

Ensayo, error y reconfiguración. El trabajo creativo emergente durante la pandemia en la Ciudad de México

Trial, error and reconfiguration. The emerging creative
work during the pandemic in Mexico City



Ahtziri Eréndira Molina Roldán

Universidad Veracruzana

Xalapa, México

ahmolina@uv.mx

<https://orcid.org/0000-0001-6722-4787>



Bianca Garduño Bello

Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Lima, Perú

bigarduno@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-2113-17188>

Recibido: 01/03/2022 - Aceptado con modificaciones: 21/06/2022



DOI: <https://doi.org/10.55443/artilugio.n8.2022.38629>



ARK: <http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s2408462x/am1yr1kfq>

Resumen

El presente texto revisa las formas emergentes que las personas que trabajan en el sector económico del trabajo creativo han puesto en práctica para generar recursos de subsistencia a lo largo de dos años de pandemia. Las autoras proponemos que algunos modos de trabajo resultantes de la necesidad de mantener distanciamiento social trascendieron la emergencia

Palabras clave

Trabajo creativo,
Precariedad, Pandemia,
Sostenibilidad, Resiliencia

Artilugio, número 8, 2022 / Sección Dossier / ISSN 2408-462X (electrónico)

<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/ART>

Centro de Producción e Investigación en Artes, Facultad de Artes, Universidad Nacional de Córdoba. Argentina.



y forman parte de la cotidianidad, especialmente los vinculados con las tecnologías de la comunicación y la información. Mediante el análisis cualitativo de entrevistas, datos cuantitativos de consulta pública y revisión de trabajos de investigación sobre el tema identificamos que los momentos de las diferentes medidas sanitarias fueron marcando el ritmo de los cambios, ajustes e innovaciones del trabajo creativo en el Área Metropolitana de la Ciudad de México. Un sector que pese a sus esfuerzos por generar nuevas formas de interacción, producción y difusión de su labor creativa desde el inicio de la pandemia, enfrenta la agudización de las condiciones de precariedad laboral en una reconfiguración que favorece la desigualdad en el acceso a recursos y oportunidades para el desarrollo de su vida profesional como consecuencia de la crisis.

Abstract

This text reviews the emerging ways that creative sector workers have put into practice to produce their resources for their livelihood and creative pursuits over two years of the pandemic. The authors claim that some of the working skills and traits that resulted from the need to maintain social distancing transcended the emergency and are part of everyday life, especially those linked to digital technologies. Through qualitative analysis of interviews, quantitative data from public sources and reviewing of latest bibliography on the matter we identified different moments in which sanitary measures settled the pace of changes, adjustments, and innovations for creative work in the Metropolitan Area of Mexico City. A sector that before the pandemic was already characterized by work flexibility as condition of the labor market; during the crisis created new forms of interaction, production, and promotion of its creative work; and for whom an important consequence from the pandemic is the exacerbation of precarious working conditions in a reconfiguration that favors inequality in the access to resources and opportunities for the development of their professional career.

Key words

Creative work, Precarity, Pandemic, Sustainability, Resilience

INTRODUCCIÓN

En los primeros meses de 2020 en la Ciudad de México, como en muchos otros lugares del mundo, se anunció el cese de las actividades presenciales como una medida contingente ante la aparición del SARS-CoV-2. Una de las primeras consecuencias de esta medida fue que las personas que trabajan en el sector creativo enfrentaron la interrupción e incluso la prohibición de sus labores en espacios públicos. Para algunas de estas personas, la situación implicó la adaptación de sus actividades a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)¹ como medio de trabajo en condiciones de distanciamiento físico; pero para otras significó el traslado hacia actividades económicas que las alejó de sus proyectos profesionales y de vida vinculados con el sector creativo.

Tanto el gobierno como la sociedad inicialmente consideraron que el confinamiento solo duraría unas cuantas semanas y que, por lo tanto, no sería necesario hacer cambios o ajustes en los formatos de la oferta artística o del trabajo creativo. Muy pronto, la realidad mostró que el aislamiento se alargaría por un periodo indeterminado, lo cual ponía al sector creativo en situación crítica, pues sus espacios de trabajo cotidianos se mantendrían cerrados sin horizonte cercano de reapertura, especialmente

aquellos dedicados a actividades públicas de arte y entretenimiento.

Por parte de las instituciones culturales hubo algunas modificaciones en su oferta: una de las primeras respuestas de estas instancias fue adaptar sus carteleras a plataformas digitales que ya estaban disponibles antes de la pandemia, pero que comenzaron a utilizarse con regularidad en dicho contexto. En cuanto a políticas públicas, en un inicio lanzaron convocatorias para la producción artística, principalmente en línea y también en otros formatos. La mayoría de estas convocatorias fueron emergentes y de corta duración; además, contaron con escasos recursos y poca claridad en su alcance y propósitos.

Como detallaremos más adelante, los primeros meses fueron de intensos aprendizajes y modificaciones en los estilos de vida y las formas de producción de la población general y específicamente del sector creativo, que tuvo que buscar alternativas para generar ingresos, mantenerse en contacto con el público y continuar con procesos educativos y creativos. El presente texto revisa las formas emergentes que un grupo de personas que trabajan en el sector creativo ha puesto en práctica para continuar su labor y generar recursos para la subsistencia durante los años 2020 y 2021 en el contexto de la pandemia por SARS-CoV-2.

