



02 de marzo de 2018

**H. Consejo Divisional  
Ciencias y Artes para el Diseño  
Presente**

En cumplimiento al mandato que nos ha conferido el H. Consejo Divisional, se procedió a revisar el documento presentado como informe de sabático, del **Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez**, adscrito al Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo, en consecuencia se presenta el siguiente

**D i c t a m e n**

De acuerdo con la evaluación efectuada por esta Comisión se encontró que se cumplió con el programa planteado para el disfrute del sabático, relativo a la realización de un Reporte académico y marco teórico aplicado a la transferencia y transición de TICs a TACs y TPCCs en el contexto local y global, con énfasis en la pedagogía contemporánea de diseño en la UAM A, por lo que se recomienda aprobar el informe.

Cabe hacer mención que el informe se presentó con dos meses de retraso.

**A t e n t a m e n t e**  
Casa abierta al tiempo

**Comisión encargada del análisis de las solicitudes de periodos o años sabáticos y de la evaluación de los informes de actividades desarrolladas en éstos, así como del análisis y evaluación de las solicitudes e informes de la beca para estudios de posgrado**

  
Mtro. Ernesto Noriega Estrada

  
Mtra. María del Rocío Ordaz Berra

  
Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas  
Coordinador de la Comisión

Febrero 8 de 2018

Cons. DN. CUMD

FEB 08 PM 01:34 Lypita.

**H. Comisión encargada de las solicitudes de, periodos o años sabáticos y de la evaluación de los informes de actividades desarrolladas en éstos, así como del análisis y evaluación de las solicitudes e informes de la beca para estudios de posgrado.**

Presente

**Asunto:** En respuesta a la solicitud de información sobre  
reporte de período sabático  
(SACD/CYAD/037/18)

En relación a la solicitud de información sobre el reporte de período sabático que me solicitan, le comento a la Comisión lo siguiente: El reporte no fue posible enviarlo en oportunidad, por causas de fuerza mayor, derivadas del retraso y las contingencias (incluyendo a la UAM) que ocasionaron los sismos del 7 y 19 de Sept. 2017. Familia de un servidor en el Itsmo de Tehuántepec, se vio afectada de gravedad.

Adjunto a ésta, envío un CD ROM con 2 archivos PDF. El de los avances de la investigación N-432, en el entendido que se trata de un borrador, en cuyas conclusiones (capítulo final), imágenes, esquemas, redacción final y estructura editorial estoy trabajando actualmente. En ese mismo documento, en la sección anexos, incluyo copia de comunicación/email con los interlocutores buscados, más las preguntas de las entrevistas, que han tenido que ser reprogramadas por incompatibilidad de agendas (ver emails). Aunque mantengo una buena comunicación personal con los Drs. Suárez y Harris, mi intención (con el consenso de ambos) es contar con una fuente informativa escrita (entrevista en línea) para constituir parte de mi investigación. Quiero enfatizar que si bien la interlocución que busco es deseable para el proyecto, su 'ausencia', de darse el caso, no comprometería el desarrollo y terminación de la investigación.

Adicionalmente estoy agregando copia de las entrevistas a artistas en entornos virtuales. Quiero dejar en claro que aunque éstas últimas se efectuaron hace varios años atrás, en los capítulos que estoy enviándoles se hace referencia a ellas, de ahí mi intención de agregarlas, para aclarar cualquier duda en cuanto alcance y método (también descrito al inicio del reporte de avance).

El otro documento PDF es copia de la notificación del H. Consejo Divisional del registro del proyecto N-432 de un servidor en donde se establece como fecha de terminación el trimestre 18-P.

Mis sinceras disculpas a la comisión por el retraso y por no estar en este momento en posibilidad de enviarles una copia impresa. Aprovecho para saludarles cordialmente y quedo de usted para cualquier consulta.

Atte.

Casa Abierta al Tiempo



**Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez**



**Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez**  
Prof. del Departamento de Evaluación  
del Diseño en el Tiempo  
Presente.

**Asunto:** Solicitud de información respecto a su reporte  
de periodo sabático.

La Comisión encargada del análisis de las solicitudes de periodos o años sabáticos y de la evaluación de los informes de actividades desarrolladas en éstos, así como del análisis y evaluación de las solicitudes e informes de la beca para estudios de posgrado, le informa y solicita a usted lo siguiente respecto a su informe de periodo sabático "Reporte académico y marco teórico aplicado a la transferencia y transición de TICs a TACs TPCCs en el contexto local y global, con énfasis en la pedagogía contemporánea de diseño en la UAM A":

- La entrega de su informe es extemporánea.
- Se solicita demostración documental del avance reportado del 65% del Proyecto de Investigación N-432.
- Se solicita demostración de entrevistas y avances.

Sin otro particular por el momento, reciba un cordial saludo.

