

Memorias digitales del
Seminario
internacional
**Aproximaciones
y Fabulaciones**
*de la Semiótica
en el diseño y las artes*

Coordinadores

Dra. María Teresa Olalde Ramos

Dra. Claudia Fragoso Susunaga

Dra. Olivia Fragoso Susunaga

Dr. Nicolás Amoroso Boelcke



Area de Semiótica del Diseño del
Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo



Cuerpo Académico de Artes Escénicas
de la Facultad Popular de Bellas Artes
de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

Memorias digitales del
Seminario
internacional
**Aproximaciones
y Fabulaciones**
*de la Semiótica
en el diseño y las artes*

Memorias digitales del
Seminario
internacional
**Aproximaciones
y Fabulaciones**
*de la Semiótica
en el diseño y las artes*

Editores compiladores
Dra. María Teresa Olalde Ramos
Dra. Claudia Fragoso Susunaga
Dra. Olivia Fragoso Susunaga
Dr. Nicolás Amoroso Boelcke

Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco

Rector General

Dr. Eduardo Abel Peñalosa Castro

Secretario General

Dr. José Antonio de los Reyes Heredia

Unidad Azcapotzalco

Rector de la Unidad

Dr. Oscar Lozano Carrillo

Secretaria de Unidad

Dra. María de Lourdes Delgado Núñez

Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro

Secretario Académico de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas

Jefe del Departamento de Evaluación para el Diseño

Dr. Luis Soto Walls

Memorias del seminario de **Aproximaciones y Fabulaciones de la semiótica en el diseño y las artes**, editadas por la

Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco

División de Ciencias y Artes para el Diseño,

para el Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo,

Área de Semiótica del Diseño. Av. San Pablo Núm. 180, Edif. H, planta baja,

Col. Reynosa Tamaulipas, Azcapotzalco, CP. 02200, Ciudad de México, Te. 53189000

Edición electrónica, año 2021.

Diseño editorial y edición de video: Julio Torres

Cuidado editorial: María Teresa Olalde Ramos y Olivia Fragoso Susunaga

Los videos recibidos para su publicación en estas memorias son resultado de un trabajo de investigación, original e inédito, con aportaciones sobre el tema y realizado con rigor académico y fueron presentados en el Seminario Internacional Aproximaciones y fabulaciones de la semiótica en el diseño y las artes.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura de los coordinadores de la publicación.

Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes, siempre y cuando se den crédito a los autores y se licencien sus nuevas creaciones bajo condiciones idénticas y que siempre sean no comerciales.

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual

No Derivative Works / No Derivadas (ND), no permite modificar la obra de ninguna manera.



Diseñado y Hecho en México | Designed and Made in Mexico



Memorias digitales del

Seminario

internacional

Aproximaciones y Fabulaciones

*de la Semiótica
en el diseño y las artes*

Las “Memorias Digitales” que se presentan a continuación son el resultado del Seminario: **Aproximaciones y fabulaciones de la semiótica en el diseño y las artes**, que fue organizado en el mes de septiembre del 2020 como producto del trabajo conjunto entre académicos pertenecientes al proyecto investigación Nuevas tendencias y propuestas de la Semiótica de la imagen, del Área de investigación de Semiótica del Diseño, del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo y el Cuerpo Académico de Narración, estética, arte y ciudad, de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, de manera conjunta con el Cuerpo Académico de Artes Escénicas de la Facultad Popular de Bellas Artes de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.

El grupo de académicos reunidos propuso como tema de reflexión, el vínculo de la semiótica con las disciplinas que dan soporte a diversos espacios académicos. De esta manera se consideró el espacio en que el diseño y las artes escénicas dialogan con las artes y otras disciplinas, explorando los distintos caminos en donde el sentido y la significación se entretienen, como parte de la realidad del espacio cotidiano en el que habitamos.

Los ejes propuestos en el Seminario como detonantes al intercambio académico fueron:

1. El signo, la significación, la semiosis y el sentido en el diseño y las artes
2. Aportes de la semiótica a las artes y a los diseños.
3. Aproximaciones semióticas a la narración, estética, arte y ciudad.
4. Transdisciplinariedad, diseño y arte desde la semiótica de la cultura
5. Reflexiones semióticas sobre el discurso y la ideología en el diseño y las artes
6. Lenguaje, intertextualidad, traducción y retórica como ejes analíticos del diseño y las artes desde la semiótica.

La respuesta al llamado fue nutrida, acudieron académicos de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco; Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo; Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco; Universidad Autónoma de Querétaro; Escuela Nacional de Antropología e Historia; Universidad de Guanajuato; Universidad Autónoma del Estado de México; Universidad de Sonora; Tecnológico de Monterrey, Campus

Toluca; Universidad Iberoamericana; ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura; Universidad La Salle; Escuela Superior de arte dramático Eòlia de Barcelona; Universidad Complutense de Madrid y de Espacio & Experiencias. Las propuestas se hicieron desde el diseño gráfico, arquitectura, diseño industrial, artes visuales, teatro, danza, antropología, historia, literatura y filosofía.

Los acercamientos desde la semiótica abordaron temas como los mensajes visuales en la ciudad, los videojuegos, la fotografía, la creación de signos posverídicos, la escenografía, el cine, el diseño de espacios escénicos, la transdisciplinariedad y la semiótica de la cultura, la aesthesis decolonial, las representaciones cinematográficas sobre el feminicidio, la migración, la función política del cine, la semiótica como epistemología, el universo semiótico en la puesta en escena, el análisis del cartel, la ciudad Implícita, representaciones audiovisuales e interfaces de medios digitales, representación y atribuciones del arquetipo, lenguaje e intertextualidad, relaciones entre la obra pictórica y la literaria, los contenidos museales y los espacios museísticos, gráfica urbana y significación de la ciudad, significación de la corporalidad del actor sobre la escena, semiótica como herramienta en el proceso creativo de la danza, transdisciplinariedad en la evolución de la danza y cuerpos virtuales sensibles.

Esta publicación reúne los videos de las presentaciones de las ponencias realizadas en el Seminario Virtual, lo que permite contar con un documento que dé cuenta de la forma en que los participantes trataron los temas y los puntos de vista que compartieron al respecto.

Para los organizadores el seminario ha sido la oportunidad de intercambiar interesantes ideas sobre nuevas formas de abordar la semiótica en relación con el diseño y las artes por lo que queda en estas memorias la tácita invitación a continuar reflexionando sobre temas que resultan fundamentales para el desarrollo de nuestras disciplinas.