Nuestra investigación se fundamenta en datos cualitativos de primera mano, datos cuantitativos consultados en bases de información pública y reflexiones de colegas plasmadas en textos sobre el tema. Con base en lo anterior

¹ Según el Glosario de Innovación Educativa elaborado por la UNAM en 2022 las Tecnologías de la Información y la Comunicación son un "conjunto -amplio y variado- de herramientas y recursos electrónicos que permiten recopilar, organizar, almacenar, procesar y distribuir información, así como comunicarse e interactuar con otros" (UNAM, 2022, p. 170).

proponemos que estos modos de proceder han significado la paulatina transformación del trabajo creativo en la Ciudad de México.

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La Ciudad de México es la capital nacional, la ciudad más poblada del país y donde se concentran los mercados de trabajo más importantes. Desde una lógica centralista, cuenta con las principales escuelas superiores de artes y una porción importante de la infraestructura para la difusión cultural desde el Estado y la iniciativa privada. Por tal razón, es un lugar propicio para la producción y el consumo de bienes culturales.

A partir del proyecto de investigación *No Longer Poor, Not Yet Middle Class: New Consumer Cultures in the Global South*², estudio comparativo de nuevos hábitos de consumo en cuatro ciudades del sur global, realizamos 35 entrevistas con personas que se ubicaran en un rango específico de ingreso al que diversas fuentes identifican por encima de la línea de pobreza e incluso como clase media (Teruel, Reyes, Minor, López, 2018; Calle y Rubio, 2010) y que hicieran referencia a antecedentes personales o familiares de movilidad ascendente. Como decisión metodológica, tomamos el ingreso como referencia inicial para la elección de la población

entrevistada, pero dada la amplitud y diversidad de mediciones para identificar la clase media, consideramos importante anotar que en la definición de clase media intervienen otras variables más comprensivas.

Parte de los objetivos adyacentes en el estudio comparativo fue incluir un segmento de entrevistados que realizaran actividades profesionales y económicas en el sector creativo, entendido como el sector económico cuyo objetivo principal es la producción o reproducción, promoción, distribución o comercialización de bienes, servicios y actividades de contenidos derivados de orígenes culturales, artísticas o patrimoniales (UNESCO, 2020). Como es posible observar, el sector es muy amplio y tiene múltiples espacios de participación social, económica y simbólica en sus comunidades.

En esta búsqueda, identificamos 15 sujetos con dichas características y con quienes trabajamos una sección específica de la entrevista para conocer su situación relacionada con las condiciones del sector económico. Las entrevistas se realizaron de manera virtual en su totalidad, situación que representó un reto, pero que también mostró el desarrollo de habilidades y el acceso a recursos digitales de las personas entrevistadas. El contenido de la entrevista tuvo como principal propósito conocer los hábitos de consumo cotidiano en bienes de canasta básica, vivienda, uso de tecnologías y herramientas de previsión y bienestar; las condiciones de vida que tuvieron durante la pandemia y los efectos en

2 Investigación comparativa entre Cantón, Manila, Río de Janeiro y Ciudad de México con apoyo del Australian Research Council bajo el número de proyecto #DP190100727.

su desarrollo creativo, laboral, familiar, social e incluso en sus estados de ánimo.

Para la realización de este artículo analizamos, por un lado, la parte que se concentra en la exploración de las condiciones laborales del sector creativo; y, por otra parte, las adaptaciones que hicieron al trabajo creativo y a sus actividades económicas durante la pandemia, así como las implicaciones de dichos ajustes en sus condiciones de vida a lo largo del periodo entre febrero de 2020 y febrero de 2022.

Las personas que participaron en la entrevista se sitúan en la Zona Metropolitana del Valle de México (ZMVM), elegida para el estudio por ser el principal centro económico, financiero, político y cultural del país; son mujeres y hombres de edades entre 24 y 55 años. La mayoría cuenta con estudios de educación superior y participa en el sector creativo, específicamente en artes visuales, artes escénicas y gestión cultural realizando actividades de creación, producción y difusión así como de docencia formal e informal desde al menos tres años antes del inicio de la pandemia en 2020.

Las entrevistas a este grupo aportaron datos cualitativos desde las experiencias biográficas que complementamos con datos públicos del sector y con hallazgos identificados en la observación etnográfica de los entornos urbanos y virtuales descritos por las personas entrevistadas. Además, revisamos y dialogamos con bibliografía sobre el tema que nos permitió comparar que la situación observada en la Ciudad de México es similar a lo reportado en estudios

sobre otras ciudades de América Latina donde las condiciones precarias del sector creativo preceden a la pandemia (Mauro, 2020) y el reajuste de la actividad económica se dio principalmente a través del traslado al mundo virtual.

Una primera aproximación al tema está en la exploración de las estrategias de sobrevivencia generadas por las personas que trabajan en el sector en la ponencia presentada en el Congreso ENCATC de 2021 titulada “Work and Consumption Changes of Creative Sectors in Mexico City: Precarity and Professional Adjustments”.³ Dicho trabajo sirvió como base para iniciar la discusión que en este artículo sistematizamos y analizamos con mayor detalle.