**Atentamente**  
Casa abierta al tiempo

Mtro. Ernesto Noriega Estrada

Mtra. María del Rocío Ordaz Berra

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas  
Coordinador de la Comisión



13 de diciembre de 2017.

Ev.Jx.183.17

*hgd*

UAM, CyAD, Dir, 14 DIC 2017 15:52

*0000*  
*14.12.17*  
*[Signature]*

Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro  
Presidente del H. Consejo Divisional de CyAD  
Presente.

**Asunto:** Informe de actividades en periodo sabático.

Por medio de la presente solicito tenga a bien contemplar en la próxima sesión del Consejo Divisional un punto para la presentación del reporte de actividades realizadas durante el periodo sabático del Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez integrante del Área de Semiótica del Diseño, del Departamento a mi digno cargo.

Agradezco de antemano sea turnado a la comisión correspondiente.

Sin otro particular por el momento, aprovecho la ocasión para hacerle llegar un cordial saludo.

Atentamente.

"Casa Abierta al Tiempo"

Dr. Jorge G. Ortiz Leroux  
Jefe del Departamento de Evaluación  
del Diseño en el Tiempo.



Ciudad de México 12|14|2017

DEL 29 DE AGOSTO DEL 2016 AL 28 DE AGOSTO DEL 2017.  
DEBÍO HABER ENTREGADO SU INFORME EL 28 DE OCTUBRE DE 2017.

**Dr. Jorge Ortíz Leroux**  
**Jefe del Departamento Evaluación del Diseño**  
**en el Tiempo**

**Presente**

Estimado Jorge,

Adjunto a la presente te envío el reporte de actividades realizadas durante el período sabático Sept. 2016 a Sept. 2017 por un servidor, Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez integrante del Área de Semiótica del Diseño, del departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo.

Por tu conducto te solicito atentamente lo hagas llegar al H. Consejo Divisional con tu visto bueno y exhorto a que, a su vez, lo haga llegar a la comisión correspondiente.

Sin más, agradezco la atención a la presente para dar seguimiento al proceso administrativo y te saludo con el afecto de siempre.

Atentamente

"Casa abierta al tiempo"

**Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez, Nec. 9501**  
Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

**REPORTE DE ACTIVIDADES ACADÉMICAS REALIZADAS DURANTE EL PERÍODO SABÁTICO,  
SEPT. 2016 A SEPT. 2017 DEL PROFESOR  
Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez**

## Introducción

Durante el período sabático y de acuerdo al plan de actividades aprobadas por el Consejo Divisional, se llevó a cabo la clasificación y sintetización de las aportaciones en diversas participaciones que tuve en los últimos años, tanto nacional como internacionalmente. En todas ellas el ‘objeto de reflexión’ y análisis lo constituye un fenómeno global: la Tecno-Cultura Digital.

Para “abrir fuego” (en este informe) comenzaré diciendo que mi perspectiva subraya la conveniencia y la necesidad de abordar, en forma multidimensional, el análisis de ella es decir: *una forma de ver y entender la tecno-cultura digital, que no se agota sólo en lo técnico-informacional o lo computacional y que, por ello mismo, trasciende vistas utópicas y distópicas sobre el tema.* Precisamente ese tipo de análisis puede proporcionarnos material útil en el campo social, estético y educativo del diseño, de ahí la relevancia para discutir y modelar su impacto en la enseñanza.

La discusión académica de la tecnocultura digital actual (y por obvias razones la del futuro) *exige que ésta se lleve a cabo como un amplio estudio, completo e interdependiente, en el que la inclusión de los aspectos humanístico-digitales, estéticos, hermeneúticos y subjetivo-psicológicos, es la premisa y no sólo el resultado mistificado.*

Mi perspectiva ha venido consolidándose desde la investigación doctoral (2007-2012), desde la familiaridad con la vivencia en red, la investigación en entornos de realidad virtual y, sobre todo, el conocimiento y análisis de la actividad estética, social y artística a través de avatares digitales.<sup>1</sup> Así, fueron revelándose en mi investigación, como ámbitos de estudio intersectantes e interactuantes, siempre interdependientes con el diseño. Una parte substancial de las conclusiones de ese trabajo es que el diseño siempre está (estuvo) presente; que es protagonista generando—de manera prácticamente natural—el contexto en el que experimentamos la fluidez entre la subjetividad, la identidad y la esfera pública

---

<sup>1</sup> Véase el tablero de información académica *online* de un servidor en la Universidad de Western Ontario: <https://readership.works.bepress.com/?dashboardToken=59f1497c5b73d90ae49dc21b7HIXIPcABx3qLzH1AEr4wtwezkfzqWuxYro4xpqH> Y la tesis doctoral <https://ir.lib.uwo.ca/ctd/1031/>

hoy en día, principalmente a través de la socialización y el ‘curado’ de nuestra identidad, subjetividad y nuestro *sí-mismo*, proyectado colectivamente como expresión de lo que en este informe se denomina “el modo de ser y estar conectado 24/7 en red.”<sup>2</sup>

Con el objeto de ser eficaz y conciso en las tareas del período sabático, me enfoqué sólo en lo últimos 4 años de producción académica, artística y teórico - metodológica en los siguientes rubros:

- La tecno cultura digital actual
- El desarrollo de habilidades cognitivas y creatividad para el diseño futuro
- La estética digital, Web y virtual interactiva
- El énfasis en las *Digital Humanities*
- La enseñanza del Diseño en la era de la Virtualidad, la Cibercultura, la Éstética y el Arte y Diseño en Red
- Su enseñanza y la extensión del campo creativo de la visualización y la tecnología.