Dra. María Teresa Olalde Ramos

Dra. Claudia Frago Susunaga

Dra. Olivia Frago Susunaga

Dr. Nicolás Amoroso Boelcke

Memorias del
Seminario
internacional
**Aproximaciones
y Fabulaciones**
*de la Semiótica
en el diseño y las artes*

Indice de Presentaciones

8
de
septiembre

9
de
septiembre

10
de
septiembre



Memorias digitales del
Seminario
internacional
**Aproximaciones
y Fabulaciones**
*de la Semiótica
en el diseño y las artes*

8
de
septiembre

Dr. José Rafael Mauleón Rodríguez

ICONOS, Instituto de Investigación en
Comunicación y Cultura

Doctor en Diseño y en Estudios Transdisciplinarios
de la Cultura y la Comunicación

Es diseñador gráfico egresado de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, de la UNAM; es Maestro en Artes Visuales con orientación en Comunicación y Diseño Gráfico por San Carlos, UNAM. Es doctor en Estudios Transdisciplinarios de la Cultura y la Comunicación, por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura. También es doctor en Diseño por la UAM-Azcapotzalco. Tiene una Especialidad en Educación y obtuvo la medalla "Alfonso Caso" por los estudios de maestría, otorgada por la UNAM y medalla al Mérito Universitario por la UAM-Azcapotzalco en los estudios doctorales y también ha sido becario del CONACYT durante esos estudios.

Fue director del Centro de Investigación, de la Asociación Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico, A.C. (Encuadre), de 1995 a 1999. Actualmente es docente en la FAD de la UNAM. En ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura es el director general y dirige la línea de investigación: Imagen y Cultura Digital, Semióticas y retóricas de la imagen, así como Educación y Transdisciplinariedad; promotor de ICONOSLAB e ICONOS-Emprendimiento y co-diseñador de ICONOS-Financieros. A la par es el líder del proyecto editorial: Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura Digital, revista que actualmente tiene una beca FONCA. Es director de ICONOS, Diseño.

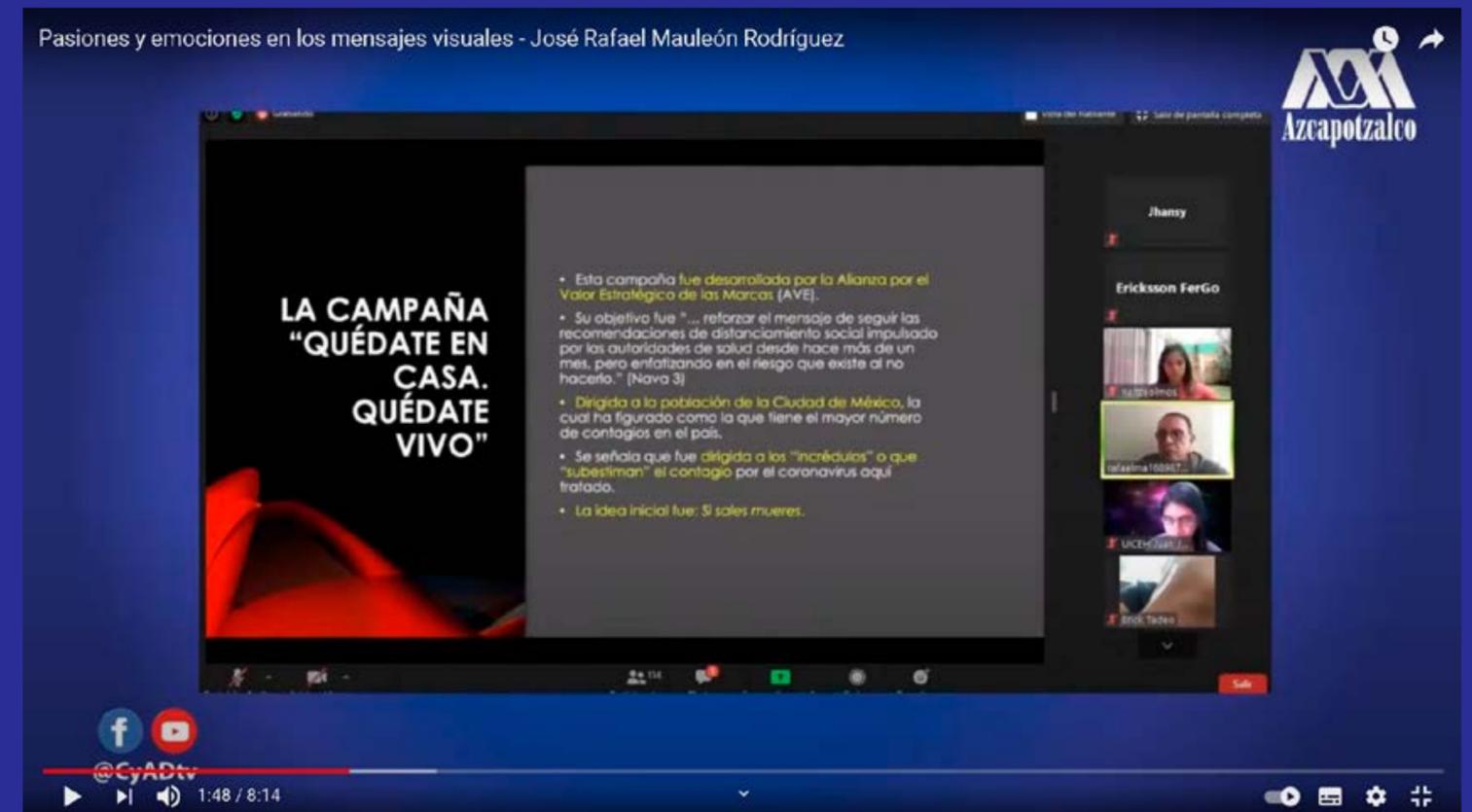
Pasiones y emociones en los mensajes visuales:

Análisis del sentido de muerte en carteles sobre el Covid-19 en la CDMX

El objetivo de este trabajo es analizar el sentido de ciertos carteles que utilizaron el tema de la muerte durante la pandemia del Covid-19 en la CDMX, con base en una postura modal propia de la semiótica pasional y un enfoque emocional que parte de las etapas prenatales del ser humano, para evaluar la pertinencia de esos mensajes en un escenario de tensión.

La pregunta a responder es ¿cómo se manifiesta el sentido de muerte en los mensajes de carteles de una campaña que promovió el “quedarse en casa”, desde la modalidad de la semiótica de las pasiones y una teoría de las emociones?

Para responder a esta pregunta se organiza este escrito en tres temas: el primero expone la razón de la campaña de interés; el segundo explica la modalidad pasional y una teoría emocional basada en las etapas prenatales humanas; en la última parte se realiza el análisis de algunos carteles de la campaña expuesta en la primera parte con las categorías elegidas para tal fin. En las conclusiones se responderá a la pregunta formulada.



Para ver la presentación
da click en el siguiente link:

<https://www.youtube.com/watch?v=bYgkqjPuS5A&t=4s>

Mtro. Iván Torres Ochoa

Universidad Autónoma Metropolitana,
Azcapotzalco
Maestro en Hipermedios por la UAM-A

Diseñador de la comunicación gráfica mexicano egresado de la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Azcapotzalco. Comienza sus estudios profesionales en el año 2004 en dicha universidad y culmina la licenciatura en el año 2009 para seguir en el estudio de una especialidad en hipermedios y una maestría que culmina en 2013 con la tesis “El videojuego como imagen viva. Dimensiones organizativas”.