PRECARIEDAD EN LA SITUACIÓN LABORAL

En México, las profesiones creativas tienen espacios laborales en el ámbito público y en el ámbito privado. En cuanto al público, el Estado ha construido un sistema complejo de educación, producción y distribución de bienes culturales con puestos de empleo en instituciones especializadas. Aunque las condiciones actuales de institucionalización del arte permiten afirmar que su reconocimiento y legitimidad como actividad económica y profesional ha tenido avances sustantivos en términos de su formalización en ámbitos académicos, laborales e incluso fiscales,

³ Agradecemos el trabajo de Manuel Acevedo Rivera en la investigación y en el ensamblado de este trabajo.

las posibilidades de obtener un puesto de trabajo de este tipo son muy limitadas, y el resto de las opciones que ofrecen las instituciones son muy vulnerables por las condiciones de contratación y también por ser proclives a la falta de pago (Moguillansky, 2021; Simonetti y Cestau, 2021).

El trabajo precarizado se refiere a esta situación donde los pagos son poco constantes, la contratación temporal y terciarizada, la relación laboral es indirecta, la seguridad social inexistente y las posibilidades de un empleo que asegure estabilidad y desarrollo de una trayectoria profesional y laboral a largo plazo no es parte de las expectativas. La docencia temporal y por asignatura con pago por honorarios, y las contrataciones por proyecto y sin beneficios sociales son algunos ejemplos; las convocatorias para concursos por transferencias monetarias en forma de becas y estímulos para la creación y producción artística y cultural –con los que se beneficia a un grupo importante, pero con cobertura insuficiente para todas las personas que trabajan en el sector creativo– también son ejemplo del empleo precarizado.

En el sector de las profesiones creativas, los procesos de precarización preceden a la pandemia y han significado un continuo de inestabilidad como consecuencia de “cambios dinámicos del mercado global” (OEI, 2021) que provocan “inseguridad e incertidumbre laboral” (Bulloni, 2020, p. 4). La perspectiva desde de la precarización laboral posibilita una mirada amplia que reconoce y problematiza un sector creativo donde hay pocas historias de consolidación y éxito y,

por el contrario, hay una gran parte de personas en este sector cuyas condiciones laborales son precarias, es decir, inestables, inseguras, inconsistentes y cuyas trayectorias se caracterizan por la multiplicidad de actividades dentro y fuera del sector con las que combinan su carrera creativa para financiarla o para complementar su ingreso.

Por su parte, el ámbito de la iniciativa privada presenta avances limitados en las modalidades de empleo que ofrece, pues tiende a la informalidad, subcontratación y tercerización, por lo que difícilmente ofrece salarios estables o seguridad social. Como consecuencia, el sector privado está más asociado con las dinámicas que se observan en los modelos productivos predominantes donde la tendencia de los empleos está en los regímenes del *freelance*, el trabajo provisional y el autoempleo, los cuales conducen a estrategias de multiempleo, a la informalidad y a fenómenos como la falta de profesionalización y de consolidación profesional. Dichas características han colocado a las profesiones creativas en el espectro de la precariedad laboral desde antes de la pandemia y, a partir de esta, no solo se han acentuado sino que han mostrado el peor escenario posible: la ausencia de una red de contención por parte del Estado, la condición de baja prioridad política, la fragilidad de los empleos frente a la suspensión de actividades presenciales, la limitada capacidad de previsión para enfrentar una situación de crisis y la vulnerabilidad de la salud física y mental frente al riesgo latente de una enfermedad sobre la que sigue siendo complejo calcular sus efectos.

LOS MOMENTOS DE LA PANDEMIA

Dadas las existentes condiciones de empleo en los sectores público y privado, para la mayoría de las personas cuya principal actividad económica está vinculada con el trabajo creativo, el trabajo a distancia ha implicado tener que (re)inventarse en gran medida a través del autoempleo. En ocasiones con medios que resultan obvios, pero en otras con tecnologías digitales que no habían sido explotadas en condiciones anteriores, pero que les han permitido ampliar sus capacidades y fortalecer su resiliencia (Communian & England, 2020) o *resiliart* como lo ha llamado la UNESCO (2020).

Durante los meses referidos por esta investigación, las personas que trabajan en el sector creativo planearon e implementaron estrategias alternativas al trabajo creativo, y adaptaron su labor creativa a las condiciones existentes; mostraron una curva de aprendizaje autodidacta que sucedió en aislamiento, en gran medida, y que fue resultado de un proceso fundamentalmente práctico y guiado por la necesidad que la situación ameritaba. Para la caracterización de la evolución de estos dos años, identificamos cinco periodos donde describimos el proceso de adaptación a los cambios que ha experimentado la sociedad y ante los que el sector creativo respondió con formas diferenciadas y específicas a sus condiciones de posibilidad.

El primer periodo que identificamos es desde el 25 de febrero de 2020 cuando la Se-

cretaría de Salud anunció el primer caso de COVID-19 en el país y las primeras medidas de distanciamiento social que luego se reforzarían a partir del 23 de marzo con la Jornada Nacional de Sana Distancia. Este hecho marcó la suspensión de las actividades denominadas “no esenciales”, entre las que se cuentan los eventos escénicos y de entretenimiento (Secretaría de Salud, 2020). Inicialmente, el tiempo calculado para la duración de estas medidas incluía el periodo vacacional de Semana Santa y terminaría alrededor del 10 de abril para volver a las actividades presenciales.