Valga reiterar que he venido participando desde tiempo atrás con distintos trabajos, ponencias y conferencias en eventos nacionales e internacionales: Coloquios, Simposios, Seminarios, Talleres y Encuentros Académicos, centrándome en la idea de que: ***la visualidad, el diseño y la interacción han evolucionado en sus fundamentos, por efecto de, y en respuesta a, las poderosas tecnologías de la información, las redes digitales, las sociales y—muy significativamente—por la expansión e hibridación de la subjetividad que la computación ubicable potencia y acelera también.***

Diversos hallazgos de mi investigación sobre esos temas corroboran (tanto en la recientemente concluida N-127, como en la que recientemente se registró N-432) que la manera y el grado en que se han difundido hoy en día, términos ampliamente manejados como: *Design Thinking, Problem-Solving, Producción Colaborativa del Conocimiento* (y otros) han sido genuinamente adoptados por las esferas corporativo-tecnológica-gubernamental

---

<sup>2</sup> Este tema ha sido tratado en profundidad, en varias de mis participaciones y publicaciones académicas de los últimos años. Particularmente en las conferencias presentadas en ISEA (*International Symposium of Electronic Art*) en 2014 y 2016 y en los capítulos escritos para *The Immersive Internet...* (2013) y *The Metaverse Creativity Journal* (2015). Ver anexo.



en occidente, o bien, lo han sido sólo como una estrategia discursiva o de “marketing”, que se impone por repetición al público; como un paquete de “novedosos paradigmas” de la “nueva” cultura gerencial, la producción del conocimiento, la economía de la atención, la colaboración en red, la creatividad y la convergencia medial, etc. Es decir ‘ocultando’ (deliberadamente o no tanto) el voluminoso cuerpo epistémico del diseño y las artes visuales de los últimos 80 años (al menos).

Mi percepción es que, sucede justamente lo contrario: *es la cultura de diseño en expansión acelerada la que se ha venido agregado (significativamente en algunos e importantes casos) en los procesos de formación y decisión de la esfera tecno-político-cultural del mundo occidental.* A través del rol central que el diseño tiene en la articulación entre tecnología-arte y sociedad; acelerada y potenciada, además, por la tecnología; imbuida de saberes y humanismo a través de la intersección con la tecnología, que la profunda experiencia estética digital y la propia socialización de la información producen; acelerando psicoafectivamente el dinamismo que caracteriza a los *digital media* masivos y las redes sociales.

Es claro que en los eventos académicos la voces y proposiciones que vienen del mundo corporativo comercial (por llamarle de algún modo), suelen ser escasas. Sin embargo también es cierto (al menos en Canada y Norteamérica) que muchos de los participantes, *scholars* y especialistas en esos eventos, a la par de su trabajo académico, pedagógico y/o artístico, interactúan, asesoran o colaboran tanto con esa, como con la esfera gubernamental.

Aunque éste no fue el tema de mis actividades y reflexiones, es necesario—considero—establecer que, aún hoy en día, se carece de un aparato crítico, teórico-metodológico-estético que pueda hacer converger las distintas perspectivas en una rica retroalimentación operativa que contribuya a sintetizar, solidificar y rediseñar aparatos críticos, modelos de enseñanza aprendizaje y estrategias de incorporación de nuevos saberes y habilidades para la educación futura de los diseñadores y artistas visuales en el marco de las de la tecno sociedades y la cultura digital actual

## 1. Actividades F1

Fase I Sept. - Nov. 2016

Se llevaron a cabo entrevistas vía Skype e email con el Dr. Juan Luis Suárez responsable del laboratorio *CulturePlex (Hypercomplexity and Culture)* de la Universidad de Western Ontario en London Ontario, Canada a fin de preparar una serie de reuniones entre el 17 y el 22 de enero de 2018 con el objeto de coordinar una probable colaboración de un servidor con alguno de los seminarios de investigación de CulturePlex (principalmente los que se ocupan de aspectos de arte, estética e imagen digital (semiótica) en la tecnocultura actual.

