también Creative Commons Internacional, que tiene por finalidad adaptar las licencias genéricas a las legislaciones de los países que deseen acogerlas. Según el propio portal de *Creative Commons*:

Nuestras licencias no afectan a las libertades que la ley proporciona a los usuarios de obras creativas que de otra forma resultan protegidos por derechos de copyright tales como el de trato justo. Las licencias de creative commons requieren a los licenciarios obtener permiso para utilizar una obra, de cualquier otra forma que siendo reservada de forma exclusiva al licenciador y no resulte expresamente permitido por licencia. Los licenciarios deben reconocer al licenciador, mantener los avisos legales intactos en todas las copias de la obra, y vincular la licencia a las copias de la obra. Los

⁵ <https://ec.creativecommons.net/recursos/cultura-abierta/>

licenciatarios no podrán utilizar ninguna medida tecnológica que restrinja a otras personas el acceso a la obra.⁶

Esto quiere decir que estas licencias no contradicen de ninguna forma la titularidad de los autores sobre su obra. Lo que efectivamente hacen las licencias Creative Commons es autorizar a los usuarios y darles a conocer lo que pueden o no hacer con las obras licenciadas sin tener que depender de una entidad intermediaria.

14.3. Las licencias

Existen cuatro características principales de las licencias *Creative Commons*, que combinadas dan como resultado final seis tipos de licencia que podemos utilizar según nuestra conveniencia (de estas licencias las autoras del *Dios máquina* pueden elegir la que mejor les convenga). Estas características son: 1) Atribución (Attribution), que obliga a citar las fuentes de los contenidos, es decir el nombre del autor debe constar en los créditos, esta característica constará en todas las combinaciones; 2) No Comercial (Non Commercial), obliga a que el uso de los contenidos no sea con finalidades económicas, es decir, está autorizado a usarlo pero sin fines lucrativos; 3) Sin Obras Derivadas (No Derivative Works), obliga a que esa obra, si se la quiere reproducir o tener otro beneficio, sea distribuida sin cambios por tanto no se puede modificar, es decir, hay que compartirla tal como se la adquirió; y 4) Compartir igual (Share Alike), obliga a que todas las obras derivadas se distribuyan siempre bajo la misma licencia del trabajo original, esto con un sentido de continuidad de difusión del posible nuevo trabajo. Con estas características en una serie de combinaciones dan como resultado seis licencias, las cuales están disponibles en la actualidad.

1. Reconocimiento o Atribución (Reconocimiento 3.0) es la licencia de carácter más abierto, puesto que en ella lo único que se solicita es que el nombre del autor debe constar siempre, ya sea que la obra haya sido reproducida, modificada, publicada o que, inclusive, con ella se quiera sacar algún provecho económico. Si bien el permiso ha sido concedido en este sentido amplio, debemos obligatoriamente citar su autor por efecto de la licencia y sobre todo en este caso como ya se indicó, además, para respetar el efecto de la ley.
2. La licencia de reconocimiento unida a no comercial (Reconocimiento-Uso no comercial 3.0), significa que si bien la obra puede ser copiada, publicada, distribuida, modificada, etc., debe guardar el derecho de titularidad y además no

⁶ https://creativecommons.org/licenses/?lang=es_ES

puede ser usada con fines lucrativos, no se puede sacar provecho económico, pues expresamente se lo está prohibiendo.

3. La licencia de atribución sumada a compartir igual (Reconocimiento-Compartir por igual 3.0), dando como resultado que la obra puede copiarse, divulgarse, modificarse o inclusive tener réditos, pero en este caso debe reconocerse la autoría; además se solicita que la obra modificada debe publicarse con una licencia similar de difusión, es decir, con una licencia Creative Commons.
4. La cuarta licencia combina el reconocimiento con la imposibilidad de realizar obras derivadas (Reconocimiento-Sin obras derivadas 3.0), lo que equivale a que de la obra licenciada pueden realizarse copias, publicaciones, etcétera, pero en este caso no pueden, a partir de ella nacer nuevas obras; pueden utilizarse todas las facultades anteriores otorgadas al usuario, pero no puede ser modificada.
5. En quinto lugar tenemos la licencia de reconocimiento más uso no comercial y más compartir igual (Reconocimiento-Uso no comercial-Compartir por igual 3.0), la obra licenciada constará obligatoriamente de la titularidad, además de que no se puede sacar provecho económico y además se debe compartir de una forma similar, quedando libres las otras facultades de publicidad, copia y difusión.
6. finalmente, la sexta licencia suma el reconocimiento más la obligatoriedad de no poder comerciar la obra y que, además, es posible publicarla o difundirla pero no es posible realizar obras derivadas (Reconocimiento-Uso no comercial-Sin obras derivadas 3.0).