El gobierno mexicano ofreció una respuesta limitada en el apoyo al sector mediante la entrega de recursos económicos durante un periodo muy breve. En los países de la región latinoamericana, Hlebovich (2021) observa que por parte de los gobiernos se implementaron “una serie de medidas para el campo cultural por parte del Estado que, sin embargo, no dejan de ser medidas paliativas y, por otro lado, observan una autogestión cada vez más fuerte del sector en estos momentos críticos” (p. 119). Con las respuestas limitadas por parte de los gobiernos e instituciones públicas y con la imposibilidad de conciliar el trabajo colectivo, muchos de los trabajadores del sector creativo recurrieron al autoempleo, aunque no tuvieran experiencia o conocimientos para la administración y gestión de su trabajo.

A pesar del optimismo inicial y de lo que se pensó que serían unos días de descanso antes de la preparación de condiciones sanitarias para la vuelta a espacios públicos, a medida que los días

avanzaron y la situación mundial empeoraba, este periodo fue aprovechado para el abastecimiento en los hogares. Las artes escénicas no tuvieron mucha actividad disponible en línea, pero comenzaron a vislumbrarse algunos esfuerzos colectivos (Galicia, 2020). Por el contrario, la actividad educativa formal se trasladó a la modalidad virtual, con mayor o menor éxito, pero con mucha responsabilidad individual ante la falta de estructura, planeación e infraestructura por parte de las instituciones educativas.

A lo largo de este momento observamos formas emergentes de complemento al ingreso familiar que representaron una salida temporal para las personas que trabajan en el sector creativo. Estas alternativas se mantuvieron durante este periodo y el siguiente, y no están vinculadas con el trabajo de su profesión creativa. Entre estas actividades están los emprendimientos que involucran la venta de productos fabricados en el hogar, por ejemplo, los relacionados con alimentación; la comercialización de productos de necesidad básica, como suplementos alimenticios, artículos de higiene (alcohol, mascarillas); y los relacionados con sus disciplinas, como ropa de entrenamiento, *kits* de pintura, entre otros.

Con la agudización de la situación y la falta de respuestas ante la enfermedad, el regreso a las actividades presenciales se fue posponiendo semana a semana, hasta la conclusión del periodo escolar en modalidad virtual a mediados de julio de 2020. Los meses de abril a agosto representaron una segunda etapa de adecuación a la vida productiva remota para los

centros escolares, laborales y de entretenimiento. Este momento fue decisivo para el sector, pues la pérdida de trabajos y contratos, y la cancelación de eventos y cursos en verano fueron evidenciando que los impactos del confinamiento no serían resarcibles inmediatamente. La situación cada día era más apremiante y las estrategias emergentes basadas en la comercialización de productos para aliviar la urgencia económica se mantuvieron y reforzaron durante este periodo, incluso con cierta consciencia de que era probable que la duración del distanciamiento social se prolongara y, por lo tanto, las actividades emergentes también.

En cuanto a las actividades que se trasladaron al espacio virtual, durante este momento observamos esfuerzos más claros en cuanto a la alfabetización digital, la adquisición de habilidades y saberes que aumentarían la capacidad de manejar la tecnología digital como plataforma de comunicación para la comercialización de productos, pero también como espacio para la continuación de la ocupación creativa.

Cabe mencionar que la Jornada Nacional de Sana Distancia concluyó el 30 de mayo de 2020 para dar paso al Semáforo de Riesgo Epidémico (Gobierno de México, 2022) con el cual se activaron algunas actividades locales y se permitió la reapertura de centros comerciales y otros espacios de reunión social. En este periodo ubicamos el primer pico relevante de contagios y muertes por el virus como lo establece el reporte del Gobierno de México (2022) que observamos en la gráfica siguiente.

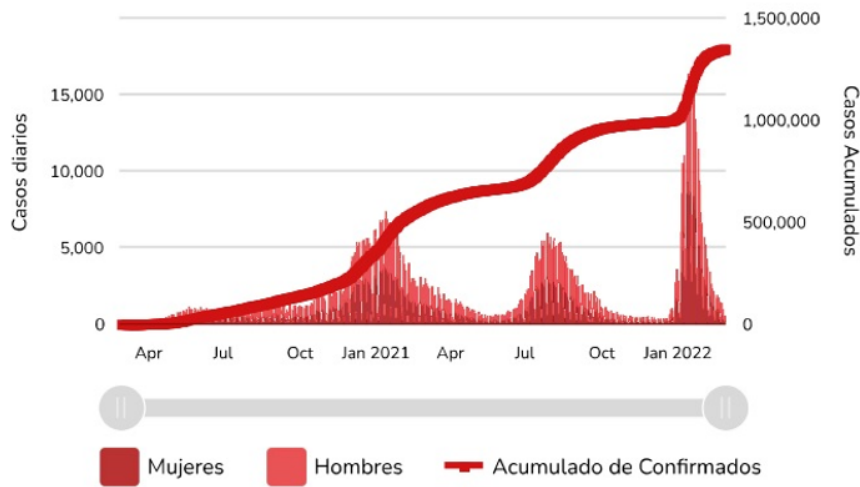


Imagen 1: Gobierno de México (2022). *Información General COVID-19: tablero México* [portal web]. <https://datos.covid-19.conacyt.mx/>.
Gráfica 1. Casos confirmados. Casos diarios por género y acumulados en la Ciudad de México. Periodo Febrero 2020-Enero 2022.

