

REPARAR: EXTENDAMOS LA VIDA ÚTIL DE LAS COSAS: PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL, INVESTIGACIÓN Y TRANSMEDIA

Hugo Chávez Carvajal¹
Casandra Sabag Hillen²

Estamos acostumbrados a ver en aparatos, como las cámaras fotográficas, solo una mediación tecnológica que tiene, una vida y una muerte anunciadas. Solo ponemos atención en su primer uso y no en sus otras trayectorias. Reparar: extendamos la vida útil de las cosas, es una invitación a explorar otras posibilidades a través del universo de la reparación. Este proyecto es una propuesta de documentación audiovisual e investigación que actualmente está conformado por tres componentes que en conjunto articulan un proyecto transmedia que se puede visitar a través de este código QR o en el link: www.reparar.com.mx



¹ Posdoctorante del Centro de Investigación en Ciencias Sociales y Estudios Regionales (SICSER) de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM). Correo electrónico: hugo.chavez@uaem.edu.mx.

² Doctorante en el Departamento de Letras de la Universidad Iberoamericana, Ciudad de México - IBERO. Correo electrónico: casandrasabag@gmail.com.

Lo primero que hicimos fue un documental. Hace más de una década, un accidente con una cámara de video MiniDV nos obligó a buscar un local de reparación. Encontramos varios lugares en el Centro Histórico de la Ciudad de México. Sobre la calle de Donceles, algo escondida entre librerías de viejo, una pequeña plaza especializada en reparación de cámaras llamó nuestra atención, no sólo por el gran número y variedad de cámaras apiladas en los locales, sino también por lo diverso que eran. Estamos acostumbrados a ver en estos aparatos una mediación tecnológica que tiene, por decirlo de alguna manera, una vida y muerte anunciadas. El uso real de los objetos varía enormemente en cada lugar y va más allá de los planes empresariales bajo los que se creó, por eso existen un sin fin de estrategias para mantener funcionando estas tecnologías.

Hacer esta película nos permitió iniciar un archivo que comprende material recopilado entre enero de 2014 y septiembre del 2021, el cual da cuenta de diversos procesos de reparación, dinámicas familiares y también sobre las maneras en que han enfrentado las crisis de los últimos años (el terremoto de 2017 y la pandemia ocasionada por el SARS CoV-2 en 2020–2021). Posteriormente vino la investigación. El archivo audiovisual fue tomando valor con el proceso de escritura y un poco más adelante, en 2021, nos planteamos la posibilidad de crear un WEB-DOC, para crear una suerte de puente entre la producción audiovisual y la producción de textos académicos. Esta empresa nos permitió percibir en los espacios de trabajo y en la organización laboral, cambios sutiles, pero relevantes, que de otra forma se hubiesen escapado.

El documental web a su vez se compone de 3 escenarios inmersivos, que puedes navegar moviendo el cursor hacia la dirección que desees explorar. En cada uno encontrarás íconos animados que te permitirán conocer a los personajes y los objetos con los que trabajan. Entre cámaras, lentes y refacciones crearas tu propio camino para conocer las rutas que recorren día con día los reparadores.

El motor principal de este proyecto transmedia es el asombro y admiración por las personas que, más allá de los cambios radicales y las novedades tecnológicas, a través de la reparación cuidan y mantienen las cosas que nos rodean. La reparación no se trata solo de resolver averías sentado en el banquillo de trabajo, sino también es un trabajo intelectual y minucioso que involucra procesos de investigación y optimización de recursos. Reparar está compuesto por un documental, una investigación doctoral y un documental interactivo.

Al tratarse de reparadores de cámaras, contar con una ha sido muy importante para construir un marco común. Incluso cuando no la llevábamos, y utilizabamos teléfono, ofrecían prestarnos una del taller para que el material tuviera mayor calidad. Las charlas muchas veces iniciaban abordando aspectos técnicos de la fotografía y desde ahí se iban hacia los detalles de su trabajo diario, anécdotas y vivencias cotidianas del momento. Este proyecto es una invitación a conocer más del trabajo de la familia Serrano y de la cultura de la reparación.