Entrevistas vía email con los Dres. David Harris Smith y Daven Bigelow responsables del proyecto *MacGrid Simulation Research Network* de la Universidad MacMasters en Hamilton Ontario, Canada. El propósito era obtener interlocutores de calidad para mi nuevo proyecto de investigación (registro N-432 recientemente aprobado por el Consejo Divisional). Por incompatibilidad de calendario y cambios en la estructura académico-administrativa del proyecto MGSRN, sólo se acordó explorar otras fechas y posibilidades de colaboración, invitándome a participar presencialmente en un seminario-taller para los nuevos estudiantes de posgrado en MacMasters entre el 24 y el 28 de enero del 2018

ART. 220 BIS. .... "PRODUCTOS DE TRABAJO Y DE SU DEMOSTRACIÓN"....  
(DE LAS ENTREVISTAS REALIZADAS).

### 1.1 Recapitulando sobre mi producción

A la par se realizó el ejercicio de análisis y sistematización de mi producción de investigación. Éste me permite ubicar, internacionalmente así como dentro de nuestra institución y división, el campo y las líneas de investigación en las que estoy en condiciones de aportar conocimiento, profundidad y experiencia, esas serían:

- Estética, tecnología y cultura digital
- Estudios críticos sobre *New Media Art* y *Media Studies*
- Diseño digital interactivo y *online*
- Epistemología y hermeneútica de la imagen y el diseño
- Semiótica visual y transdisciplina

- Estética web, virtual y redes sociales

En el mismo sentido, otro aporte que vale la pena comentar de las actividades, es que la tesis para obtener el grado de *PhD in Media Studies* (2012) ha sido una pieza fundamental en el período; que en dicha investigación se planteó y se argumentó cómo la estética de lo virtual y la convergencia de la tecnocultura digital con las redes sociales, el Web y el Internet de las cosas (también llamado *ubicable-computing* computación ubicable) **reposicionan a los visualizadores, al Diseño y los diseñadores en un rol protagónico y fundamental**, dentro de un contexto ‘nuevo’ de producción del conocimiento y la información. En posteriores trabajos académicos derivados de aquél, tanto en el extranjero como en México, se puede afirmar que, así como se esboza un marco que pretende explicar cómo se daría una transferencia eficiente de ese conocimiento a la enseñanza, se esboza una propuesta de cómo podría darse una determinada transferencia de impacto en la educación futura de los diseñadores. Ese, en última instancia, ha sido el objetivo y el elemento común en la producción que se enlista:

### Conferencias

**2016** **Tipo de producto:** Conferencia magistral en evento internacional

**Idioma:** Inglés

**Título del trabajo:** “*A Daydreamer of Someone Else’s Dreams, A theoretical framework for the future Web*” ISEA 2016 (International Symposium of Electronic Arts), City University Hong Kong, Polytechnic University of Hong Kong.

**Mecanismo de selección:** Concurso de Selección. Propuesta enviada a comité de revisión de calidad de ISEA 2016.

**Detalles técnicos:** 6 páginas en formato doble columna. Acompañado de presentación interactiva en línea en mesa redonda:

[http://prezi.com/qaazytoglu7c/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy&rc=ex0share](http://prezi.com/qaazytoglu7c/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share)

Incluido en las publicaciones editoriales y memoria oficial del evento.

**Abstract:** This paper describes theoretical and methodological frameworks around aesthetic exchange in the virtual world as key elements for discussing hypotheses about the merging of social networks, avatars and online interaction, in what the author proposes as a

future *metaverse*. This latter term refers to the technical, psychological and socio-cultural ways of living and interacting while being logged online permanently, including quotidian activities that already form part of our networked interactions, such as socialising, sharing and collective-content-production. Here it is important to deter other remedial solutions to the complexity and ambiguity of such hypothetical mergence: Some of those solutions are defective at best and merely demean the rich transference between identity, self-representation and subjectivity experienced in the *metaverse*. The remedial solutions around the idea of uniformed and standardised representations of the self (or *travatars*) remain unhealthy. They merely serve to threaten the rich cultural production of subjectivity and the flux of multiple identities that constitute a small but highly influential part of the humanisation of virtual and digital technologies through aesthetic exchange in online interaction. Consequently, the design, use and cultural value of avatars and their equivalents in the virtual world will be critically examined in this paper.

**Descarga PDF:** Disponible:

[https://www.dropbox.com/s/55wog3zr80lo5vt/GTOLEDO\\_ISEA2016\\_DEF.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/55wog3zr80lo5vt/GTOLEDO_ISEA2016_DEF.pdf?dl=0)

**2014 Tipo de producto:** Conferencia magistral en evento internacional

**Idioma:** Inglés

**Título del trabajo:** *"Because I am not Here, Selected Second Life-Based Art: Dual Subjectivity, Liminality and the Individually Social"*, ISEA 2014 (International Symposium of Electronic Arts), Zayed University, Dubai, Emiratos Árabes Unidos.