El tercer momento que consideramos comenzó en septiembre de 2020 con el inicio del nuevo ciclo escolar y el reinicio de la actividad virtual tanto en el sector educativo como en la mayoría de los espacios laborales gubernamentales y oficinas del sector privado. Durante esta etapa que concluiría a finales de enero del 2021, el semáforo epidemiológico en la Ciudad de México prevaleció manteniendo los controles más restrictivos; no obstante, el segundo pico más alto de contagios sucedió entre los meses de diciembre de 2020 y enero de 2021. Es decir, durante más de un año se mantuvo la idea de que no había condiciones propicias para el desarrollo de actividades no esenciales, por lo cual se continuaría con el trabajo remoto que ya estaba instalado.

Con lo aprendido en el momento previo se ensayaron esquemas de trabajo más estructu-

rados, aunque crecía la incertidumbre e insatisfacción del sector creativo, principalmente en las artes escénicas, que sostenía el carácter insustituible de la presencialidad en sus actividades creativas y educativas. A pesar de ello, ante la imposibilidad de volver a espacios de presencialidad, el trabajo creativo en el espacio virtual requirió una inversión mayor que hacia este momento las personas que lo realizan ya estaban dispuestas a hacer. Las personas entrevistadas refirieron a la toma de decisiones en cuanto a la compra de tecnologías y equipo de creación, así como a la adecuación de sus hogares para contar con un espacio específico para el trabajo en casa.

A comienzos de febrero de 2021, la cantidad de contagios comenzó a ceder y la vacunación a avanzar sostenidamente, por lo que se pensó en la mejoría de la economía general y en posibilidades para el desarrollo del trabajo

creativo; sin embargo, en este cuarto momento la virtualidad siguió siendo la norma dada la vigencia de las restricciones de contacto. Hasta el 4 de junio de 2021 la Ciudad de México pasó por un corto periodo de semáforo verde y el breve ensayo de una “nueva normalidad”. El vaticinio del comienzo de más actividades, de la apertura de museos y la vuelta a los teatros pronto se esfumó. En julio de 2021 llegó una nueva ola de contagios y de nuevo las restricciones a la vida social, hasta octubre de ese mismo año cuando inició la continua disminución de contagios. Hacia este momento, una buena parte de la población mayor de 18 años tenía al menos una dosis de vacunación,⁴ y la vida en la ciudad observó un relajamiento en las normas de distanciamiento. Independientemente del semáforo de riesgo epidémico, la confianza en la vacunación y el hartazgo del encierro se tradujeron en una mayor movilidad vial y reuniones de grupos más grandes en lugares públicos.

A partir de este momento, las actividades económicas emergentes de comercialización de productos empezaron a desaparecer. Para algunas personas que trabajan en el sector creativo, la posibilidad de retomar sus actividades profesionales cotidianas en alguna medida o trasladarlas exitosamente al medio virtual, significó el abandono de sus emprendimientos temporales. Esta posibilidad fue limitada a algunos casos: aquellos que lograron adaptarse, invertir suficientes recursos para el trabajo remoto, o quienes contaron

con una red de vínculos sociales que sostuvo su estabilidad económica. Por el contrario, en otros casos, especialmente los de quienes no tuvieron acceso a recursos para la inversión o tenían a cargo mayores responsabilidades de cuidado en el hogar, las actividades económicas emergentes se mantuvieron y la posibilidad de volver a las actividades creativas resultó más lejana.

En septiembre de 2021, con el reinicio del año escolar, caracterizamos un quinto momento donde hubo más actividades presenciales o híbridas en los sectores educativos, culturales y deportivos debido, en parte, a una mayor comprensión del comportamiento del virus, a la mayor disponibilidad de herramientas tecnológicas y conocimiento sobre ellas, a la invitación del gobierno federal para retornar a las aulas y centros de trabajo y a la presencia de esquemas completos de vacunación en un porcentaje en aumento de la población mayor a 16 años. La idea de la “nueva normalidad” se empezó a construir con el reinicio paulatino de la vida social e incluso de los eventos escénicos.

Aunque las celebraciones en diciembre de 2021 provocaron una nueva ola de contagios y el pico más alto desde el inicio de la pandemia, a partir de ese momento el aumento de los casos mortales fue cediendo. Por lo tanto, el gobierno relajó la norma del distanciamiento social y la mantuvo solo como recomendación; además, adoptó la postura de construir una cotidianidad de convivencia con el virus para dejar atrás el confinamiento y empezar con la reconstrucción económica.

4 Cerca de 46 millones, según datos de Alldatanow. Ver: <https://datosmacro.expansion.com/otros/coronavirus-vacuna/mexico>.

Las formas emergentes de empleo entre personas que trabajan en el sector creativo

En los primeros periodos reseñados, identificamos formas de empleo emergente para el complemento del ingreso familiar que se fueron diluyendo en el tiempo y, en tanto aliviaron la situación financiera del momento, representaron una salida temporal para dar solvencia inmediata a la emergencia económica. Esta estrategia muestra la eventual capacidad de emprendimiento que se observaba en condiciones de normalidad previas a la pandemia, y refiere a la necesidad de las personas que trabajan el sector creativo, con mucha claridad los de la cultura y el arte, de realizar más de un empleo en paralelo para recolectar un salario que cubra las necesidades personales y del hogar. En muchos casos, estos emprendimientos significan una fuente de financiamiento para las actividades creativas, como las artísticas que aún en la actualidad siguen luchando por el reconocimiento y la remuneración adecuada.