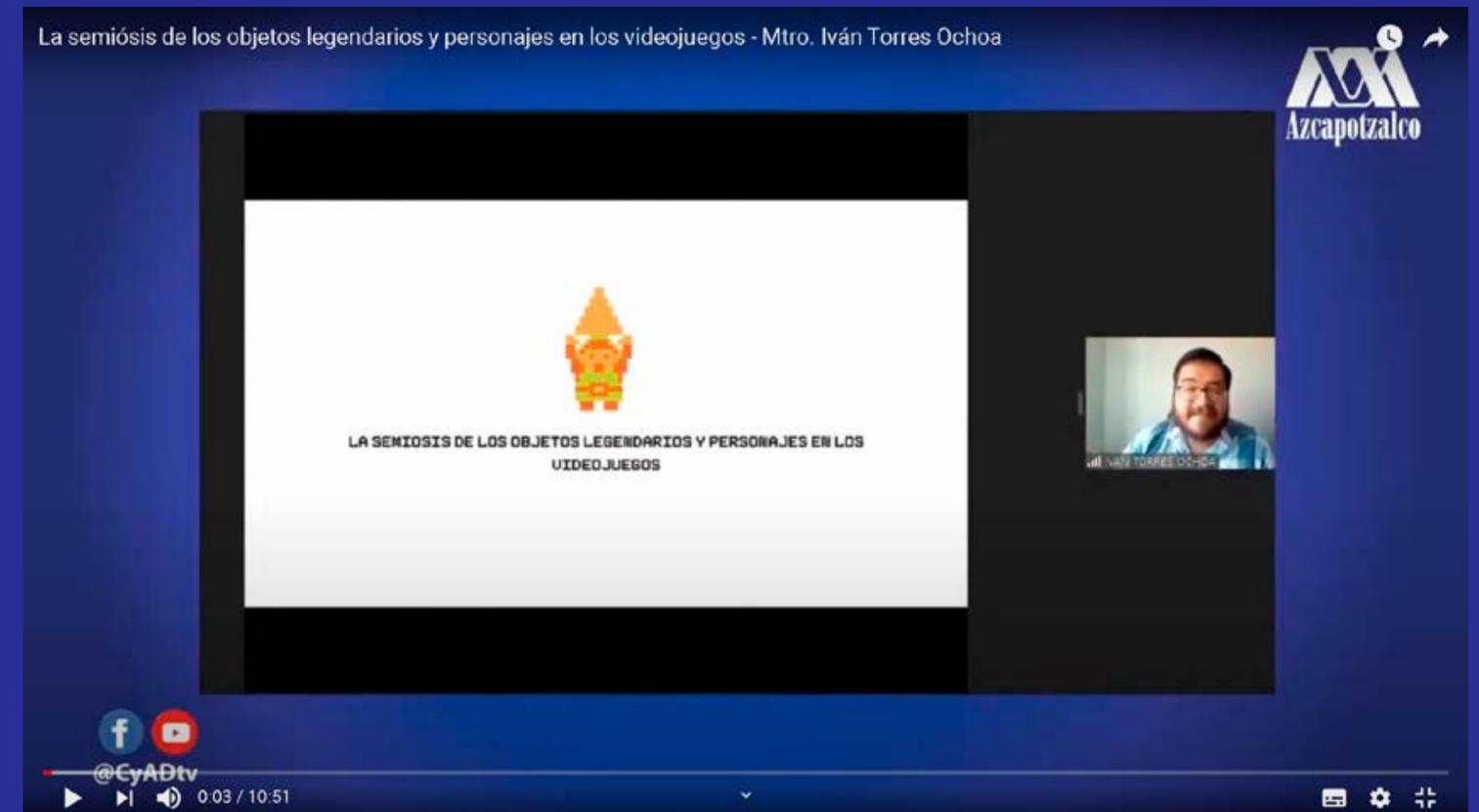
Actualmente es profesor-investigador en la UAM Azcapotzalco en los temas prácticos de producción de video, animación tradicional y digital; en los temas teóricos y metodológicos de semiótica, hermenéutica, taller de investigación, metodología para el diseño e historia del arte; así mismo, comparte la coordinación de CyADtv que se enfoca en la difusión del conocimiento y la vida universitaria de la UAM; freelance en diversos proyectos de diseño dirigidos al ámbito comercial, educativo y cultural destacando Ópera Irreverente como el más importante. Entusiasta de la lectura, pintura, la ilustración, la programación web y videojuegos desarrolla una práctica personal de producción artística y reflexiva sobre estos temas, culminando en exposiciones y publicaciones.

La semiósis de los objetos legendarios y personajes en los videojuegos

Los videojuegos son productos de comunicación gráfica complejos que implican una armonía perfecta entre signos con distinto valor significativo en un momento determinado que nos permite avanzar en la trama, tener objetivos claros o agregarle valor a nuestra sesión.

Resulta interesante analizar las estrategias que se utilizan dentro y fuera de distintos videojuegos para hacer deseable un objeto, una característica o generar una liga con un personaje secundario, ya que muchos de estos van más allá de la funcionalidad con una dimensión estética y/o narrativa que hace que tenerlo agregue un valor distinto a la experiencia de juego.

En la actualidad hay un sinnúmero de objetos deseables por los jugadores de e-sports como fortnite, league of legends, fall guys u overwatch, por mencionar algunos. Entre skins y armas exclusivas se agrega la opción de personalización para hacerse reconocible dentro del mundo que se forma alrededor del juego. Sin embargo, hay otros objetos que lejos de los cambios estéticos nutren la narrativa del juego como la obtención del traje oscuro en “The legend of Zelda, breath of the wild”, el avistamiento de una oveja rosa en minecraft o la inclusión de personajes con características únicas en Valkyria Chronicles que al morir nunca vuelvan a aparecer o los grandes jefes escondidos de final fantasy para obtener un trozo de historia no contada y una superioridad por sobre los otros jugadores.



Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
<https://youtu.be/uFbpJNGs0yI>

Mtro. Luis Enrique Arguelles Arredondo

Universidad La Salle
Universidad Simón Bolívar
Maestro en comunicación y medios virtuales,
ICONOS,

Línea(s) de investigación actual (es).
Fotografía, tecnología y multimedia

Proyectos de investigación (s) actual (es).
La etapa de inspiración creativa en el diseño gráfico empleando la aplicación de cámara de un Smartphone.
Inteligencia artificial y diseño gráfico.