En las siguientes líneas nos vamos a concentrar en el proceso de creación del WEB-DOC, que es una colaboración, principalmente entre quienes escribimos este texto y otros artistas, animadores y programadores que se fueron sumando a lo largo del proyecto. Para Reparar, aprovechamos la relación entre la estética y las estrategias transmediales que sugieren un posible “giro estético” que rompen las narrativas unilineales al ofrecer opciones para acceder a diferentes experiencias de acuerdo a predicciones, gustos, emociones e incluso errores al elegir diversas rutas de navegación y; por lo tanto, generar una experiencia interactiva. Estas posibilidades colmaron las necesidades de enunciación de los relatos de la familia Serrano al explorar las condiciones y formatos de los diversos medios que habitan el WEB-DOC. Finalmente, este proyecto se realizó a lo largo de diez años y el paso del tiempo nos hizo explorar nuevas formas de narrar que se complementaban entre sí. El proyecto no se concibió como transmedia desde un inicio, sino que cada componente fue dando pie para el siguiente y al cabo de este periodo nos dimos cuenta que se articulaban pero que a la vez cada componente era diferente y aprovecha las características de su medio.

Repetir, interrumpir y enlazar las diferentes narrativas, en diferentes tiempos, propone otra velocidad frente a la percepción estética, la serialidad y la multiplicidad narrativa (JENKINS, 2006). Estas relaciones las leemos como “mecanismos de enlace”. Este concepto lo plantea Katherine Hayles desde su trabajo en los *medias studies*. La autora refiere este concepto definiéndolo como “máquinas de escritura” tal como la máquina de escribir, o una computadora, que no solo significan, sino que manifiestan procedimientos e incluso contextos de producción. Los “mecanismos de enlace” son el resultado articulado de un sistema de referencias cruzadas que funcionan en sí mismo (HAYLES, 2002). La interrelación entre muchos formatos y dispositivos de enunciación del trabajo transmedia nos hace pensar en considerar a todos los medios empleados en este proyecto desde un punto de vista materialista. Así, al relacionar lo intangible con lo tangible

nos preguntamos por el problema de cómo enunciar algo, no como un reflejo de las condiciones históricas, sino como una reacción que construye un discurso ideológico para defender un estado de “incomodidad”. En consecuencia, la forma en que se representan los relatos es igualmente un procedimiento material e ideológico.

Un ejemplo de estas “máquinas de escritura” en nuestro proyecto es la decisión de utilizar dentro del WEB-DOC al dibujo como medio gráfico de representación visual. La idea era tomar distancia del universo visual del tema del proyecto: la fotografía. Si bien, los relatos textuales, sonoros y audiovisuales están relacionados al mundo fotográfico optamos por otro lenguaje para su presentación visual. Decidimos ilustrar digitalmente el WEB-DOC para romper la inmediata decodificación del sentido visual de la imagen fotográfica y para ampliar los sistemas de representación del proyecto, puesto que ya el documental cumplía con este recurso. El trabajo de ilustrar también nos permitió trazar un puente con el propio oficio de reparar y el de dibujar. Justo para entablar un diálogo alrededor de sus condiciones de producción. Ambos trabajos se desarrollan a través de las habilidades manuales, de un esfuerzo físico y de un ensayo y error; se basan en la experiencia y en la enseñanza que viene de otros. De alguna forma, nos resultó una forma de expresar el vínculo entre ficción y realidad pues, el objetivo de verosimilitud se desdibujó al presentar dos formas de representación de un mismo espacio de la reparación de cámaras fotográficas. Esta dimensión se enfatizó al elegir el formato de 360° para mostrar el taller de reparación de David Serrano y la calle Donceles en el centro histórico de la ciudad. Ambos espacios se presentan en un continuo que disloca la idea que tenemos sobre cómo es o cómo se recorre una habitación o una calle. Además, estos recorridos 360° ofrecen un ritmo de navegación que, despojado de aristas, resulta fluido y sin un final determinado, tal cual es el planteamiento de una narrativa transmedia. La vertiginosa representación de esta proyección también enrarece la percepción espacial y propone una exploración diferenciada a una imagen que se completa en la propia pantalla.