Por otro lado, identificamos las estrategias que tienen que ver con la reconfiguración del modo de producción del trabajo creativo. En este sentido, estamos hablando principalmente del traslado de las actividades profesionales al espacio virtual. Así como lo hizo un segmento de la población económicamente activa con un trabajo realizable a distancia (Factor Capital Humano, 2020), el sector creativo trasladó muchas de sus labores al mundo virtual, con el uso de las plataformas de *Zoom*, *Whatsapp*, *Teams*, *Meet*

como espacios comunes para establecer relaciones tanto interpersonales como de trabajo y de generación de colectivos.

Esta estrategia alcanzó a los procesos de enseñanza y aprendizaje. En el caso de los espacios formales, las clases en línea se convirtieron en el formato oficial y necesario en instituciones de educación artística y en universidades. En algunos casos las plataformas para la enseñanza fueron puestas a disposición desde las mismas instituciones, pero también hubo casos en los que la responsabilidad de tenerlas o de tener que pagar el acceso, saber usarlas e impartir la clase se trasladó totalmente a los profesores y profesoras. A esta misma situación se enfrentaron quienes trabajaban en el ámbito de la enseñanza privada: la búsqueda y construcción de un espacio virtual en el que pudieran continuar con la enseñanza, muchas veces vinculada con algún ente del sector privado, pero muchas otras como estrategia de autoempleo ante los múltiples despidos y cancelaciones de actividades productivas.

Además de los procesos de enseñanza, el traslado al espacio virtual también incluyó los de creación y difusión. Entre las personas entrevistadas, los relatos más recurrentes narraban que, en la medida de lo posible, con préstamos, ahorros o apoyos mínimos del gobierno y principalmente de vínculos sociales, invirtieron sus recursos en la adaptación de espacios habitacionales en espacios laborales. Es decir, la compra de equipos especializados –como computadoras y dispositivos electrónicos, instrumentos musicales, bocinas, micrófonos, audífonos, lámparas,

entre otros-, la adecuación de habitaciones y mobiliario, y la instalación de conexión a internet fueron fundamentales para continuar sus procesos de creación.

Para la difusión y distribución de sus productos, recién creados o dentro de sus catálogos, la oferta de funciones en línea mediante servicios de *streaming* en plataformas como *Spotify*, *YouTube*, *Facebook*, *Instagram* e incluso *Zoom* y *Whatsapp* resultó viable para este grupo de personas que resolvieron de manera más individual. Por su parte, algunos grupos o individuos mejor posicionados lograron organizarse y movilizar otro tipo de recursos económicos y relaciones con los que construyeron iniciativas tanto individuales como colectivas y presencia en otro tipo de plataformas como *Voyalteatro* y *Teatrix*, *Open Sea* y *Objkt.com*, y *Domestika*, principalmente. Así pues, las redes sociales se han convertido en el foro donde ha sido posible seguir en contacto con su público o sus empleadores y generar ingresos.

La observación de estas estrategias nos coloca frente a un momento de la historia que muestra la vulnerabilidad del sector, pero, más allá de ello, permite analizarlo en su resiliencia, en sus condiciones de adaptación y de paliación por parte del Estado (Del Marmól y Díaz, 2021). Consideramos que las actividades de emprendimiento asociadas con la venta y comercialización de productos reflejan estos dos elementos y manifiestan un espejismo de solución a la emergencia financiera; en algunos casos representan la posible salida definitiva del sector creativo y,

en algunos otros, resultaron una estrategia momentánea e insostenible.

El caso de la entrada masiva y obligada al mundo virtual se trata de una estrategia destinada a dejar de ser temporal y emergente, pero que implica una curva de aprendizaje diferenciada e inequitativa según grupos etarios, conocimientos previos, capacidad adquisitiva, e incluso disponibilidad de tiempo, limitado en muchos casos por las responsabilidades de las actividades de cuidados. No es menor tomar en consideración que en la pandemia, el desempleo, el estrés por la amenaza a la salud y la limitada entrada de recursos implicaron una reconfiguración de la vida familiar y, en particular, fueron aún más marginales las posibilidades de mantener el trabajo creativo trasladándolo al espacio virtual para quienes asumieron las tareas de cuidado.

Las TIC se posicionaron como medio esencial para la comunicación, para el aprendizaje y para el trabajo, por lo que sostenemos que están cambiando la configuración de la producción creativa mediante la posibilidad de innovar, de entrar de lleno al nuevo milenio y de integrarse a un nuevo mundo de exploración creativa. Sin embargo, estas posibilidades no son las mismas para todas las personas. Los creadores con empleos performativos en la calle son un ejemplo de quienes abandonaron el trabajo creativo por la imposibilidad de replicarlo en el mundo virtual.

En cualquiera de los casos, las condiciones que estableció la pandemia orillaron al sector creativo hacia el trabajo por cuenta propia, a

pesar de la aspiración fallida de trasladarse hacia escenarios más formales y hacia condiciones de certidumbre laboral. La resiliencia del sector, la disciplina y los aprendizajes tanto digitales como de comercialización de su trabajo (Guadarrama *et al.*, 2021, p. 42) han confirmado que el sector se está asumiendo como emprendedor sin garantías.