**Mecanismo de selección:** Concurso de Selección. Propuesta enviada a comité de revisión de calidad de ISEA 2014.

**Detalles técnicos:** 10 páginas en formato doble columna. Acompañado de presentación interactiva en línea en mesa redonda:

[http://prezi.com/47igzlrrebrobk/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy&rc=ex0share](http://prezi.com/47igzlrrebrobk/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share)

Incluido en las publicaciones editoriales y memoria oficial del evento.

**Abstract:** Second Life is a virtual world accessible through the Internet and in which users create objects and spaces, and interact socially through 3D avatars. Certain artists use this platform as a medium for art creation, using the aesthetic, spatial, temporal and technological features of SL as raw material. These artists, their avatars, code and script

applied to animate and manipulate objects and artwork in SL have been the centre of my research for a number of years now: what does virtual existence mean and what is its purpose when stemming from aesthetic exchange in SL? Through a qualitative research method mixing distributed aesthetics, digital art and media theories, I examine aesthetic exchange in the virtual: the shifting patterns of subjectivity, identity and avatars as reflected in the artwork of Gazira Babeli, Bryn Oh, Eva & Franco Mattes and China Tracy (Cao Fei). I also reflect further on how artists create and embody avatars, produce liminal identities, dual subjectivity and *mythopoeia*, experiencing oneself as 'another', turning liminal subjectivity-construction into artists' resources, synthesised in the paradoxical image of the *Individually Social*. This paper presents a synthesis of the methods, findings and conclusions of research on both these aspects.

**Descarga PDF:** Disponible:

[https://www.dropbox.com/s/oh2w35m888dgwbl/Toledo\\_Gerardo\\_ISEA2014\\_DEF.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/oh2w35m888dgwbl/Toledo_Gerardo_ISEA2014_DEF.pdf?dl=0)

[https://www.dropbox.com/s/8b735f1ex26nuqz/ISEA\\_2014\\_GToledo.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/8b735f1ex26nuqz/ISEA_2014_GToledo.pdf?dl=0)

**2014 Tipo de producto:** Conferencia magistral en evento internacional

**Idioma:** Español

**Título del trabajo:** "*Because I am not Here ... un mini extracto de mi tesis doctoral*"

Coloquio: Corporealidad, Sensorialidad, E-Realidad, Evento anual del Área de Investigación de Semiótica del Diseño. CYAD / UAM A Septiembre 22-25

**Mecanismo de selección:** Presentación de avances de investigación

**Detalles técnicos:** 43 páginas en formato PDF. Acompañado de presentación

interactiva en línea:

[http://prezi.com/h5vkk0t6m86u/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy&rc=ex0share](http://prezi.com/h5vkk0t6m86u/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share)

**Abstract:** No aplica

**Descarga PDF:** Disponible:

[https://www.dropbox.com/s/gp437kksh5it2ik/GT\\_CSERL.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/gp437kksh5it2ik/GT_CSERL.pdf?dl=0)

**2013 Tipo de producto:** Conferencia magistral en evento internacional

**Idioma:** Inglés

**Título del trabajo:** “*From Dual Subjectivity to the Individually Social. Our ‘other’ selves and the merging of virtual worlds and social networks*”, University Art Association of Canada/Association des Universités d'Art du Canada, 2013 Annual Conference, Banff Centre for the Arts, Banff, Alberta, Canada.

**Mecanismo de selección:** Concurso de Selección. Propuesta enviada a comité de revisión de calidad de UAAC/AUAC 2013

**Detalles técnicos:** 17 páginas en formato PDF. Acompañado de presentación interactiva en línea: [http://prezi.com/mwc-swjdvnbq/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy&rc=ex0share](http://prezi.com/mwc-swjdvnbq/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share)

[https://www.dropbox.com/s/y5pezhnagqsnyxm/BNFF\\_2013.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/y5pezhnagqsnyxm/BNFF_2013.pdf?dl=0)

**Abstract:** My research on Second Life-based artists indicates that core strategies for visibility in online VWs are three-fold: playing with virtual identity; digital aesthetics; and intervening code on user-centred experiences. A hybrid subjectivity from both the human and the machine (computer) is deployed in the process, verifying the transformation of virtual world/online networked *aesthesis* into artist's raw material.

I will examine these processes from a hybrid perspective of digital aesthetics, virtual world theories and media studies. In my case studies, pranks on identity and sense-making, deceiving and proliferating personae, as well as avatars' personality intervened by code, seem to trigger flickering meaning output and locate the virtual-real relation as an expanded simbioisis.

My chapter in *The Immersive Internet. Reflections on The Entangling of The Virtual with Society, Politics and the Economy* (Teigland and Power, eds)\* reflects deeper on these topics, entertaining the analytical possibilities of both fascinating and disturbing (future) scenarios for digital technoculture, synthesized in the paradoxical image of the 'Individually Social'.