Esta traducción ilustrada de los espacios narrativos también nos permitió relacionar las estrategias que existen entre las ciencias sociales y el arte como un ejercicio interdisciplinario. Es importante destacar el papel de las narrativas transmedia como espacios públicos, gratuitos e interactivos que ponen a disposición de la población conocimientos especializados y locales con sus propias experiencias y saberes. Este tipo de proyectos resultan idóneos para ser utilizados como herramientas pedagógicas como material de apoyo dentro y fuera del aula. En Reparar, el WEB-DOC funge como un repositorio que alberga todos los formatos y medios en que este proyecto se desarrolló: el documental, la investigación y el propio WEB-DOC. Su posibilidad de ser experimentado tanto en una computadora de escritorio como desde cualquier celular facilita su acceso en centros educativos, bibliotecas o espacios públicos que cuenten con conexión a internet. Hemos difundido Reparar, haciendo presentaciones en museos y galerías; así como, pegando carteles y etiquetas por la ciudad con la dirección electrónica y el QR. Confiamos en que este trabajo invite a extender la vida útil de los objetos.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: Reparar: Extendamos la vida útil de las cosas

AÑO: 2022

PERSONAJES:

David Serrano
Marcos Serrano
Cuauhtémoc Serrano

DIRECCIÓN, INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN:

Hugo Chávez Carvajal

DIRECCIÓN DE ARTE:

Casandra Sabag Hillen

ILUSTRACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO:

Casandra Sabag Hillen
Bernardo Hernández

ANIMACIÓN:

Bernardo Hernández

PROGRAMACIÓN WEB:

Santiago Chávez Novaro
Casandra Sabag Hillen

REALIZACIÓN DOCUMENTAL:

Marcelo Castillo
Fermin Ramírez
Yesenia Novoa
Djatismiko Waluyo
Hugo Chávez Carvajal

COPRODUCCIÓN:

Sindicato Audiovisual

DIRECTOR DE LA INVESTIGACIÓN:

Raúl Nieto Callejas

ASESORES DE LA INVESTIGACIÓN:

Maria Josefa Santos
Federico Besserer
Antonio Zirión
Luis Reygadas

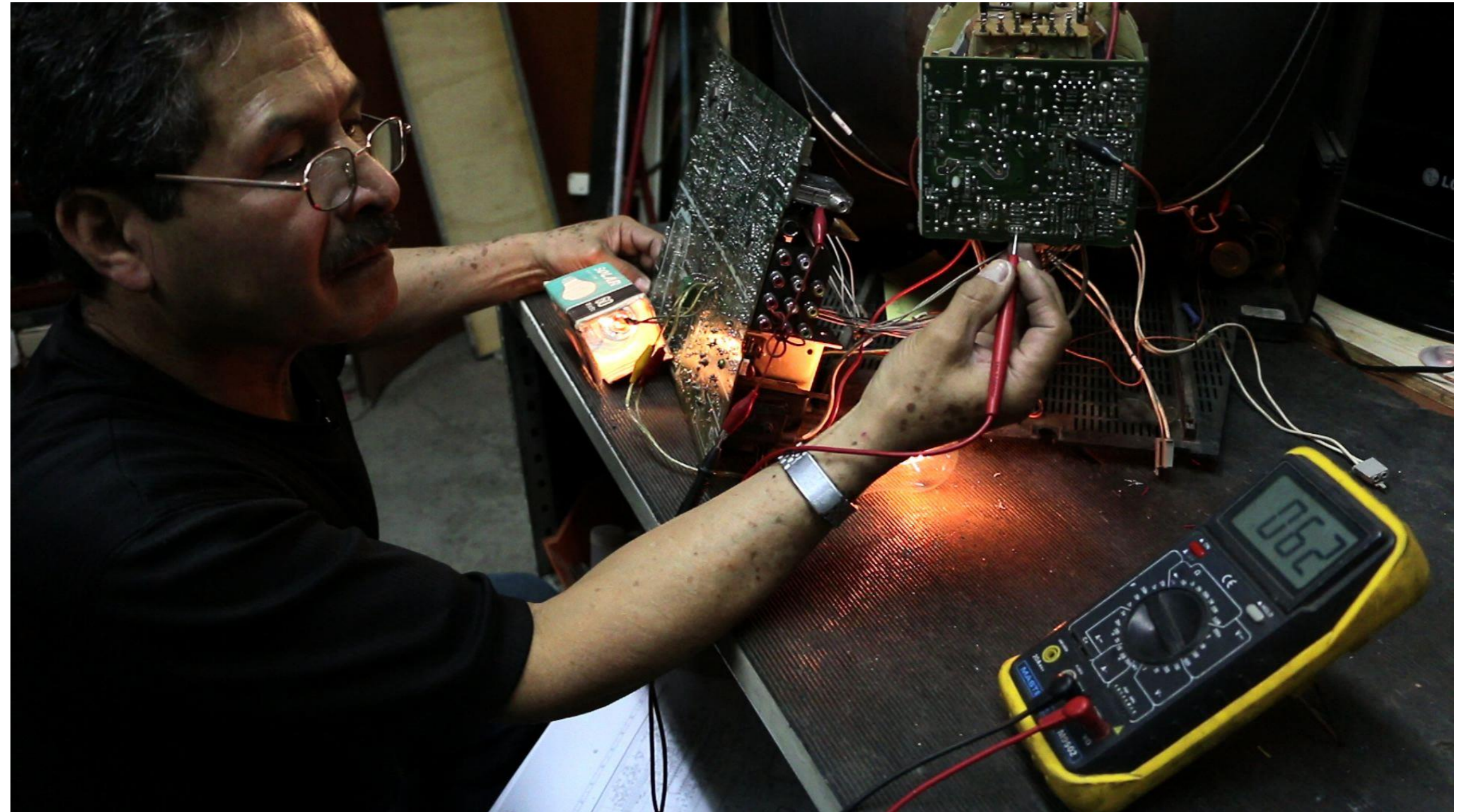
GUIÓN:

Casandra Sabag
Hugo Chávez Carvaja



1. Fotograma del documental *Obsolescencia*, David Serrano.

2. Fotograma del documental *Obsolescencia*, Sr. Barrón.



3. Fotograma del documental *Obsolescencia*, pantallas.



4. Fotograma del documental *Obsolescencia*, pantalla abandonada en pasto.



5. Cartel del proyecto Reparar.



6. Escenario 360° del proyecto reparar.com.mx con el retrato de David Serrano, reparador de cámaras fotográficas.

7. Escenario 360° del proyecto reparar.com.mx representando la calle de Donceles en el Centro Histórico de la Ciudad de México donde se ubican algunos talleres de reparación de cámaras.



8. Sección del proyecto reparar.com.mx que ofrece cinco consejos para encontrar cámaras y refacciones en un tianguis de la Ciudad de México.



9- Proyecto Reparar. Cartel en la Ciudad de México.

10- Proyecto Reparar. Etiqueta en un poste de la Ciudad de México.

11- Proyecto Reparar. Etiqueta en poste de la Ciudad de México.



REFERENCIAS

HAYLES, N. Katherine. **Writing Machines**. 1. Cambridge: MIT Press, 2002.

JENKINS, Henry. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide**. New York: New York University Press, 2006.