REFLEXIONES FINALES

A dos años de iniciada la crisis sanitaria mundial y con la posibilidad de observar algunos de sus efectos, el sector creativo ha resistido, como ha podido, los embates de la crisis laboral provocada por esta situación. Los súbitos cambios en las condiciones de trabajo, que ya eran frágiles, pusieron en cuestionamiento el valor del trabajo creativo e incluso su existencia.

Este periodo demostró que la participación del Estado, si bien ha sido estructurante, también ha sido limitada y poco propositiva para apoyar a un sector que cada vez está más orientado a desarrollarse en condiciones de libre mercado. En este contexto los individuos recurrieron a fuentes alternativas de trabajo que resultaron en soluciones marginales y poco sostenibles, muchas de ellas. También experimentaron formas de trabajo bajo esquemas interesantes, ingeniosos e innovadores para la creación y difusión que se vislumbran como posibilidades a largo plazo y como respuesta a la importante reducción de empleos. En este sentido, nuestro grupo de per-

sonas entrevistadas ha asumido patrones de autoempleo generalmente de carácter informal. Es importante anotar que, al menos por temporadas, algunas personas no habrían logrado salir adelante sin los vínculos sociales familiares o de círculos cercanos de amistad, especialmente en casos de enfermedad y otras situaciones imprevistas.

El ajuste a las interacciones virtuales implicó la generación de formas de trabajo con nuevas herramientas, hasta entonces poco utilizadas, basadas fundamentalmente en tecnologías digitales de comunicación. El acercamiento a estos medios principalmente en redes sociales y plataformas de transmisión, inicialmente fue lento, cauto e incluso reticente, pero luego observamos un proceso de adaptación y normalización en su uso con el paso del tiempo y la paulatina comprensión de sus alcances e implicaciones, y con una mayor implementación en la cotidianidad, ya sea como medio principal o bajo esquemas híbridos de virtualidad y presencialidad.

Sin embargo, es imprescindible tener en cuenta que este tipo de herramientas y la posibilidad de acceso y aprendizaje no ha sido igual para todas las personas que forman parte del sector. Mediante el ensayo y error, en el sector creativo identificaron que los recursos digitales disponibles presentan restricciones, pues tener resultados y alcances más amplios tiene un costo que no siempre es posible cubrir. Es decir, las herramientas digitales pueden ser muy potentes, pero requieren recursos económicos, sociales e incluso culturales que profundizan brechas ya

conocidas: por edad, por condición socioeconómica, por disponibilidad de conocimiento previo, de tiempo y de distribución del trabajo de cuidados. Cada una de estas brechas quedan, por sí mismas, como puntos destacados en nuestra agenda de investigación.

Por otra parte, los personas que trabajan en el sector han buscado diversos modos de capacitación, comprensión y adaptación a estas formas de producción que les permitan generar y promover su trabajo en la situación actual. Los aprendizajes de los últimos años incorporados al trabajo creativo son una apuesta a largo plazo que podría tener resultados importantes para una eventual y sostenida reconfiguración del sector. Estos momentos de experimentación han puesto en contacto al sector creativo con nuevas herramientas y han abierto nuevas posibilidades de inmersión y colaboración con otras disciplinas y formas de creación. De la misma manera, han obligado a generar nuevos puentes de comunicación con distintas profesiones para la creación, la gestión y la difusión de los propios trabajos.

Además, las personas que trabajan en el sector creativo reportan cambios en la comprensión y proyección de su trabajo, y en la percepción del lugar que ocupan en el sector, pues actualmente sus actividades se han diversificado aún más. Este ajuste en las formas de construir relaciones sociales y comerciales al interior del

sector y de ubicarse inmersos en un mercado con modos arbitrarios y cambiantes ha ampliado la conciencia de lo que requiere la sobrevivencia en el sector: resiliencia, pluriactividad, creatividad; pero también ha mostrado las innegables inequidades e imposibilidades para quienes no logran el acceso a los recursos necesarios para acomodarse a las nuevas realidades virtuales o a los mecanismos de consolidación en sus profesiones.

Con este colofón semiamargo damos cuenta de que el sector creativo de la Ciudad de México se reconfigura sobre la base de la adversidad ya conocida y a la que se agrega el nuevo escenario de la virtualidad, donde la exploración digital en la creación promete horizontes novedosos bajo las mismas condiciones de desigualdad y precariedad laboral.

Cómo citar este artículo:

Molina Roldán, A. y Garduño Bello, B. (2022). Ensayo, error y reconfiguración. El trabajo creativo emergente durante la pandemia en la Ciudad de México. *Artilugio Revista*, (8). Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/ART/article/view/38629>.

Referencias

- Bulloni, M. (2020). Precariedad del trabajo en los campos de las artes y la cultura: sus contradicciones, heterogeneidades y desigualdades. Un abordaje de la industria audiovisual argentina. *Revista Latinoamericana de Antropología del Trabajo*, 4(8), 4-27. Recuperado el 01/08/2022 de <http://www.ceil-conicet.gov.ar/ojs/index.php/lat/article/view/737>.
- Comunian, R., & England, L. (2020). Creative and cultural work without filters: Covid-19 and exposed precarity in the creative economy. *Cultural Trends*, 29(2), 112-128. <https://doi.org/10.1080/09548963.2020.1770577>.
- Del Marmól, M. y Díaz, J. (2021). Trabajo artístico y pandemia: estrategias de acción colectiva de actores y actrices de teatro en La Plata durante el 2020 y 2021. *Trabajo y Sociedad*, XXIII(38), pp. 141-162. Recuperado el 01/08/2022 de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1514-68712022000100141&lng=es&tlng=es.
- De la Calle, L., y Rubio, L. (2010). *Clasemediero: Pobre no más, desarrollado aún no*. México: Centro de Investigación para el Desarrollo.
- Galicia, M (2020, 20 de octubre). *Cecilia Sotres: La pandemia ha agudizado la precarización de los artistas en México*. PURATINTAPURA. Recuperado el 01/08/2022 de <https://puratintapura.blogspot.com/2020/10/cecilia-sotres-la-pandemia-ha-agudizado.html>.