**Keywords;** Virtual Worlds, Avatars, Identity, Subjectivity, Visibility, SL-based Art, Digital Aesthetics.

\* *The Immersive Internet. Reflections on The Entangling of The Virtual with Society, Politics and the Economy* (Robin Teigland & Dominic Power eds., Palgrave Macmillan, UK., 2013)

**Descarga PDF:** Disponible:

[https://www.dropbox.com/s/qy3pltn2rz5ncik/GT\\_BNFF\\_OK.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/qy3pltn2rz5ncik/GT_BNFF_OK.pdf?dl=0)

**2013 Tipo de producto:** Conferencia magistral en evento internacional

**Idioma:** Español

**Título del trabajo:** "Estoy seguro que esto le está pasando...a mi otro cuerpo: persona, semejanza, liminalidad y representación en el arte basado en Second Life. Una perspectiva neobarroca de la estética de los mundos virtuales" Coloquio del retrato: Persona y Semejanza, La trascendencia visible IV parte. Evento anual del Área de Investigación de Semiótica del Diseño. CYAD / UAM A Junio 11-13

**Mecanismo de selección:** Presentación de avances de investigación

**Detalles técnicos:** 22 páginas en formato PDF. Acompañado de presentación interactiva en línea: [https://www.dropbox.com/s/6gd35e9qz3ix0gn/Estoy\\_seguro.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/6gd35e9qz3ix0gn/Estoy_seguro.pdf?dl=0)

**Abstract:** No aplica

**Descarga PDF:** Disponible:

**2012 Tipo de producto:** Conferencia magistral en evento internacional

**Idioma:** Inglés

**Título del trabajo:** "*An Avatar's Artist Might Become an Artist's Avatar: The Mattes' Heuristics of Digital Art*" at UAAC/AUAC 2012 Annual Conference, Concordia University, Montreal Canada.

**Mecanismo de selección:** Concurso de Selección. Propuesta enviada a comité de revisión de calidad de UAAC/AUAC 2012

**Detalles técnicos:** 17 páginas en formato PDF. Acompañado de presentación interactiva en línea:

[http://prezi.com/ml7ba5wcvfh6/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy&rc=ex0share](http://prezi.com/ml7ba5wcvfh6/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share)

**Abstract:** Throughout their career, Eva and Franco Mattes have created controversial artwork through pranks, fake identity, hacking websites and private/collective property, or a combination thereof. Examining their SL-based artwork period (2006-09), their *flickering* strategies will allow us to observe their avatars working as media artists in the SL artwork *Synthetic Performances*. Embodied by my SL avatar *Lacan Galicia*, I

interviewed the artists in the fall of 2010 as research for my doctoral thesis. The Mattes have built both a solid trajectory as workers and media creators on the border between illusion and reality, as well as creating a narrative around their own 'secret' identities as people, net, and media artists (they are simultaneously known as Eva and Franco Mattes, Tania Copechi & Renato Posapiani, 0100101110101101.org, Lutter Blissett or Darko Maver).

Their virtual art practice draws on their concept of *unstable identity*: for them, *identity* is 'inherently unstable', the very matter of aesthetic production that is under permanent reconfiguration of their *mythopoeia*. I call this 'staged' interdependent pair of self/avatar a *double reversible pattern of subjectivity*.

**Descarga PDF:** Disponible: [https://www.dropbox.com/s/ijpq2g75h4tajz/Mattes\\_An\\_Avatar%27s\\_Artist\\_DEF.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/ijpq2g75h4tajz/Mattes_An_Avatar%27s_Artist_DEF.pdf?dl=0)

**2012 Tipo de producto:** Defensa de tesis doctoral

**Idioma:** Inglés

**Título del trabajo:** "*Because I am not here, Selected Second Life-Based Art Case Studies: Subjectivity, Autoempathy and Virtual World Aesthetics*" The University of Western Ontario, London Ontario, Canada.

**Mecanismo de selección:** Tesis terminada y aprobada por el comité de titulación de grado. Aprobada por el jurado, con felicitación. *The School of Graduate and Postdoctoral Studies*. UWO

**Detalles técnicos:** 225 páginas. Acompañado de presentación interactiva en línea: las artes visuales y la creatividad, son el tema central de un nuevo proyecto de investigación de un servidor, recientemente enviado para su registro al HCD.<sup>3</sup>

### Textos y colaboraciones escritas

**2015 Tipo de producto:** Artículo especializado de investigación

**Idioma:** Español

---

<sup>3</sup> *Alucinaciones Consensuales, Soñando Los Sueños De Los Demás*. Un marco teórico para la convergencia de la virtualidad, la tecnocultura digital y las redes sociales en la web del futuro.



