

Clon: Cyberzine de Arte y Cultura.

Un modelo de comunicación multimedia

Antonio del Rivero Herrera*

Alejandro Juan Pineda**

Reyna Yunuhen Ponce Navarret***

Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, México.

*Profesor investigador del Departamento de Educación
y Comunicación en la UAM-Xochimilco.

Correo electrónico: clon@correo.xoc.uam.mx

**Profesor de la carrera de Comunicación en la UAM-Xochimilco.

Correo electrónico: clon2@correo.xoc.uam.mx.

***Colaboradora del proyecto *Clon:
Cyberzine de arte y cultura*, en la UAM-Xochimilco.

Resumen

En nuestra vida existen circunstancias que, por su condición de cotidianas, parecerían desvanecerse en el quehacer de todos los días al que, sin embargo, le dan forma.

Tal es el caso de mantener vivo un proyecto como *Clon: Cyberzine de Arte y Cultura*; para el que la preparación y elaboración de este texto significó brindarnos la oportunidad de hacer un alto en nuestra vida diaria, y dedicar un tiempo considerable a reflexionar sobre lo complejo de su producción y la variedad de aristas que caracterizan a los procesos que la hacen posible, así como del compromiso que implica la presencia, cada vez más sólida, del proyecto en la escena cultural, a través de su sitio en *Internet*.

Palabras clave:

Multimedia
Trabajo en equipo

Abstract

There are elements of our lives whose commonplace nature makes them seem to melt into our everyday routine, yet they shape our days.

Maintaining *Clon: Cyberzine de Arte y Cultura* is such a project. Writing the articles in this cyberjournal gives us the chance to pause in our daily lives and take time to reflect on the complexity of producing the journal; on the variety of linkages which characterize the processes that make it possible; and on the commitments that lead to its increasingly visible presence on the culture scene through the journal's web site.
<http://clon.xoc.uam.mx>

Keywords:

Multimedia
Collaborative work

Clon es un proyecto de investigación especializado en el desarrollo de aplicaciones multimedia *offline* y *online*, que en sus primeras versiones tomó el formato de revista electrónica y, en la actualidad, se encuentra en pleno proceso de convertirse en portal con la firme intención de permitir una mayor interacción y enlace entre sus usuarios, que amplíe sus formas de participación y que apoye nuevos modelos de comunicación y difusión de manifestaciones artísticas y culturales contemporáneas.

En este proyecto convergen múltiples conocimientos, saberes y habilidades. Los relacionados con el manejo de equipos de cómputo y programas informáticos para el diseño, mantenimiento y administración de una plataforma asistida por las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), los aportados por comunicólogos con experiencia en producción audiovisual y multimedia y con habilidades en el manejo de herramientas para la investigación periodística, así como los de un equipo de producción editorial que incluye la capacidad de explorar formas alternativas en el diseño de interfaces gráficas, audiovisuales e interactivas.

Con base en un proyecto colectivo, de intereses y obsesiones compartidas, en *Clon* se complementan conocimientos y habilidades, así como estrategias concensadas en la realización de tareas específicas, que corren de manera paralela en distintos espacios.

Es así que esta condición de producir en una plataforma multisoportes, aunado a la experiencia individual de cada integrante del proyecto, nos ha permitido compartir conocimientos y experiencias llegadas de distintas disciplinas pero, sobre todo, alcanzar un objetivo en común: la producción de este proyecto multimedia.

La dinámica generada por sus colaboradores en la convergencia de la docencia, la investigación y la difusión de productos comunicativos realizados en las áreas de investigación del Departamento de Educación y Comunicación de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco (UAM-Xo-



chimilco), nos ha permitido hacer de este sueño multifactorial, una realidad multimedia.

De los inicios hasta hoy

La experiencia que les vamos a narrar en este espacio es el resultado de los siete años que han llevado la consolidación de este proyecto, que más que una descripción técnica o de autoelogio, pretende ser una invitación a compartir con nosotros lo que ha sido durante todo este tiempo una experiencia de vida.

En 1997, *Clon: Cyberzine de Arte y Cultura* fue aprobado por el Consejo Académico de la Univer-

sidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, con el fin de realizar labores de investigación, creación y difusión de la cultura. Con esta clara misión surge, a finales de ese mismo año, la primera versión virtual de *Clon*, de carácter multimedia e interactivo, para su distribución en CD-ROM y página Web vía *Internet*, con el propósito de implementar nuevas estrategias de comunicación y propuestas de difusión acordes con estas herramientas tecnológicas.

En estas fechas, la universidad no contaba con una revista multimedia dedicada a la difusión de contenidos culturales y artísticos en la *Red*, ya que aunque existía *Alebrije*, —concebida y diseñada por Carlos López, pionera en la utilización de las TIC, así como nuestro primer web master y gurú— ésta se dedicaba a difundir otro tipo de contenidos.