Referencias bibliográficas completas de las más recientes publicaciones
“Coordenadas gráficas. Experiencias, pedagogía y prácticas del Diseño”
ISBN: 9786077490982, Editorial Parmenia, de La Salle ediciones, 2019

Actividades sociales, culturales o profesionales.
Estancia de producción fotográfica en VU, centre de diffusion et de production de la photographie, Quebec, Canadá. Experiencia en docencia en las áreas de fotografía, hipermedios, multimedia, desde 1992. Más de 30 exposiciones colectivas e individuales en el área de fotografía, Museo de San Ildefonso, Museo Carrillo Gil, Galería del Sur UAM Xochimilco, Museo de arte contemporáneo de Aguascalientes, entre otros. Premio de adquisición en el Encuentro Nacional de Arte Joven, INBA. Ha colaborado como fotógrafo en diversas publicaciones, como Revista Mira, Muy Interesante, entre otras. Colaboración con el escritor Michel Noël para el libro Histoires de L'ART DES INUITS du Québec.

El smartphone, la fotografía computacional y la inteligencia artificial las herramientas perfectas para la creación de signos posverídicos

En los albores de la tercera década del siglo XXI, los nuevos medios tecnológicos nos están trasladando a una era donde la realidad, la veracidad y la objetividad de los signos encargados de narrarnos lo más objetivo posible el entorno, ahora están mostrando hiperrealidades que nuestros sentidos están quedando muy por detrás de lo que pueden percibir.

En el campo de la fotografía el Smartphone es el epicentro de la creación de signos icónicos que se alejan de lo que nuestros sentidos pueden apreciar.

Actualmente los Smartphone hacen uso de conceptos tecnológicos como, fotografía computacional (*computational photography*), algoritmos complejos IA (Inteligencia artificial), nanotecnología etc. Este cúmulo de conceptos contenidos en estos dispositivos y cámaras de última generación, pueden crear imágenes casi hiperrealistas, conocidas como fotografías de alto rango dinámico, HDR, donde los detalles, los colores, la luz se muestran como nuestro ojo ya no puede captar. Así mismo estos y otros dispositivos pueden crear imágenes panorámicas de 360 grados que la visión humana nunca había observado. La evolución de los procesadores en las cámaras y Smartphone han permitido un procesamiento computacional de imágenes que al inicio del siglo XXI solo computadoras de escritorio podían realizar, estos procesadores ahora contenidos en computadoras de bolsillo pueden ayudar a fusionar una serie de disparos instantáneos para mostrar escenas casi en total oscuridad, cuando el ojo humano ya no puede ver. Los algoritmos de la inteligencia artificial pueden reconocer escenarios, personas, animales y cosas, para decidir por nosotros



resultados como realce de colores, eliminación de fondos, eliminación de reflejos y objetos, maquillaje e iluminación inexistente, que al momento de compararla con la realidad en ese momento podría ser radicalmente diferente a lo vivido.

Para ver la presentación da click en el siguiente link:
<https://youtu.be/JYdoCajHlgM>

Dra. Olivia Fragoso Susunaga

**Universidad Autónoma Metropolitana,
Azcapotzalco**
Doctora en Diseño por la UAM- Azcapotzalco

Maestra en Artes Visuales por la Escuela Nacional de Artes Plásticas (Actualmente Facultad de Artes) de la Universidad Nacional Autónoma de México; Licenciada en Comunicación por la Universidad Iberoamericana. Licenciada en Artes Visuales por La Esmeralda INBA, Licenciada en Diseño Gráfico por la Universidad del Valle de México. Actualmente cursa el Doctorado en Crítica de la Cultura y la Creación Artística en la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMEX). Profesora investigadora Titular C de tiempo completo en el Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño de la División de Ciencias y Artes para el Diseño (CyAD) en Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco (UAM A) Ciudad de México, en la Carrera de Diseño para la Comunicación Gráfica. Desde hace casi 30 años ha sido docente en las licenciaturas de Comunicación y Diseño gráfico en instituciones públicas y privadas. Perteneció al Cuerpo Académico de Narración, estética, arte y ciudad, de la UAM Azcapotzalco. Forma parte del Grupo de Investigación Teoría y Creación de la Imagen donde colabora con el proyecto El discurso estético de la ciudad y retórica visual y con el proyecto Teoría de la Imagen. Con el Grupo Arte es colabora del proyecto Ciudad y política; con el Área de Semiótica colabora con el proyecto Nuevas tendencias y propuestas de la Semiótica de la imagen. Ha participado en diversos Congresos, Seminarios y Coloquios tanto nacionales como internacionales y ha realizado publicaciones en diversos medios de temas relacionados con la imagen, el diseño y la significación.

Publicaciones recientes:

Fragoso, O. La resistencia desde el arte como práctica cultural en la ciudad. El Ornitorrinco Tachado. Revista de Artes Visuales / Núm. 11 mayo - octubre 2020. México: Universidad Autónoma del Estado de México. Editada por la Universidad Autónoma del Estado de México.
Fragoso, O. El Discurso Estético de la Ciudad, Signo Texto y Discurso en la Frontera del Sentido. Revista Un año de Diseñarte Mm1, Número 21, enero-diciembre 2019. México: Universidad Autónoma Metropolitana. ISSN 1665- 0964. De la página 86 a la 95
Fragoso, O. Aproximaciones al estudio de la Teoría de la imagen. México: Universidad Autónoma Metropolitana. Fecha de Publicación: mayo de 2019. Memoria Coloquio Educación para el Diseño.

La escenografía en el cine como práctica semiótica discursiva. Ciudad, política y categorías estéticas en el cine de pobreza.

Este trabajo parte del supuesto que la ciudad funciona como escenografía de un gran teatro en el que a través de formas de arte como las del cine, se representan acciones y acontecimientos políticos. La pobreza se considera como manifestación de la inadecuada aplicación de la política y tiene como resultado, entre muchos factores y manifestaciones, la distribución inequitativa de la riqueza. La construcción semiótica de sentido de la ciudad en el cine, como instrumento de la política, funciona a través de dichas prácticas semiótico-discursivas que son interpretadas por quien percibe la imagen desde un contexto sociocultural elaborado en un tiempo y espacio específicos. Desde esta óptica, la política no es el ejercicio del poder. Debe ser definida por sí misma, como una práctica semiótico-discursiva, una modalidad de acción, llevada a la práctica por un tipo particular de sujeto y derivada de una clase de relación con el entorno.

Es la relación política dada por la forma en la que se desarrollan las prácticas semiótico- discursivas la que hace posible concebir al sujeto político, no a la inversa. Por ello los intentos de control y dominio sociales, por parte de quien ostenta el poder, no operan de manera lineal transmitiendo mensajes directos al estilo Emisor-Mensaje-Receptor, con los que el espectador capta, comprende y actúa políticamente a voluntad del otro poderoso, sino que la acción política de los sujetos es un proceso más complejo por lo que es necesario comprender la forma en la que opera.