**Título del trabajo:** “Información, visualización y representación en el Diseño Interactivo”. Revista Tecnología y Diseño No. 3, Marzo 2015, ISSN2007-8781 Departamento de Procesos y Técnicas del Diseño, CYAD / UAM a

**Mecanismo de selección:** Artículo enviado para dictaminación al comité editorial de la revista.

**Detalles técnicos:** Publicado

**Abstract:** N/A

**Descarga PDF:** Disponible:

[https://www.dropbox.com/s/ruq7fn4y38c9zer/VIS\\_INFO\\_GTOLEDO.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/ruq7fn4y38c9zer/VIS_INFO_GTOLEDO.pdf?dl=0)

**2015 Tipo de producto:** Artículo especializado de investigación

**Idioma:** Español

**Título del trabajo:** “De la subjetividad dual a lo individualmente social. Avatares, liminalidad y la convergencia entre mundos virtuales y redes sociales”. Antología del coloquio: Narración Estética y Política (Nov. 2014) Deptos. Evaluación del Diseño Investigación CYAD / UAM A

**Mecanismo de selección:** Conferencia seleccionada y presentada en el evento.

**Detalles técnicos:** Publicado

**Abstract:** N/A

**Descarga PDF:** Disponible:

[https://www.dropbox.com/s/gtp3wq9cvmw2dx5/GTOLEDO\\_NARESTPOL\\_UAMA.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/gtp3wq9cvmw2dx5/GTOLEDO_NARESTPOL_UAMA.pdf?dl=0)

[https://www.dropbox.com/s/gtp3wq9cvmw2dx5/GTOLEDO\\_NARESTPOL\\_UAMA.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/gtp3wq9cvmw2dx5/GTOLEDO_NARESTPOL_UAMA.pdf?dl=0)

**2014 Tipo de producto:** Artículo especializado de investigación

**Idioma:** Inglés

**Título del trabajo:** “*Consensual Hallucination. Bryn Oh's Second Life-Based work*”, research article in *Metaverse Creativity Journal*, Volume 4, Number 1. ISSN [2040-3550](https://doi.org/10.2040/3550), Online ISSN: [2040-3569](https://doi.org/10.2040/3569), June 2014, pp 35-53.

**Mecanismo de selección:** Artículo seleccionado para su publicación por el comité editorial de la revista.

**Detalles técnicos:** 18 páginas, mas ilustraciones. Publicado

**Abstract:** N/A

**Descarga PDF:** Disponible:

[https://www.dropbox.com/s/ijbsfhaqmijfu6s/MECR\\_4.1\\_Toledo\\_Ramirez.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/ijbsfhaqmijfu6s/MECR_4.1_Toledo_Ramirez.pdf?dl=0)

**2013 Tipo de producto:** Capítulo en libro de investigación especializada

**Idioma:** Inglés

**Título del trabajo:** “*Individually Social: from Distribute Aesthetics to New Media Literacy. Approaching the Merging of Virtual Worlds, Semantic Web and Social Networks*”, book chapter in *The Immersive Internet. Reflections on The Entangling of The Virtual with Society, Politics and the Economy* (Robin Teigland & Dominic Power eds., Palgrave Macmilan, UK., 2013)

**Mecanismo de selección:** Capítulo seleccionado para su publicación por el comité editorial del libro.

**Detalles técnicos:** Publicado

**Abstract:** N/A

**Descarga PDF:** Disponible:

[https://www.dropbox.com/s/f306xswzxpjvysw/GTOLEDO\\_CHPTR.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/f306xswzxpjvysw/GTOLEDO_CHPTR.pdf?dl=0)

**2012 Tipo de producto:** Tesis de doctorado (*Philosophy Doctor in Media Studies*) publicada (electrónicamente y en papel)

**Idioma:** Inglés

**Título del trabajo:** “*Because I am not here, Selected Second Life-Based Art Case Studies: Subjectivity, Autoempathy and Virtual World Aesthetics*”

<http://ir.lib.uwo.ca/etd/1031/>

**Mecanismo de selección:** Tesis terminada, aprobada y dictaminada para su publicación por el comité de investigación y jurado del examen de grado

**Detalles técnicos:** 225 páginas, mas ilustraciones. Publicado

**Abstract:** N/A

**Descarga PDF:** Disponible:

[https://www.dropbox.com/s/m08ewdea2uunhqv/Because I am Not Here Selected Second Life-Based Art Case Studies.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/m08ewdea2uunhqv/Because%20I%20am%20Not%20Here%20Selected%20Second%20Life-Based%20Art%20Case%20Studies.pdf?dl=0)

## 1.2 Conclusiones de la Fase 1

La experiencia contemporánea de los jóvenes de la UAM en la vida diaria y el trabajo, implica estar conectados en línea, prácticamente de tiempo completo. En un grado considerable, lo es también la interacción colectiva, la fusión de lo social y lo privado, la elaboración y reelaboración de simbologías y ‘lenguajes’ novedosos en lo medial; todas ellas son actividades que se traducen en expresiones ‘positivas’ y ‘negativas’, que en mi opinión expresan—en su totalidad—la calidad y el volúmen de la transición de las “TCIs a las TACs y TPCCs”<sup>4</sup>