Considero que este uso de licencias es pertinente para el modelo de cultura abierta que busca el portal *Dios máquina*, siguiendo las ideas del texto “Creative Commons: Cultura abierta, barreras legales y sus alternativas” de Juan José Puertas Ortega:

Cada día son más y más las personas que hacen uso de las licencias Creative Commons en todo el mundo, así también los centros educativos, especialmente superiores, se han volcado a ellas con el afán de difundir sus conocimientos de forma abierta. El Massachusetts Institute of Technology (MIT) a través del Open CourseWare ha abierto de forma gratuita los materiales de sus cursos empleados por el MIT. En igual sentido, en el Ecuador, la Universidad Técnica Particular de Loja está abriendo todos sus contenidos con licencias Creative Commons, sus textos guías, videoconferencias, presentaciones, investigaciones, etc., están disponibles en el internet de forma libre (2008).

Este formato permite y posibilita que los textos y las investigaciones tengan mayores alcances y que los propios autores, además de tener certeza legal de su titularidad moral, tengan la capacidad de elegir de qué manera se explotarán, modificarán y difundirán sus obras.

14.4. Leyes digitales

Finalmente quiero ahondar en la manera en cómo el entorno digital ha problematizado la noción de propiedad intelectual, la protección de los derechos patrimoniales y la respuesta tanto jurídica como institucional para la protección de los derechos de autor en el internet:

La red de redes, Internet, ha sido un medio de difusión extraordinario. Esto hace evidente cómo entran en conflicto estos derechos fundamentales con un reforzamiento de las restricciones de los derechos de autor. Las tic agudizan este fenómeno. [...] obras literarias y artísticas a través del cual se comunican con o sin autorización de sus creadores o titulares, pero no sólo es su comunicación lo que facilita, también aumenta las posibilidades de su uso, explotación y hasta alteración, mutilación o plagio, pero no por ello se puede afirmar que el derecho de autor ha perdido vigencia, porque sus principios básicos siguen siendo aplicables. Internet no es sinónimo de “tierra de nadie” (2008).

En ese sentido, es importante señalar que el contenido del *Dios máquina* privilegia el uso de licencias Creative Commons y del Dominio Público. El internet problematiza nociones como autor, propiedad y es difícil rastrear la manera en cómo se está compartiendo el contenido y se complica la forma de rastrear las fuentes originales. Por eso, como se establece en “Los derechos de autor en el ámbito digital. Un necesario sistema de equilibrio de libertades en México” de José Joaquín Piña Mondragón:

En materia de derecho de autor, existen obras literarias y artísticas disponibles en Internet que se pueden usar en los términos y condiciones que se especifiquen en cada caso, es posible encontrar desde aquellas que indican su libre uso y/o explotación con fines de lucro, hasta las que imponen restricciones para sólo lectura, por ejemplo. Existen en la red software libre, bancos de imágenes, obras literarias, etc., que son de libre utilización, por lo tanto son susceptibles de utilizarse en los términos y bajo las condiciones que en cada caso se especifiquen, pero mientras no se haga señalamiento expreso al respecto, debe entenderse que su utilización requiere de la autorización del

autor o de los titulares derivados, o bien puede ser que se trate, por ejemplo, de obras del dominio público. En cualquiera de estos supuestos la obligación es determinar de qué tipo de obra se trata y en caso de que tenga derechos vigentes, buscar la autorización respectiva (2021).

El avance tecnológico y la expansión del entorno digital han planteado desafíos significativos en relación con la protección de los derechos de autor y la propiedad intelectual. Internet ha sido un medio de difusión extraordinario que ha transformado la manera en que se comparte y se accede a la información, pero también ha generado tensiones en cuanto a la regulación y el control de la propiedad intelectual. En este contexto, proyectos como El dios máquina han optado por privilegiar el uso de licencias *Creative Commons* y del Dominio Público, al reconocer la importancia de equilibrar la protección de los derechos de autor con la promoción del acceso abierto y la libre circulación del conocimiento. Sin embargo, la complejidad del entorno digital dificulta la tarea de rastrear y verificar la autenticidad de las fuentes, lo que resalta la necesidad de establecer sistemas eficaces de identificación y atribución de la autoría. En última instancia, es fundamental promover una cultura de respeto y reconocimiento hacia los creadores y titulares de derechos, así como garantizar un acceso equitativo y responsable a la información en el ámbito digital.