Seminario:
**Aproximaciones y Fabulaciones de la
Semiótica en el diseño y las artes.**

Área de investigación en Semiótica del Diseño del Departamento de Evaluación del Diseño, Cuerpo Académico de Narración, estética, arte y ciudad, de la UAM Azcapotzalco, Cuerpo Académico de Artes Escénicas de la Facultad Popular de Bellas Artes de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

Dra. Olivia Fragoso Susunaga
Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño
UAM Azcapotzalco

**La escenografía en el cine como práctica
semiótica discursiva. Ciudad, estética y política
en el cine de pobreza.**

@CyADtv

Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
<https://www.youtube.com/watch?v=u5aGR6hyDU4&t=47s>

Arq. Rodrigo Heredia Bengoechea

ESPACIO & EXPERIENCIAS en CDMX
Arquitecto, Escenógrafo, Empresario y Artista
Hispano Mexicano

Nacido en Veracruz. Egresado de la Universidad Cristóbal Colón y la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Granada, España. Con estudios de Escenografía en U.N.A.M., y especializado en Escaparatismo por Ártidi, Barcelona.

Alumno de William Waldrop, Jorge Ballina, Mauricio Trápaga, Marisa de León, David Olguín, Aholibama Castañeda, Dr. Jorge Dubatti (Catedral Bergman), Lissy Castro y Agustín León Becado en Nueva York, en el programa Tu experiencia Broadway.

Los proyectos escenográficos que más le representa son: “Las Analfabetas”, “Al Final Del Arcoiris” y “Te amo, Eres Perfecto, Ahora Cambia”. Diseño y Construcción de Escuela Danza árabe Aisha Karim, Casa Amparo & Consultorios Acqua.

Con trayectoria docente de más de 13 años en UVM, IBERO y CCC, tuvo a cargo en México el proyecto: Arquitecturas (Soluciones Integrales en Diseño) desde sus 4 enfoques: mobiliario interior, muebles exterior, piel-tejidos técnicos y piedra natural y mármol. Ha sido representante de la firma española de interiorismo hotelero BELTÁ FRAJUMAR en el concurso internacional de diseño INTERCIDEC, a realizarse anualmente en Barcelona España en INTERI HOTEL.

Es CEO Fundador de la firma ESPACIO & EXPERIENCIAS en CDMX, orientada a Interiores escénicos, escenografía, escaparatismo, dibujo, moda y producción. En 2019 arranca el Tour Nacional de Diseño de Espacios Escénicos, recorriendo varias ciudades del país con workshops para Arquitectos y Diseñadores.

Director artístico del proyecto Social Stardust: Brilla con luz propia, Concierto Escénico que busca darle voz a quienes han sido víctimas de bullying.

En 2020, arranca su primer programa de Radio: Instinto Divergente, en Promo Estereo Radio y se suma a la revista Distrito Cultural Magazine de Sick Arts México, escribiendo la sección de Escenografía y Arquitectura.

La semiótica aplicada al Diseño de Espacios Escénicos.

La necesidad de espacios de creación, ensayo y presentación para compañías escénicas emergentes nos convocan más que nunca. Nos encontramos pasando por un periodo de cambio en los modelos convencionales, la caja escénica necesita no solo hoy, sino como un ejercicio real tiene la consigna de reinventarse cada día y dar paso y abrigo a las nuevas expresiones artísticas sin que estas se encuentren limitadas por un tema presupuestal (renta de teatros, costo de boletaje, inviabilidad para las pequeñas compañías escénicas dadas las presentes situaciones actuales como contingencias). El futuro nos llama al exterior, a salir de la caja. Este proyecto además de dar abrigo a la creación artística colectiva da voz a la arquitectura y la hace parte de esta creciente necesidad de espacios escénicos.

La propuesta consiste en abrir un nuevo cambio en la semiótica convencional de espacios, a través de escenografía urbana todo terreno orientada a brindar soluciones de espacio escénico a compañías de teatro emergente, danza, clown, cantantes, músicos y grupos de teatro callejero, que no cuentan con los recursos presupuestales para rentar un espacio convencional escénico (teatros y salas de concierto). Con este proyecto a través de intervenciones presupuestales mínimas o implementación de materiales de fácil acceso, les ofrecemos la oportunidad de contar con un espacio de creación, de ensayo y presentación de sus espectáculos escénicos dignos, sostenibles y seguros fuera de la caja (outside the box), a partir del uso y reinterpretación de espacios arquitectónicos o hitos urbanos ya construidos: Plazuelas, Recintos Históricos, Atrios, Parques Urbanos, Muros, Arcadas).



Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
https://youtu.be/B_d0yBHXXDw

Dr. Oscar Ochoa Flores

Escuela Nacional de Antropología e Historia /
México
Doctor en Antropología Social, ENAH

Maestro en Comunicación y Política por la UAM-Xochimilco (2010)

Licenciado en Etnología por la ENAH (2009)

Licenciado en Diseño de la Comunicación Gráfica por la UAM-
Xochimilco (1999)

Docencia:

•Posgrado en Antropología Social - ENAH (2015)

•Licenciatura y Posgrado en Trabajo Social -Universidad
Veracruzana, campus Minatitlán, Veracruz (2013-2014)

•Licenciatura en Ciencias Sociales y Humanidades -Universidad
Istmo Americana, Coatzacoalcos, Veracruz (2013-2014)

•Licenciatura en Gestión Intercultural para el Desarrollo (Área de
Comunicación) -Universidad Veracruzana Intercultural- Huasteca,