- Guadarrama, R. et al. (2021). América Latina: trabajadores creativos y culturales en tiempos de pandemia. *Revista Mexicana de Sociología*, 83, pp. 39-66. Recuperado el 01/08/2022 de <http://revistamexicanadesociologia.unam.mx/index.php/rms/article/view/60168/53160>.
- Hlebovich, L. (2021). Precariedad y pandemia: Estrategias de supervivencia de las artes escénicas platenses. En M. Di Gregori y F. López (Coords.), *Contagios y contiendas. Hacer ciencia, arte y filosofía en pandemia* (pp. 117-131). La Plata: Edulp.
- Mauro, K. (2020). Arte y trabajo: indagaciones en torno al trabajo artístico y cultural. *Revista Latinoamericana de Antropología del Trabajo*, 4(8), pp. 1-17. Recuperado el 01/08/2022 de <http://www.ceil-conicet.gov.ar/ojs/index.php/lat/article/view/739/586>.
- Moguillansky, M. (2021). La cultura en pandemia: de las políticas culturales a las transformaciones del sector cultural. *Ciudadanas. Revista de Políticas Sociales Urbanas*, (8). Recuperado el 01/08/2022 de <http://revistas.untref.edu.ar/index.php/ciudadanas/article/view/1127>.
- Simonetti, P. y Cestau, V. (2021). Escenas y escenarios de la pandemia. Una mirada a la situación del sector artístico cultural montevideano. *Trabajo y Sociedad*, XXIII(38), pp. 125-140. Recuperado el 01/08/2022 de <https://www.unse.edu.ar/trabajosociedad/38%20DOSSIER%20ARTE%20%20SIMONETTI%20Escenas%20y%20escenarios%20de%20la%20pandemia.pdf>.
- Teruel, G., Reyes, M., Minor, E., & López, M. (2018). México: país de pobres, no de clases medias. Un análisis de las clases medias entre 2000 y 2014. *El trimestre económico*, 85(339), 447-480. <https://doi.org/10.20430/ete.v85i339.716>.

Fuentes

Expansión / Datosmacro (2022). México - COVID-19 - Vacunas administradas [portal web]. Fuentes: *Our World in Data | Datosmacro.com | CSSE (JHU)*. Recuperado el 01/08/2022 de <https://datosmacro.expansion.com/otros/coronavirus-vacuna/mexico>.

Factor Capital Humano (2020, 2 de diciembre). Home Office, opción laboral sólo en 12% de las empresas: INEGI. *Factor Capital Humano*. Recuperado el 01/08/2022 de <https://factorcapitalhumano.com/leyes-y-gobierno/home-office-opcion-laboral-solo-en-12-de-las-empresas-en-mexico-inegi/2020/12/>.

Gobierno de México (2022). *Semáforo de riesgo epidémico* [portal web*]. Recuperado el 01/08/2022 de <https://coronavirus.gob.mx/semaforo/>.

Secretaría de Salud (2020). *Jornada Nacional de San Distancia* [comunicado de prensa]. Recuperado el 01/08/2022 de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/541687/Jornada_Nacional_de_Sana_Distancia.pdf.

UNAM (2022). *Glosario de innovación educativa. Lista de términos clave*. Recuperado el 01/08/2022 de <https://cuaieed.unam.mx/descargas/glosario-inovacion-educativa-digital-070322.pdf>.

UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) (2020). *Culture in Crisis: Policy Guide for a Resilient Creative Sector*. Recuperado el 01/08/2022 de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374631.locale=en>.

Biografía

Ahtziri Molina Roldán

AUTORA

Es investigadora en el Centro de Estudios, Creación y Documentación de las Artes de la Universidad Veracruzana. Sus temas de investigación incluyen Comunidad artística, Consumo Cultural y Gestión Cultural. Actualmente coordina el caso mexicano de la investigación *No Longer Poor, Not Yet Middle Class: New Consumer Cultures in the Global South*, financiado por la Western Sydney University, Australia. Es miembro del SNI y presidenta de la Red Universitaria de Gestión Cultural, México y de la Red Latinoamericana de Investigación en Artes.

Web personal: <https://www.uv.mx/cecda/ahtziri-molina-roldan/>

Biografía

Bianca Garduño Bello

AUTORA

Es profesora en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos e investigadora independiente. Sus temas de investigación incluyen Comunidad Artística, Disciplinas Artísticas y Educación Superior. Ha participado en la coordinación de eventos académicos de Red Universitaria de Gestión Cultural y colabora con la Western Sydney University, Australia en el proyecto No Longer Poor, Not Yet Middle Class: New Consumer Cultures in the Global South.