Así, desde sus inicios, el objetivo principal de *Clon* ha sido la realización de un trabajo de investigación y difusión cultural de calidad académica de acuerdo con su proyecto original, esto es, “como elemento para la construcción del conocimiento social acorde con los propósitos de difusión de la UAM, a través de un modelo de comunicación multimedia”.¹

¹ Con ello se da cumplimiento a lo señalado en las Políticas de Preservación y Difusión de la Cultura Universitaria que en los artículos 2 fracción HI 3 fracción II de la Ley Orgánica de la Universidad Autónoma Metropolitana, contienen los lineamientos generales de las políticas orientadas a la preservación y difusión de la cultura.

Constancia de este desempeño ha sido el reconocimiento de instituciones, como el apoyo a proyectos multimedia del FONCA, en 1998, el apoyo financiero a proyectos culturales binacionales Méx-USA, en 1999 y 2000, y la mención a la mejor aplicación multimedia en CLAMU 03 y 04.

En la actualidad, *Clon* ha reunido una amplia red de docentes, alumnos y egresados de la UAM-Xochimilco —en su gran mayoría de la carrera de Comunicación Social y de Diseño Gráfico de la División de Ciencias y Artes para el Diseño (CYAD)— así como colaboradores externos, ya sean especialistas en arte y cultura, creadores de manifestaciones alternativas y/o analistas del fenómeno contracultural y del *mainstream* de la escena local e internacional.

En cuestión de producción: entre equipos de colaboradores y una plataforma multimedia

El formato virtual de *Clon* parte de un diseño multimedia, compuesto de ventanas interconectadas entre sí, que conducen al usuario de un tema a otro. Cada una de estas pantallas cuenta con un diseño específico que se adecua al contenido que se presenta, y sigue la lógica de presentación de las páginas de *Internet*. Éstas, a su vez, y según lo requieran, integran texto, imágenes fijas o en movimiento, animaciones, video y/o audio, gracias a que la presentación multimedia, asistida por las TIC, y la cada vez mayor capacidad de almacenamiento de información proporcionan una variedad de posibilidades de creación que incluye esta clase de contenidos.

Las técnicas de investigación periodística utilizadas para recabar y elaborar el material publicado son: entrevistas, reportajes, artículos, ensayos que destacan el entorno cultural en el cual los artistas realizan su obra, la descripción de los procesos de producción de las mismas y, lo más importante, el punto de vista que los creadores tienen del quehacer artístico, para con ello fomentar una visión integradora de los distintos procesos que conlleva la creación artística contemporánea.

El proceso de producción de *Clon* es no lineal, por lo que cada una de las partes que lo conforman son el resultado de un conjunto de acciones generadas dentro de una serie de procesos complejos

e interrelacionados, llevados a cabo por equipos de producción que, debido a su capacidad de integración y simbiosis, conforman un todo capaz de alimentar una plataforma multimedia en *Internet*, lo que hace tangible la necesidad de un equilibrio entre las partes, y asignar tareas específicas y concretas a los miembros de cada equipo, así como un responsable del mismo. Cabe señalar que los diversos equipos involucrados en este proceso de construcción no lineal, no pueden trabajar de forma independiente, y que los resultados de cada uno de éstos será mayor que la suma de las partes.

La labor más compleja en este tipo de producción es la que se refiere a la coordinación de estos múltiples esfuerzos, ya que se requiere de las habilidades de un alquimista, para que el resultado final de cada aplicación parezca obra de una sola persona, es decir, para que el usuario final tenga la impresión de estar ante un producto uniforme y lógico, a pesar de que en él hayan trabajado muchas manos.

A partir de este entendido, se pueden desarrollar aplicaciones de calidad que sean el reflejo de un trabajo multidisciplinario creativo, compuesto de un sinnúmero de colaboradores cuyo objetivo es generar productos que promuevan nuevas formas de transmitir información a lugares y personas muy diversas entre sí, nuevas formas de conocer, de investigar y de apreciar la producción artística actual.

Nuestra identidad editorial: temáticas incluyentes con tratamientos alternativos

El concepto editorial de *Clon* responde a las necesidades de una publicación periódica, que tenga una versión monotemática distinta cada seis meses, cuya identidad radica en la diversidad de sus propuestas, su apertura a la colaboración de organizaciones y artistas relacionados con tópicos propios del quehacer artístico y cultural contemporáneo, y en la difusión de los contenidos que se producen como resultado de estas actividades que no cuentan con salida en los medios de comunicación tradicionales.

Así, algunos de los temas tratados son: artes visuales (pintura, fotografía, video, animación), música, artes escénicas (*performance*, instalación, intervención), humor y literatura, además de que cada versión cuenta con una galería actualizada

según el tema en cuestión, así como con secciones especializadas en cómics y en temas fronterizos, en especial relativos a la región limítrofe entre México y Estados Unidos.

Consideramos que el éxito del proyecto editorial *Clon* reside en los contenidos publicados, pero sobre todo en su tratamiento, prueba de ello es que esto nos ayudó a superar la crisis de finales del 2000, que sacudió el ascenso vertiginoso de *Internet*, y que provocó la desaparición de los portales más importantes en latinoamérica debido a su falta de contenidos. Esta misma crisis sigue pegando fuerte y permanentemente a los medios de comunicación masiva.

El cuerpo operativo de *Clon* está constituido básicamente por estudiantes de servicio social y, en los últimos años, nuestros egresados se han reincorporado al proyecto; un buen número de ellos realiza no sólo labores de creación, también operan equipos y programas propios de forma voluntaria, aunque no de manera permanente, sí de manera significativa en la formación de una mística de trabajo muy particular, ya que a nuestro parecer resulta en ocasiones más comprometida que las determinadas por un salario.

Algo también digno de mencionar, y que sirve de contrapunto a lo anterior, es que debido a que la carrera de Comunicación Social no cuenta dentro de su currícula con un módulo multimedia, los estudiantes que colaboran en *Clon* pueden complementar su aprendizaje en lo que a manejo de TIC se

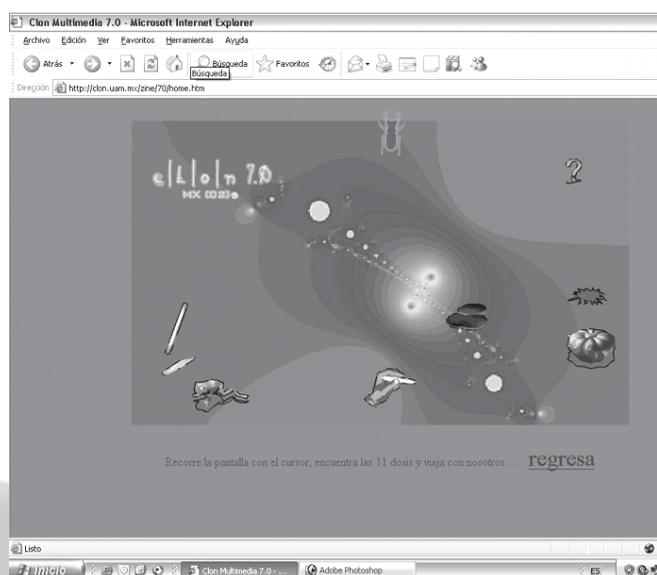
refiere, y amplían la experiencia adquirida durante la carrera, así como su desempeño profesional de manera significativa.

Por otro lado, además de las labores editoriales convencionales, *Clon* organiza conferencias y encuentros que promueven el diálogo entre los innumerables colectivos, organizaciones y redes de artistas que trabajan de forma independiente. En este sentido, el proyecto no ha perdido de vista su objetivo primordial: mantenerse como proyecto incluyente y servir de conexión entre grupos culturales alternativos de todo tipo, así como participar en la escena de la producción cultural contemporánea.

Lo que viene

Los que conformamos el equipo permanente de producción venimos de los medios de comunicación tradicionales: prensa, radio, televisión. Cada uno de nosotros con experiencia en técnicas de investigación periodística, guionismo, fotografía, diseño editorial y producción audiovisual, así como en el conocimiento y operación de equipo analógico y lineal, nuestro principal interés es utilizar los medios de comunicación para establecer un diálogo con las formas de expresión artísticas y culturales de nuestro tiempo.

La transición al soporte digital ha sido el resultado de una larga búsqueda de soluciones que integren, en una sola plataforma, múltiples soportes, y que los programas para aplicaciones multimedia utilizados en su construcción sean pertinentes a las necesidades del usuario final. Aunque en la práctica, en algún momento, hemos incurrido en la utilización de programas de “última generación”, y con ello tomado ciertos riesgos, motivados por las novedades que proporcionan para el diseño de páginas; como resultado, hemos encontrado dificultades de acceso por parte de los usuarios debido a que, en ocasiones, sus equipos no cuentan con los *software* necesarios para interactuar con el sitio. Es por esto que, en la actualidad, evitamos caer en la tentación de querer estar a la moda (lo más caro, lo más potente y lo más grande) en lo que a equipos, programas o capacidad de manejo y trasmisión de información se refiere; por el contrario, y con ganas de optimizar nuestros escasos recursos, hemos encontrado formas alternativas para resolver los problemas que se nos presentan. Esta actitud nos ha mantenido firmes en la búsqueda de otro tipo



de opciones, que se adecuen a necesidades reales y no en las creadas artificialmente por factores coyunturales.

Entre las opciones que hemos encontrado, y que consideramos viables para el mejor funcionamiento del proyecto, se encuentra el uso del *software* libre que, además de representar menos costos, llega a resultar más amable para el usuario, quien incluso puede llegar a modificarlo según sus necesidades, lo que a mediano plazo esperamos se traduzca en un sitio colaborativo donde los usuarios participen en su construcción a través de la creación de contenidos.

Por otro lado, en cuanto a proyectos, *Clon* prepara simultáneamente dos versiones de la revista: una dedicada al *performance* en México, y la otra a la comunidad artística de Cuernavaca, donde se pretende realizar un acercamiento crítico a las condiciones en las que se encuentran estas temáticas, a través de las voces de quienes les dan forma.

Es así que, en el camino, *Clon* no ha perdido de vista su objetivo principal: mantenerse como un proyecto incluyente que sirve de conexión entre grupos culturales de todo tipo, todo esto dentro de la línea de lo alternativo, lo *underground*, que es nuestro fuerte.