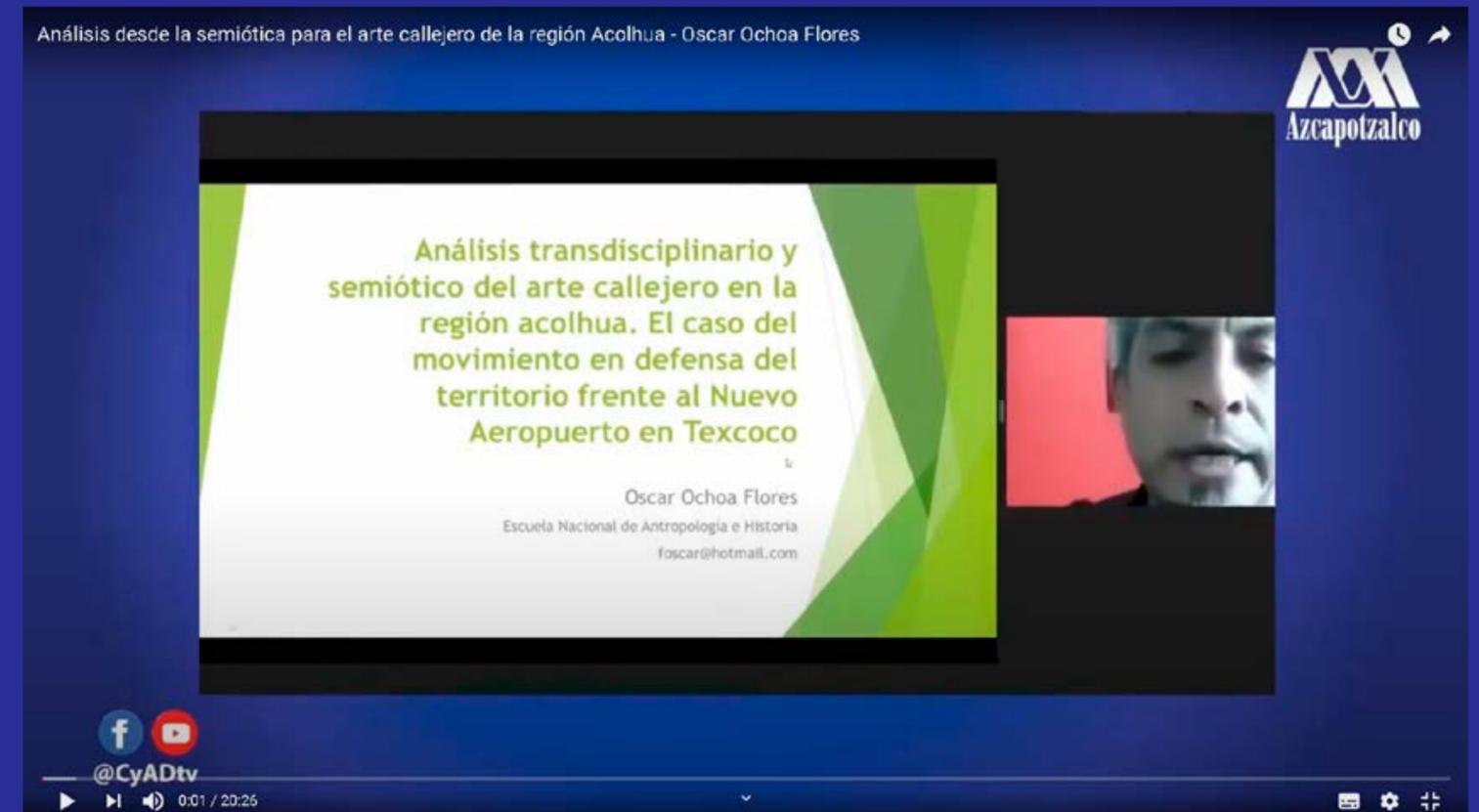
Análisis transdisciplinario y desde la semiótica de la cultura para el arte callejero de la región acolhua. El caso del movimiento en defensa del territorio ante el Nuevo Aereopuerto de Texcoco.

Esta propuesta forma parte de una investigación de mayor alcance, la cual articula campos disciplinarios tan diversos como sociología, antropología, historia, ecología, análisis del discurso, semiótica visual y semiótica de la cultura en torno a la idea de memoria. En este sentido, la memoria como categoría transdisciplinaria alcanza expresiones en todos los niveles analizados, siendo el semiótico uno de ellos.

Esta propuesta se centra en los conceptos lotmanianos de semiosfera, memoria de la cultura y texto para el análisis del arte callejero que emergió durante los últimos años en la región acolhua, específicamente en los municipios de Atenco, Texcoco y Chimalhuacán, antes de que el actual gobierno cancelara definitivamente el proyecto del Nuevo Aeropuerto Internacional de la Ciudad de México.

Los niveles analíticos se articulan desde la concepción de Barthes (1986) sobre los ámbitos denotativo / connotativo del mensaje visual, y los niveles icónico, iconográfico y tropológico de Eco (1978), resultando en dos grandes bloques analíticos: uno denotativo-icónico y otro connotativo-retórico.

El corpus analítico está conformado por una serie de estenciles, grafitis y murales (5 en total) que se registraron durante el trabajo de campo en los municipios antes mencionados durante el periodo 2017-2020.



Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
<https://youtu.be/RNJulikICyI>

Mtro. Francisco de Parrés Gómez

Escuela Nacional de Antropología e Historia /
México
Maestro en Antropología Social

Licenciado en Comunicación Social.

Es miembro de la Asociación de Antropólogos Iberoamericanos en Red (España), de la Unión de Científicos Comprometidos con la Sociedad (México) y del Padrón Nacional de Jóvenes Investigadores (UNAM). Cofundador del Colectivo Transdisciplinario de Investigaciones Críticas (COTRIC). Premiado por el Programa de Estímulo a la Creación y Desarrollo Artístico organizado por el Instituto Veracruzano de la Cultura y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

Ponente en foros nacionales e internacionales. Autor de varios capítulos de libros. En la actualidad cursa el doctorado en Antropología Social en la Escuela Nacional de Antropología e Historia, en la línea de investigación Análisis del discurso y Semiótica de la cultura, donde desarrolla una investigación dentro de las áreas de interés que ya ha venido trabajando como: las estéticas de la ruptura, el binomio arte-resistencia, los movimientos sociales, la estética decolonial, entre otros.

El arte del movimiento Zapatista: Recursividad estética occidental-eurocentrada <> Aesthesis decolonial desde la transdisciplinariedad.

Esta ponencia está conformada por reflexiones que abordan el arte como dispositivo complejo, transdisciplinario y transdimensional, en este caso, en las manifestaciones llamadas aesthesis decoloniales, en particular, abordadas a través del discurso del movimiento indígena en resistencia Zapatista en el estado de Chiapas, México. Por ello, se profundizará, con la semiótica y la transdisciplinariedad, en los factores que articulan estas prácticas artísticas de resistencia con los diferentes niveles de realidad que nos ayudan a construir categorías complejas transdisciplinarias referidas al arte, la aesthesis decolonial y la estética occidental-eurocentrada.

Retomaremos dimensiones como la memoria colectiva, el imaginario social, la estética, las prácticas comunitarias, lo político y el poder, para centrarnos, en cuáles son los mecanismos que se practican a través del arte de las comunidades autónomas, para hacer frente y resistir, a las condiciones actuales de dominación generadas a partir del binomio contemporáneo de la modernidad-capitalista. Los ejes teórico-metodológicos que guiarán este trabajo serán la perspectiva modernidad/colonialidad en el campo de la antropología y la historia, la transdisciplinariedad, la semiótica de la cultura y las estéticas contrahegemónicas.



Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
<https://youtu.be/Mf3ZQsvZE7Q>

Mtra. Carolina Buenrostro Pérez

Escuela Nacional de Antropología e Historia /
México
Doctora en Antropología Social, ENAH

Carolina Buenrostro, profesora hora-semana-mes en la Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH). Doctora en Antropología Social por la ENAH, línea de investigación Transdisciplinaria de Análisis del Discurso y Semiótica de la Cultura. Líneas de investigación patrimonio cultural inmaterial (PCI), semiótica visual y el análisis del discurso en prácticas estéticas-artísticas atravesadas por la violencia. Ha colaborado en distintos proyectos dirigidos a la salvaguardia del PCI como el Archivo de la Palabra del INAH y la Cátedra UNESCO sobre patrimonio cultural inmaterial y diversidad cultural de la UNAM. Fundadora y miembro del comité académico permanente del Congreso Internacional sobre Experiencias en la Salvaguardia del PCI. Miembro del comité revisor del proyecto “2003 Convention Research Bibliography Project” de la UNESCO. Actualmente cursa el Posgrado virtual “Patrimonio Cultural Inmaterial. Herramientas específicas para su gestión y salvaguardia, en la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina.