Este proceso es complejo y exige un estudio y reflexión más amplios, en este informe convendremos en sintetizarlo de la siguiente manera: de lo hipercomplejo podemos clasificar al menos tres grandes subsistemas: el que se da en forma escolarizada; el que se da informalmente, a través de la transdisciplinariedad, la virtualidad, la subjetividad, las redes sociales y el Web; y el que ocurre a un nivel más subjetivo, en el que identidad, intimidad y auto-representación cristalizan el proceso de *autoempatía*.<sup>5</sup>

En otras palabras, el traslado sucede todo el tiempo: a través de la interacción socio-cultural, vía las redes de comunicación. Que, de manera sintética, trazan el panorama tecno-cultural-digital actual que—reitero—se aborda en profundidad en el proyecto de investigación ya mencionado.

---

<sup>4</sup> Tecnologías de la información y la comunicación; tecnologías del aprendizaje y la comunicación y tecnologías de la producción colectiva del conocimiento.

<sup>5</sup> *Autoempathy* es un término acuñado por el especialista italiano en *New Media Art* y profesor de teoría cinematográfica Adriano D'Aloia. En mi tesis (2012) establezco que D'Aloia sostiene que: *The identity of avatars carries a particular sense of 'selfhood' this depends on digital manipulation into building his/her appearance, mutable subjectivity that functions as a filter and enhancing-device. This is what he calls autoempathy.*

## 2. Actividades F2

Fase II Dic. 2016 - Mayo. 2017

Durante la fase se comenzó la redacción del núcleo de la investigación recientemente aprobada: **"ALUCINACIONES CONSENSUALES, SOÑANDO LOS SUEÑOS DE LOS DEMÁS.** Un marco teórico para la convergencia de la virtualidad, la tecnocultura digital y las redes sociales en la web del futuro" (N-432). En este trabajo estoy abordando desde una perspectiva medial, tecnocultural y estética, los significativos avances del Big Data y su transferencia a modelos educativos y de nuevas habilidades para el S XXI (concretamente en lo que atañe a los visualizadores y diseñadores).

Como se sabe a partir de que la aplicación de algoritmos más sofisticados, desarrollos de inteligencia artificial y *ubiquitous computing*, se masificó y se volvió práctica cotidiana, lo identificamos con la tecnología inteligente de los modernos teléfonos celulares, tablets y otros dispositivos portátiles, la vida diaria se ha visto transformada e impactada, positiva y no tan positivamente, a través de lo que se llama hoy *El Internet de las cosas*.

La investigación N-432 va en un 65 % de avance hasta el final del período sabático en 17-O.

### 2.1 Conclusiones de la Fase 2

La columna vertebral de las conclusiones hasta el momento, es que un hilo conductor entre la dialéctica de la interacción entre dos visiones (posiciones si se quiere) cotrapuestas de la 'realidad' tecno-cultural-digital contemporánea, a saber: una *tecnouópica / tecnodeterminista* que considera a la tecnología como la única actividad económica, racional y 'científicamente' indispensable para determinar (imponer, es el término exacto) la dirección y orden de la evolución social. La otra, una perspectiva

*sociodeterminista* (y con arraigada vocación distópico/mistificante) que ve en lo social, y por lo tanto en la dinámica político-ideológica, el único, auténtico y deseable límite (moralmente fetichizado) indispensable para controlar y dictaminar la dirección de la evolución tecnológica. Ambas, ofrecen con fundamento: aportes positivos y también sus propias “patologías”, ritos y mitos.

A lo largo de las distintas etapas del proyecto que aquí se comentan, y las que se continuarán en las actividades programadas para enero 2018, se hará énfasis críticamente en esa coexistencia de miradas y fuerzas, a las que en estos momentos, el diseño, las artes, las estética, la creatividad y enseñanza responden desde un estratégico, complejo y rico posicionamiento que el diseño (con mayúscula) ha asumido socialmente dentro de la tecnocultura digital actual. Finalmente comentar que, durante el período sabático, se llevaron a cabo, análisis textuales, investigación in situ dentro de entornos virtuales, y análisis de ‘objetos’ de la tecnocultura digital actual en Norteamérica.

Las primeras etapas de ese trabajo, basado en la idea de que el fenómeno global de la Cultura Digital requiere para su estudio completo, la inclusión en la discusión de los aspectos humanístico-digitales, estéticos, hermeneúticos y subjetivo-psicológicos desde la vivencia en red, lo virtual y lo social. Estos son factores que justamente el diseño aporta desde la visualización, creatividad y la conceptualización en forma articulante/sintetizante con las tecnologías, las artes y la sociedad, de manera prácticamente natural.

Atte.

**Casa Abierta Al Tiempo**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Gerardo Toledo Ramírez', written in a cursive style.

**Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez**

No.Ec. 9501

Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco