



HOME

DISEÑO

ERA

ESCENARIOS

LETRAS

LUZ

MELOMANÍA

PLÁSTICA

QUARK

“Arquitecturas de la fatiga” [o de la autoexplotación]

May 29, 2018 | DISEÑO | 0

El artista mexicano Federico Martínez Montoya reflexiona en torno al papel del freelancer, el trabajo inmaterial y su espacio digital

Freelancer. Arquitecturas de la fatiga / © Sofía Santillán

Ciudad de México (N22/Ana León).- A estas alturas, en la segunda década del siglo XXI, se sabe que si se está inmerso en los procesos de trabajo inmaterial –las antes llamadas industrias del conocimiento devenidas industrias culturales y ahora entendidas como industrias creativas– se es parte de un modo de producción donde con agrado se transita entre el

NOTAS DEL DÍA



“La mujer singular y la ciudad”

Sep 11, 2018 | LETRAS



Muestra Nacional de Imágenes Científicas

Sep 10, 2018 | QUARK



Hitchcock revisita do

Sep 10, 2018 | LUZ



papel de trabajador y el de explotador, se es el propio verdugo, más aún si se pertenece al gremio del freelancer *strictu sensu* : sin día de paga fijo y buscando proyectos que la aseguren porque no se sabe cuándo vendrá el siguiente. También están aquellos freelancer indirectos, que aunque con contrato, no tienen nada más allá del sueldo y ése, a veces, también tarda en llegar. Es decir, se es parte del cognitariado y del precariado, y el neoliberalismo nos adiestró tan bien que nos parece algo encomiable el trabajar a deshoras y, a veces, a destajo.

En febrero de este año, la visita a España del filósofo surcoreano afincado en Berlín, Byung Chul Han, volvió viral su idea de la autoexplotación como medio de realización pero seis años atrás, cuando publicó *La sociedad del cansancio*, ya había trabajado sobre ésta en la que aborda la necesidad “de hacer”, la idea inventada del éxito en el constante emprendimiento de proyectos, de “vivir con la angustia de no hacer siempre todo lo que se puede”. A esta alienación, este adiestramiento del neoliberalismo, responde la nueva organización del trabajo actual.

Este tema es materia de la exposición del artista mexicano Federico Martínez Montoya en *Freelancer. Arquitecturas de la fatiga*, que estos días se exhibe en la galería Breve, en la Ciudad de México. Miembro de la clase creativa, Martínez Montoya presenta la primera parte de un proyecto que explora “la noción de trabajo o la idea de trabajo”, cuenta en entrevista. “El tema es investigar qué significa el trabajo desde una cuestión más subjetiva y mucho más relacionada con el cuerpo de quien trabaja. A partir de ahí inició esta búsqueda.”

© Sofía Santillán

Además de ser artista –esta es su primera exposición individual–, Federico es diseñador gráfico y es desde este lugar donde también se sitúa para analizar una condición que

El feminismo y el movimiento #MeToo en el Hay Festival

Sep 10, 2018 | LETRAS



“Gráfica del 68”, imágenes de una generación

Sep 10, 2018 | DISEÑO

ÚLTIMOS VIDEOS

FOLLOW US



Youtube

24,681 subscribers

LOGIN

USERNAME

no sólo le compete a él sino a la mayoría de los trabajadores en el país: la precarización laboral. “Llevo como freelance toda mi vida. Estuve tres años en publicidad, a partir de ahí empecé a pensar de qué manera esta forma de trabajo independiente, esta promesa donde eres dueño de tu tiempo y de tus espacios, es una forma que termina haciendo difusas muchas barreras: entre lo íntimo y el trabajo. En esta idea del espacio de trabajo es donde surge esta serie”.

Arquitecturas de la fatiga presenta una serie de quince dibujos o, mejor dicho, quince planos que materializan un no lugar: el espacio en la pantalla de la computadora. Éste es detallado con base en las redes sociales y programas que se utilizan en una jornada de quince horas de trabajo, cada dibujo mapea una hora en el día laboral de Federico. Aquí, reflexiona en cómo “nuestro espacio de trabajo ahora es un espacio menos físico y cada vez más dentro de la computadora. Lo que hice es que un día, en una jornada de trabajo, puse a grabar la pantalla de mi computadora. Se grabó desde que se prendió –a las nueve de la mañana– hasta que se apagó –medianoche–, fue un total de quince horas de trabajo.”

¿Cómo se produce la organización del trabajo ahora? ¿A qué responde? ¿Cómo entender este proceso cuando el producto no es un objeto? A través de esta serie de dibujos-planos, Federico evidencia el cambio del lugar de trabajo a un entorno virtual, es decir, la transición de la fábrica a la oficina y de ésta a una pantalla portátil. “En cada dibujo lo que se hace es señalar los programas o las interfaces en que se trabajaron o en las que ‘estuve’ durante esa hora y de cada programa lo que hice fue trazar la retícula del programa, digamos, la retícula de Facebook que tiene la columna principal, los mensajes, la columna secundaria. También pensando que, desde la retícula, es la forma en que el espacio, o este nuevo espacio de trabajo, se empieza a jerarquizar y a ordenar. Pensar que así como una oficina tiene una distribución espacial muy específica pensada en la productividad, estos espacios también.”

PASSWORD

LOGIN Lost

my Password

HISTÓRICO

Elegir mes



“También pensar”, dice, “que hay un juego con esta arquitectura de la información”, es por ello que “analiza las estructuras físicas y formales de las interfaces digitales que asume con la pantalla de su computadora”. Cada programa y red social visitada corresponde si bien a trabajo (content manager, diseño web, ilustración y video), también a momentos de ocio. Es así que en los dibujos isométricos se observa un código de color que responde a una interfaz específica:

Y responde a una escala en la que 1 cm equivale a un minuto en la interfaz. La jornada de trabajo de este freelancer en un día laboral se aborda como un levantamiento arquitectónico, una manera de reflejar las dinámicas de trabajo posfordistas.

La exposición contará con un programa público dirigido a agentes creativos que busquen aprender a administrar su tiempo de mejor manera, aprender herramientas contables, fiscales y legales para que su trabajo sea eficiente y bien retribuido, esto de acuerdo a la descripción del proyecto en la página de fondeo colectivo Kickstarter, que se puede leer **aquí**. Que busca, mediante este medio, recaudar los fondos necesarios para que el programa sea gratuito.

SHARE:

[< PREVIOUS](#)[NEXT >](#)

La Cirugía Mínima Invasiva como técnica para tratar la parálisis cerebral

¿De qué forma la inteligencia artificial creará nuevos géneros narrativos?