14.5. Legislaciones sobre contenidos digitales

La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), en respuesta a la primera oleada que trajo consigo internet y la emergencia de las tecnologías digitales, en diciembre de 1996 celebró una Conferencia Diplomática para diseñar el marco jurídico internacional que permitiera enfrentar los nuevos desafíos que las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)⁷ planteaban respecto a la protección de los derechos intelectuales. En el marco de dicha Conferencia, los Estados participantes suscribieron dos acuerdos internacionales: a) el Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor (TODA), que entró en vigor el 6 de marzo de 2002 y b) el Tratado de la OMPI sobre Interpretación o Ejecución de Fonogramas (TOIEF), que entró en vigor el 20 de marzo del mismo año y de los cuales México es parte.

Ambos instrumentos denominados “Tratados de Internet”, son resultado de la necesidad de adaptar y proteger los derechos de autor en el ámbito digital. Su trascendencia estriba en la actualización de la protección internacional de los derechos de autor y conexos con relación a la denominada “agenda digital”. La

7 <https://web.archive.org/web/20130917072505/http://foldoc.org/Information+and+Communication+Technology>

aportación concebida en ambos acuerdos consistió en el establecimiento de un nuevo derecho exclusivo conocido como “puesta a disposición”, ya sea por hilo o por medios inalámbricos de tal manera que los miembros del público puedan tener acceso a ellas desde el lugar y en el momento que cada uno de ellos elija. Este derecho comprende, por un lado, la puesta a disposición a través de medios digitales y, por otro, el empleo de medios tecnológicos que permitan proteger los derechos de autor en el ámbito digital. En concreto, los Tratados de Internet actualizaron los principios jurídicos para sustentar la protección internacional de los derechos autorales y conexos en el entorno digital; estableciendo los parámetros para la creación de un sistema más equilibrado de protección en rubros como la transmisión interactiva de contenidos, limitaciones al derecho de autor y promoción de tecnologías que faciliten la distribución y uso de contenidos creativos.

El ejercicio de los derechos de acceso a la información, la libertad de expresión y de prensa y el respeto a la vida privada de los usuarios, también implica limitaciones al derecho de autor en el ámbito digital, tomando en cuenta que cada vez son más las obras y contenidos disponibles a través de internet esta situación adquiere relevancia. Por ello, es importante que los estudiantes, investigadores y la comunidad científica, en principio tengan acceso y se beneficien de las mismas oportunidades respecto al acceso a las obras tanto en el ámbito digital como en el analógico. Lo anterior justifica el reconocimiento de las excepciones que benefician tanto a las bibliotecas como a la comunidad científica y educativa (Dusollier 2001).

Dios máquina como proyecto digital se perfila en sintonía con las tendencias propiciadas por la misma cultura digital. Es decir, la proliferación de cultura abierta, gratuita, disponible para cualquier usuario que tenga acceso a la tecnología. También la idea de que es necesario saltarse los intermediarios y establecer como autores de qué manera se puede explotar, modificar, remezclar y obtener ganancias de las obras. Por ello la plataforma digital ha propiciado la utilización de licencias como Creative Commons. No obstante, también es importante dar certidumbre legal a los autores y respetar su titularidad de acuerdo a la normativa mexicana, que además se encuentra inscrita en convenios y tratados internacionales que garantizan el reconocimiento autoral sobre las obras como un derecho humano fundamental. De esa forma se buscó un balance entre estas dos esferas (que nunca se contradicen, sino que se complementan) que definen de manera mucho más precisa y clara el carácter de este proyecto editorial. Siguiendo las ideas propuestas por Alberto Vázquez en su artículo “Cultura abierta: el fin de la propiedad intelectual”

Si entendemos que el fin de la cultura abierta es desarrollar la mejor de las culturas, tampoco hemos de perder de vista el hecho de que esta filosofía

redunda en beneficio del autor [...] El autor o autores de una obra pueden continuar siendo reconocidos como tales a pesar de que hayan renunciado a la mayor parte de sus derechos. Esta renuncia conlleva, como ya se ha señalado, abrir todos los procesos de distribución. Si la obra puede viajar libremente, el nombre, el pensamiento y la referencia al autor, lo harán en igual medida (2001).

El objetivo de este portal no sólo es difundir las investigaciones sino propiciar el pensamiento y la crítica. El entorno digital tiende a deshumanizar, sin embargo, la tecnología al servicio de la humanidad (como lo soñó Asimov), puede ayudar a establecer mejores maneras de comunicación y de flujo de las ideas.

15. Flujo de trabajo

1. Definición de objetivos: Se establecen los objetivos del proyecto, como la difusión de investigaciones sobre la figura de la máquina en el arte, el fomento del diálogo y la reflexión, y la construcción de una comunidad en línea.
2. Investigación y selección de contenido: Se investiga y selecciona cuidadosamente investigaciones y estudios relevantes sobre la relación entre la máquina y el arte. Es crucial tener una variedad de enfoques y temas para mantener el interés de la audiencia.
3. Creación de contenidos: Se desarrolla contenido original en diferentes formatos, como artículos, ensayos, entrevistas, reseñas y contenido multimedia (imágenes, videos, infografías).
4. Diseño y maquetación: Se utilizan herramientas y software de diseño gráfico para crear una estética visual atractiva y coherente para el proyecto.
5. Desarrollo y mantenimiento del sitio web: Se crea y configura un sitio web que sirva como plataforma central para el proyecto editorial. El objetivo es que sea fácil de navegar, accesible en diferentes dispositivos y optimizado para la carga rápida de contenido.
6. Integración de recursos digitales: Se utilizan las redes sociales y otras plataformas digitales relevantes para promocionar y difundir el contenido del proyecto. Se crean perfiles en redes sociales, se comparten extractos de investigaciones, se interactúa con la audiencia y se generan discusiones en torno a los temas tratados.
7. Estrategia de marketing y difusión: Se define una estrategia de marketing digital para promocionar el proyecto, que puede incluir campañas publicitarias en línea, colaboraciones con otros sitios web o blogs, participación en eventos virtuales relacionados y el uso de boletines informativos para mantener a los suscriptores actualizados.
8. Análisis y retroalimentación: Se realiza un seguimiento de las métricas clave, como el tráfico del sitio web, el compromiso en redes sociales y el feedback de la audiencia. Esta información se utiliza para mejorar y ajustar continuamente el contenido y la estrategia de difusión del proyecto.
9. Colaboraciones y sinergias: Se exploran oportunidades de colaboración con expertos, académicos o artistas relacionados con la temática del proyecto. Se organizan eventos virtuales, entrevistas o debates para ampliar las perspectivas y generar nuevas investigaciones.

10. Actualización y evolución: Se mantiene el proyecto actualizado con nuevos contenidos, investigaciones y tendencias relevantes en el campo de la máquina y el arte. Se permanece atento a los comentarios y sugerencias de la audiencia y se adapta el proyecto en consecuencia.

16. Cronograma

Actividad	2021		2022										2023										
	A G	S E	O C	N O	D I	E N	F E	M A	A B	M Y	J N	J L	A G	S E	O C	N O	D I	E N	F E	M A	A B	M Y	
Planeación y definición de proyecto	■																						
Estudio de mercado	■	■																					
Planeación organizativa		■																					
Invitación a colaboradores		■																					
Justificación y descripción		■	■																				
Esbozo de retícula				■	■																		
Revisión de colaboraciones				■	■	■																	
Estrategia administrativa						■	■																
Estrategia de difusión y distribución							■	■															
Edición de textos								■	■	■	■												
Plecas y decorativos											■	■	■										
Manual editorial y hoja de estilo												■	■										
Revisión de video-ensayos												■	■	■									
Programación															■	■							
Formación																■	■						
Registro de obra																	■						
Difusión en redes sociales																		■					
Ajustes finales																			■	■			
Publicación																					■	■	

17. Conclusión

El Dios Máquina, como proyecto editorial digital multidisciplinario, representa un espacio innovador y enriquecedor en el ámbito de la reflexión sobre la intersección entre la máquina y el arte. A lo largo de este texto, hemos explorado las diversas facetas de esta iniciativa, desde su concepción teórica, sus componentes formales, hasta su implementación práctica.

En primer lugar, hemos evidenciado cómo *El Dios Máquina* surge como respuesta a la necesidad de generar un espacio de encuentro y debate en torno a la figura de la máquina y su influencia en el arte contemporáneo. Desde su definición de objetivos hasta su estrategia de difusión, el proyecto se ha propuesto difundir investigaciones, fomentar el diálogo y construir una comunidad en línea comprometida con estas temáticas.

A lo largo de este trabajo, también hemos examinado la importancia de la colaboración y la sinergia en el desarrollo de *El Dios Máquina*. Hemos destacado cómo el proyecto ha establecido alianzas con expertxs, académicxs y artistxs para enriquecer su contenido y ampliar sus perspectivas. Esta colaboración ha permitido organizar eventos virtuales, entrevistas y debates que han contribuido a la generación de nuevas investigaciones y reflexiones.

Asimismo, hemos analizado la estrategia técnico-económica de El Dios Máquina, destacando su enfoque en el uso de licencias *Creative Commons* y del Dominio Público, así como su compromiso con la distribución digital abierta. Esta estrategia no solo ha permitido que el contenido del proyecto sea accesible de forma gratuita para cualquier interesado, sino que también ha fomentado la democratización del conocimiento y la cultura en el ámbito del arte y la tecnología.

El Dios Máquina busca representar un ejemplo inspirador de cómo el arte, la tecnología y la colaboración pueden converger para crear un espacio de reflexión y creatividad. A través de su enfoque multidisciplinario, su compromiso con la apertura y su capacidad para adaptarse a los cambios del entorno digital, el proyecto se posiciona como un referente en el campo de la investigación sobre la máquina y el arte.

Realmente el objetivo fundamental de este proyecto es explorar, investigar y reimaginar la manera en que nos relacionamos con las máquinas en el ámbito del arte y la cultura. Esto implica analizar cómo representamos a las máquinas en diferentes contextos, desde la literatura y el cine hasta la escultura y la instalación artística, y cómo estas representaciones moldean nuestras percepciones y experiencias. Además, el proyecto se propone indagar en las narrativas que emergen en torno a

la interacción entre humanos y máquinas, ya sea en forma de utopías tecnológicas o distopías futuristas. En última instancia, busca reflexionar sobre el papel cada vez más central que las tecnologías desempeñan en nuestra vida cotidiana, y cómo podemos aprovechar su potencial creativo y transformador para construir un futuro más humano y equitativo.

18. Bibliografía

- Alvarado, Carmen Arteaga. “Marco legal del Derecho de autor en México.” Propiedad intelectual. Nuevas tecnologías y libre acceso a la cultura, 236. 2008.
- Area, M. “La metamorfosis digital del material didáctico tras el paréntesis Gutenberg.” *Relatec*, vol. 16, no. 2, 2017, pp. 13-28.
- Arteaga, Alvarado, María del Carmen. “Marco legal del Derecho de Autor en México.” Propiedad Intelectual, nuevas tecnologías y libre acceso a la cultura. Centro Cultural de España en México y la Universidad de las Américas, Puebla, 2008.
- Aristóteles. *Poética*. Aguilar S.A. Ediciones, 1966.
- Asimov, Isaac. “Círculo vicioso.” *Los robots*, traducido por Domingo Santos. Martínez Roca, 1989.
- Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press, 1994.
- Brooks, Rodney. *Cuerpos y máquinas. De los robots humanos a los hombres robots*. Ediciones B, 2003.
- Creative Commons. *The Power of Open*. Creative Commons, 2015.
- Durán Castro, Mauricio. *El cine como máquina de pensamiento*. Tesis de grado para optar por el título de Maestro en Filosofía. Pontificia Universidad Javeriana, 2008.
- Ellul, J. *La edad de la técnica*. Octaedro, 2003.
- Esquirol, J.M. *El respeto o la mirada atenta. Una ética para la era de la ciencia y la tecnología*. Gedisa, 2006.
- Fernández de Rota, Antón. *Deus ex machina: animales, dioses y máquinas en la génesis de la soberanía moderna, la economía y el liberalismo político*. Editorial Melusina, 2014.
- Heidegger, M. “La pregunta por la técnica.” *Filosofía, ciencia y técnica*. Editorial Universitaria, 1997.
- Kohan, S. A. *Puntuación para escritores y no escritores*. 1.a ed., Alba Editorial.
- Linares, Jorge. “La concepción heideggeriana de la técnica: Destino y peligro para el ser del hombre.” *Signos Filosóficos*, vol. 10, 2003, pp. 15-44.
- Martinez Mendez, Joaquín, Francisco Javier Martinez Mendez, y Rosana López Carreno. “Portales educativos españoles: revisión y análisis del uso de servicios Web 2.0.” *Investig. bibl*, vol. 26, no. 58, 2012, pp. 47-69.
- Mejía, Rebeca. “Tendencias actuales en la investigación del aprendizaje informal.” *Revista Electrónica Sinéctica*, no. 26, 2005, pp. 4-11.

- Mondragón, José Joaquín Piña. “Los derechos de autor en el ámbito digital. Un necesario sistema de equilibrio de libertades en México.” *Enfoques Jurídicos*, 39-60. 2021.
- Muñoz, Oswaldo. “Derecho de autor en el sector editorial mexicano, la piratería y los derechos patrimoniales en el terreno digital.” 2019.
- Ortega, Juan José Puertas. “Creative Commons: Cultura abierta, barreras legales y sus alternativas.” *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación*, 86-91. 2008.
- Ortega y Gasset, José. *Meditación de la técnica y otros ensayos sobre ciencia y filosofía*. Alianza, 1982.
- Real Academia Española. *Libro de estilo de la lengua española: según la norma panhispánica*. Espasa, 2018.
- Real Academia Española. *Diccionario panhispánico de dudas*. Taurus, 2015.
- Rocha, Aguilar Samadhi. “Pensamiento tecnocientífico hiperhumanidad.” *Revista Estudios*, no. 38, Universidad de Costa Rica, 2018.
- Sampedro, J. “Obsolescencia.” *El País*, 18 de enero de 2016.
- Simondon, Gilbert. *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Prometeo Libros, 2007.
- Vasquez, A. “Cultura Abierta: el fin de la propiedad intelectual.” *Revista Interforum*. 2001.
- Velleggia, Susana. *La máquina de la mirada. Los movimientos cinematográficos de ruptura y el cine político latinoamericano*. Altamira, 2009.
- Virilio, Paul. *El Cibermundo, la política de lo peor*. Entrevista con Philippe Petit. Cátedra S.A., 1999.
- Zizek, Slavoj. *Bienvenidos al desierto de lo real*. Ediciones Akal, 2015.



julio 31 del 2023

Dra. Lucille Herrasti y Cordero
Coordinadora de la Maestría en Producción Editorial
Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades
Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales
Universidad Autónoma del Estado de Morelos
PRESENTE

Por medio de la presente le comunico

1. que he leído la tesis *El Dios máquina, plataforma digital multidisciplinaria de investigación en torno a la figura de la máquina en el cine de ciencia ficción* presentada por David Valdés de la Campa para obtener el grado de Maestro en Producción editorial;
2. que considero que dicha tesis está terminada, cumple con los requisitos de una tesis de grado en un programa profesionalizante como la Maestría en Producción Editorial y es una aportación entorno al trabajo colaborativo como parte del quehacer editorial;
3. que, apoyado en las anteriores razones, doy mi voto aprobatorio para que se proceda a la defensa de la misma.

Sin más por el momento, quedo de usted

Dr. Rodrigo Bazán Bonfil
rodrigo@uaem.mx



Cuernavaca, Morelos a 12 de julio del 2023

Dra. Lucille Herrasti y Cordero
Coordinadora de la Maestría en Producción Editorial
Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades
Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales
Universidad Autónoma del Estado de Morelos
PRESENTE

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis *El Dios máquina, plataforma digital multidisciplinaria de investigación en torno a la figura de la máquina en el cine de ciencia ficción* que presenta: David Valdés de la Campa para obtener el grado de Maestro en Producción Editorial.

Considero que el trabajo del Lic. Valdés ha sido concluido en fondo y forma y cumple con lo que se espera de una tesis de grado en un programa profesionalizante como la Maestría en Producción Editorial por lo que doy mi voto aprobatorio para que se proceda a la defensa de la misma.

Sin más por el momento, quedo de usted

Mtra. Ina Larrauri Cervantes

Se anexa firma electrónica



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

INA LARRAURI CERVANTES | Fecha:2023-07-12 22:18:32 | Firmante

JOQQCdDJoQhoKr5KqGeL4cRPdiV+gVHSLs/69tLatciTJAQUqQeP32ySOEN1SuMijtcOe+flot0Z8A3SiwxhHXtm6/zJbL7IVjyXCaOa5bfskJP+DIgTBGlcBBxFi94LOiEejlfy+nnfUXxpyUVNTLjyflWwNKkvx4VSsGoGmcFbhEnd3zKALUBXaXuS6d10Gs1Lp/Xrv3EumSfP+rrQX8eNO9V1RD+4aFSggYM3i32KVZ1QvDeGTotvGecGzu/h+9RkcfueMPFJUyXz1NtzXrM8A+aGikXSr5NNoq3URQwyTo1gTAyMUx444YziXohkc09oM6k3XvUUTumWqtQg==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[XPax6leEg](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/zuBKtISPQZ3W0sPXg9hyntKi9kxQ09E5>





Universidad Nacional Autónoma de México
Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias
Departamento de Publicaciones
y Comunicación de las Ciencias y las Humanidades

Cuernavaca, 27 de julio de 2023

Dra. Lucille Herrasti y Cordero
Coordinadora de la Maestría en Producción Editorial
Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades
Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

PRESENTE

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis *El Dios máquina, plataforma digital multidisciplinaria de investigación en torno a la figura de la máquina en el cine de ciencia ficción* que presenta el alumno:

David Valdés de la Campa

para obtener el grado de maestro en Producción Editorial.

Al respecto, considero que dicha tesis está terminada, por lo que doy mi voto **aprobatorio** para que se proceda a la defensa de esta. Baso mi decisión en lo siguiente:

La tesis porta un gran valor al plantear en primer lugar una discusión bien documentada respecto al tema que da origen al producto. Como parte de esta argumentación, el alumno va introduciendo aspectos que dan pie a la toma de decisiones propiamente editoriales, siempre en relación con el tema de interés del alumno. Lo anterior deriva en que el producto muestre unidad de sentido en términos editoriales.

Del mismo modo, en la tesis se exponen todos los aspectos necesarios para dar coherencia a un producto editorial y la forma en que fueron aplicados en su realización. El alumno documenta de manera adecuada el proceso editorial del proyecto en cuestión, a la vez que argumenta lo suficiente y con coherencia la pertinencia del producto.

En el proceso que sigue la tesis se nota una comprensión adecuada de los conceptos relacionados con la edición de libros, tanto en términos organizacionales como en cuestiones técnicas.

Sin más por el momento, quedo de usted.

Mtro. Mario Alberto Islas Flores



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

MARIO ALBERTO ISLAS FLORES | Fecha:2023-09-05 13:09:44 | Firmante

L4W80OyeAdjNUG+FiSgs77FpgmxS9m97VES0xKj3cQJmsHyqfCfd8hrejGdCWRDJTyOpg1Z2hWLP008VzJx15KQFP9NKCmXnY/xz8RGs98CXK8F0uvvNR1TeTICytE0sX+cil1mwCZNBIVoL4bK0449xuWluQcuD8XH8u8faHTeLpHXuIn3VmUzxQlk4s/48sajYM1u4BZONdOY65Xo+CaEIElqG4fKnoASWnp0AtfwrVO+MikEclcUHNieORhUYrPgD8+f+Z6jkdgLIVEbJ0ZyPO9LdrZdBvkkJU3SvX7PdbqUcB9e3blxnmZpLWC74fNOGk1gtcMh0tHdK4zKQ==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[IfF3CwxTL](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/14WcKOYSOkypHaZUrUoNdro1vE9COrAP>





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Dra. Lucille Herrasti y Cordero
Coordinadora de la Maestría en Producción Editorial
Centro Interdisciplinario de Investigación en
Humanidades
Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias
Sociales
Universidad Autónoma del Estado de Morelos
P R E S E N T E

Voto aprobatorio

Dra. Lucille Herrasti y Cordero:

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis: *El Dios máquina, plataforma digital multidisciplinaria de investigación en torno a la figura de la máquina en el cine de ciencia ficción* que presenta:

David Valdés de la Campa

para obtener el grado de Maestro en Producción Editorial.

Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **voto aprobatorio** para que se proceda a la defensa de la misma. Baso mi decisión en lo siguiente:

La tesis presentada por el estudiante cumple con los requisitos necesarios para la obtención del grado. Esta escrita de manera que el estudiante muestra lo aprendido durante sus estudios. La tesis presenta un proyecto editorial en forma de una página de internet que introduce a los usuarios a temas relevantes con respecto a las máquinas desde una perspectiva literaria y de manera histórica. En la presentación de ésta se nota el cuidado de todos los detalles editoriales necesarios para un



Universidad Autónoma
del Estado de Morelos

Centro de Investigación
en Ciencias

Laboratorio de Robótica
Cognitiva

Bruno Lara
bruno.lara@uaem.mx
<http://www.roboticacognitiva.mx>

Fecha: 23.08.23

Dirección:
UAEM
Av. Universidad 1001
Col. Chamilpa
Cuernavaca, Morelos. C. P.
62209
M É X I C O
Teléfono +52 777 3297040



**Universidad Autónoma
del Estado de Morelos**

*Centro de Investigación
en Ciencias*

*Laboratorio de Robótica
Cognitiva*

producto coherente y que resulta ser de gran relevancia actual.

Sin mas por el momento, quedo de usted

Bruno Lara Guzmán
Laboratorio de Robótica Cognitiva

Bruno Lara
bruno.lara@uaem.mx
<http://www.roboticacognitiva.mx>





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

BRUNO LARA GUZMAN | Fecha:2024-05-14 18:40:25 | FIRMANTE

ZNiSRAjo4xF5OXEiXgXbPgXiOBdm4SdYR73oB32WWvUO2R2uOj48q7NriDhWTuzsTfemmMT9FSBYKgbuvCDiCdirOKZ77viiFMyg0wNuKMhbLnnWgemhZNMafqZnXOVpGrkocb7NtRYHyWJ4e7QQSNCqRd9bnETqKqAd0BYQIWYpWuZ5YQ0pEspjla7E0qZ2i8nz8PIW0AxMb6UcpCF8N2YrGbSndJhWP0nK5pJ3ZCvLSGK6Hy28UMeZp07+lk7iXztY1xF2WgGcr35mgD1p2UH8CD9/GQmtf1+DCSeE9qby2b+qBou4N+i3s7+N1Oj3Q7uDslozcZPXW6A==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[XpFfWki7V](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/JujuRfL89RaDUdl0x4wfAXd2i3L6culX>



UAEM
RECTORÍA
2023-2029



León, Guanajuato
16 de agosto del 2023

Dra. Lucille Herrasti y Cordero
COORDINADORA DE LA MAESTRÍA EN PRODUCCIÓN EDITORIAL
CENTRO INTERDISCIPLINARIO DE INVESTIGACIÓN EN HUMANIDADES
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN EN HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS
PRESENTE

Por medio de la presente me dirijo a usted para comunicarle que he leído la tesis titulada *El Dios máquina, plataforma digital multidisciplinaria de investigación en torno a la figura de la máquina en el cine de ciencia ficción* del alumno David Valdés de la Campa, quien está inscrito en la Maestría en Producción Editorial que usted coordina.

Después de revisar con detenimiento esta disertación, concluyo que cumple con los requisitos de un trabajo de grado en un programa profesionalizante como lo es la Maestría en Producción Editorial; de la misma manera determino que David Valdés de la Campa demuestra conocimientos del hacer editorial y del trabajo colaborativo que esto implica.

Por lo tanto, doy mi voto aprobatorio para que proceda a la defensa de su tesis para obtener el grado de maestro en Producción Editorial.

Cintia Libertad Vázquez Guzmán
Mtra. en Producción Editorial
cintia.vazquez@iberoleon.mx



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

CINTIA LIBERTAD VÁZQUEZ GUZMÁN | Fecha:2023-11-22 13:01:26 | Firmante

LkvgEJYbXpqugoHc4aQjaEittHDYpHko5XcWxJe4pnGwkkao7hDbfCkWiGCSfVqCJCc8WkmYZ7Dk0p/v1YoBr4Sgi3otJ+E4I5z1gaW65IN3kX4UX74Y5zclBYLvB6A8eUXwEwiwL9sKN2qk5OdlIVtM4++ZhyqPV6G6z0fYjq8bk7nThTITy7dUPp9LXDBFslaE5am4hbbJXxzgUV+EUJuvs9yTzcvqxxDYtT9Ghkt4vYxoEmC7IU70W1i6IRUbTP5Xvyr5SMioXOqPHE5a+yiyanye0x0Kb6yWTs3owdMfu0ClvI7MrwnNRKjdBUc6qYY0IWdrtA2HhDECvwXI4KA==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[2Fu4EvZ9Q](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/ThpjP0RtUzryDDnOVX3tFODkNTRX9YPX>