2019, Co-coordinadora del libro Experiencias de salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial: Otros caminos. México: CRIM-UNAM.

2019, Co-autora, Alternate, lighter ways of sharing Intangible Cultural Heritage Safeguarding Experiences – Report UNESCO.

2019, (En prensa), “Reliquias”: fotografías de Olivia Vivanco. Un recorrido por la memoria de migrantes centroamericanos. En Diálogos para una antropología de las movilidades, Cristina Oemichen y Alexandre Beaudoin Duquette (coords.) México: UNAM.

2018, “La fotografía: de la imagen fiel de la realidad, a la imagen transdimensional”. En Revista Digital Universitaria, No. 2, marzo-abril, vol. 19, México: UNAM.
Disponible en: <http://www.revista.unam.mx/>

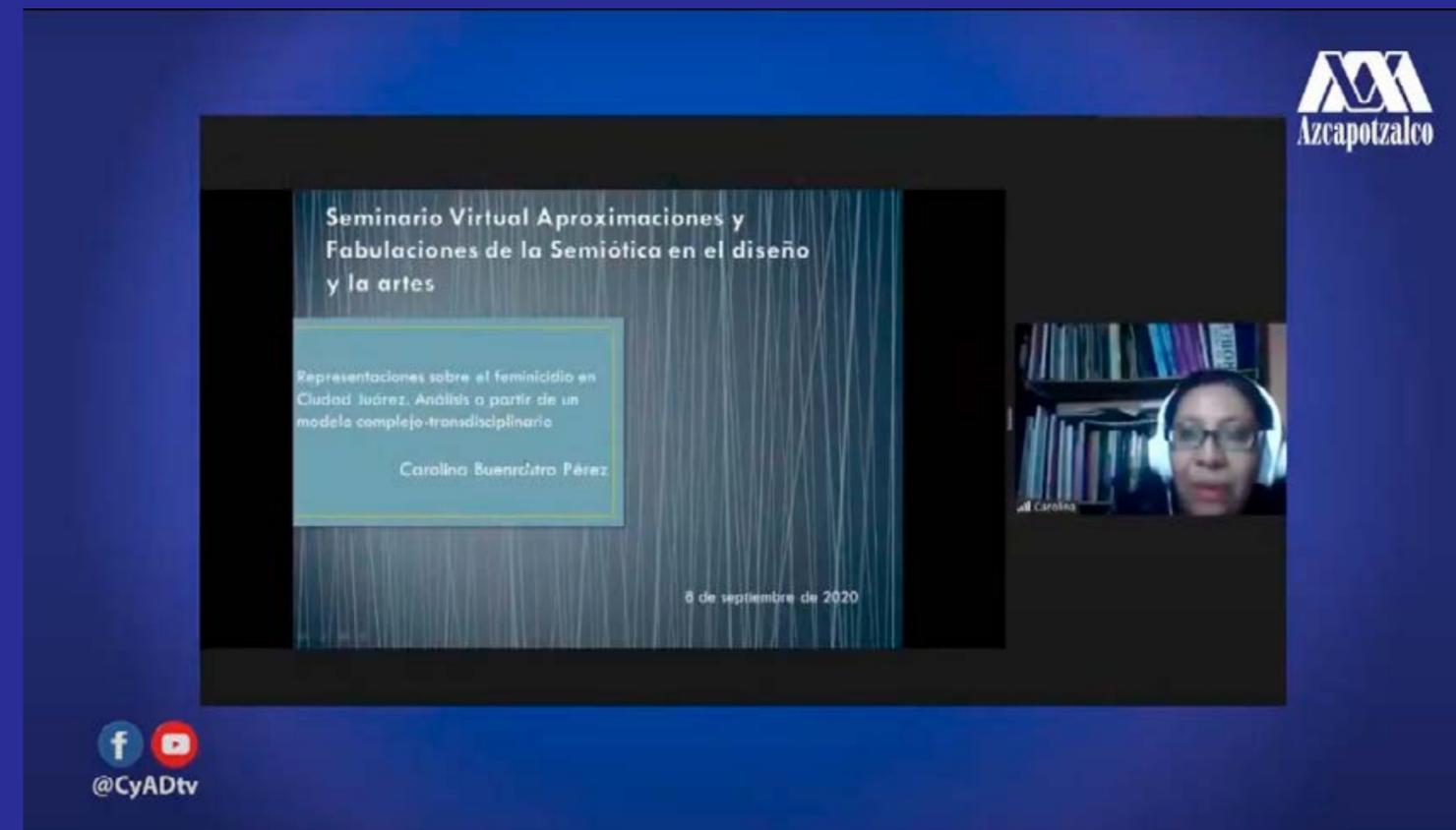
Representaciones del Femicidio en Ciudad Juárez.

Análisis a partir de un modelo complejo-transdisciplinario.

Las producciones artísticas han sido poco abordadas como objeto de estudio antropológico; sin embargo, su estudio puede ayudarnos a producir conocimiento sobre problemáticas sociales urgentes, como es el caso de las distintas producciones artísticas que, sobre los feminicidios en Ciudad Juárez, México, se han realizado.

Si bien, el campo disciplinar de la antropología no es suficiente para dar cuenta de este tipo de prácticas, existen enfoques teórico-metodológicos que apuestan por un análisis transdisciplinario, y que proponen categorías de análisis que permiten entender los fenómenos antropológicos en su interrelación con las distintas dimensiones que los atraviesan (social-política-cultural-económica-estética, etc.). Tal es el caso de la propuesta de Julieta Haidar y su modelo de análisis para las prácticas semiótico-discursivas, que articula la complejidad y transdisciplinariedad (propuestas de Edgar Morin y Basarab Nicolescu) para hacer confluír distintos campos cognitivos que permiten analizar la transdimensionalidad de estas prácticas, lo que las lleva a un análisis complejo que supera el que se realiza desde un solo campo cognitivo.

Este trabajo pretende dar cuenta de cómo, a partir del modelo de Haidar, se realizó el análisis de las representaciones comunes sobre el feminicidio que atraviesan un corpus que abarca distintos campos del arte: cine de ficción, cine documental, cortometraje, fotografía y performance; producciones que parecen heterogéneas pero que, al conceptualizarse bajo la categoría de prácticas semiótico-discursivas, propuesta de Haidar, encuentran un hilo conductor que permite su análisis transdisciplinar.



Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
<https://youtu.be/IPy5UKkx5hQ>

Dr. Arturo Morales Campos

**Universidad Michoacana de San Nicolás de
Hidalgo/ Facultad de Letras**

Doctor en Filosofía por la UMSNH

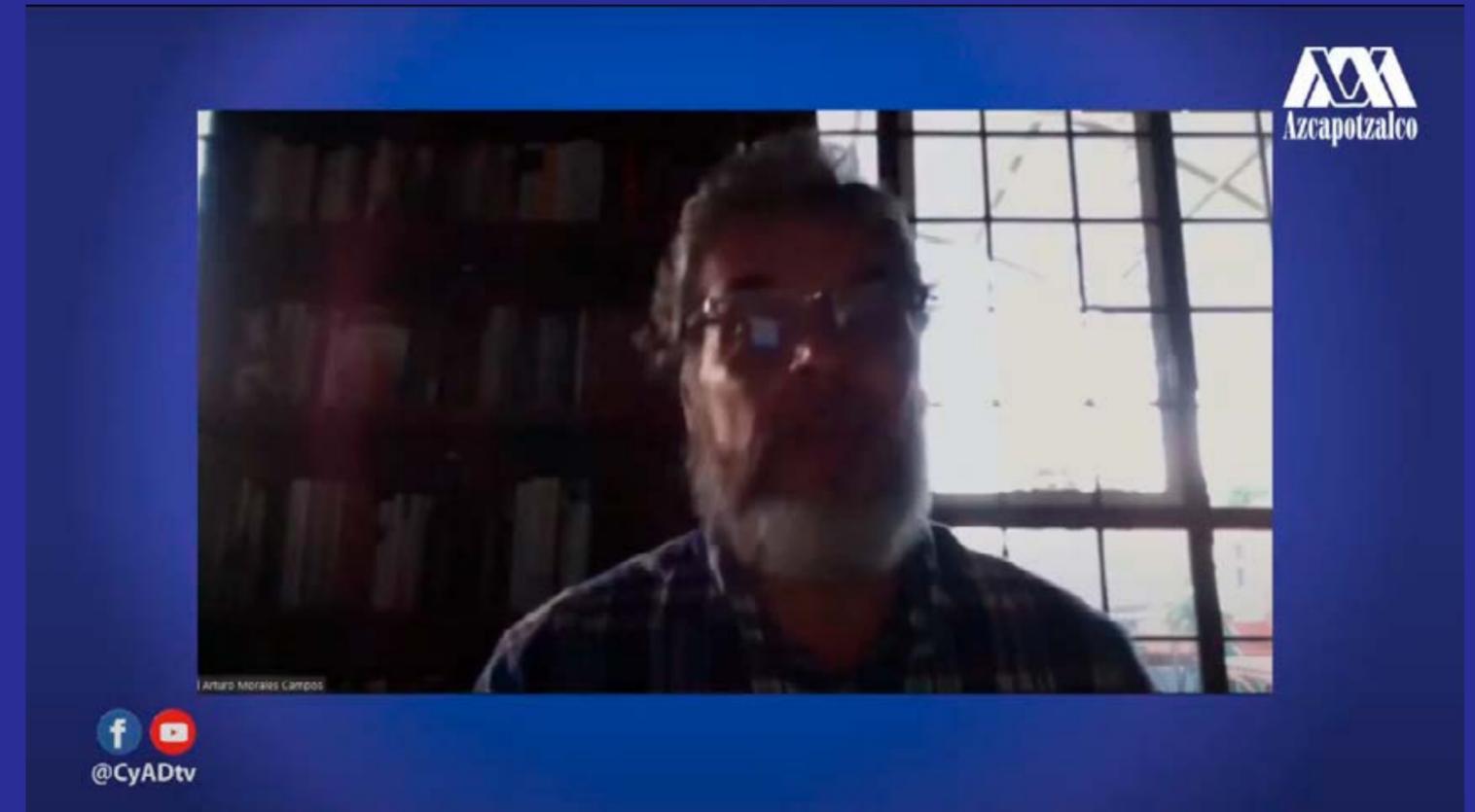
Áreas de interés: semiótica general (biosemiótica,
semiótica textual y sociosemiótica), semiótica
cognitiva y análisis crítico del discurso.

La función política del filme 'Perdi mi cuerpo': El lugar del migrante

Cada texto presenta una disposición (estructura) que refiere un funcionamiento específico. Este funcionamiento permite seguir varias lecturas que, independientemente de las mismas, podrán estar determinadas por uno o más signos hegemónicos o signos cuya carga semántica es mayor a la del resto. El análisis de dichos signos, bajo líneas teóricas de la semiótica textual y la sociosemiótica, permite la localización de, a su vez, connotaciones hegemónicas. Estas marcas semánticas son el vínculo principal para establecer una relación con ciertas prácticas culturales (discursivas y/o no discursivas) comunes al momento de emergencia de ese texto.

En el presente trabajo, abordamos el filme *Perdí mi cuerpo* (*J'ai perdu mon corps*) (2019), de Jérémy Clapin, con la finalidad de encontrar su función política, la cual reproduce el fenómeno de la migración marcado por la ideología del mercado global.

El fenómeno de la migración ha sido una constante en la historia de la humanidad. En las últimas décadas, se ha registrado un aumento significativo en el flujo de personas que, principalmente, busca mejorar sus condiciones de vida. El dominio (político-económico) de unas naciones sobre otras y los conflictos internos (políticos, religiosos y/o de inseguridad) son algunas de las constantes que llevan a algunos a abandonar la tierra propia. El cierre de fronteras es una medida común que han adoptado los países de destino como respuesta. En gran medida, la distribución de una terminología "políticamente correcta" no ha hecho más que marginar, violentar



y estigmatizar aún más a la figura del sujeto migrante, nos referimos, por ejemplo, a la noción "países del centro y países de la periferia".

El arte no puede permanecer indiferente y, de alguna manera, llega a responder, a favor o en contra, a esa problemática mundial.

El filme de animación *Perdí mi cuerpo* es un texto cuya función política se centra en la reproducción de

Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
<https://youtu.be/NavlvCTNOxQ>

algunos de los signos fundamentales del fenómeno de la migración bajo las circunstancias sociohistóricas marcadas por la globalización.



Memorias digitales del
Seminario
internacional
**Aproximaciones
y Fabulaciones**
*de la Semiótica
en el diseño y las artes*

9
de
septiembre

Dr. Janitzio Alatraste Tobilla

Universidad Autónoma del Estado de México
Doctor en Artes Visuales por

Artista visual con producción artística orientada dentro de la práctica del dibujo y académico con una experiencia de más de 35 años. Su práctica artística ha devenido en un interés cada vez mayor en los bordes entre el espacio y el tiempo dentro de la plástica y en particular el dibujo de modo que actualmente su interés se centra en explorar las posibilidades del dibujo como una estrategia de creación cuya materia prima es el tiempo.

Profesor de tiempo completo en la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México. Su actividad como académico se desarrolla en la investigación y gestión, mediante la publicación de artículos, la presentación de ponencias y la dirección de tesis de licenciatura y posgrado, todo ello alrededor de la concepción de la producción artística como conocimiento.

Siguiente
presentación

Imagen, conocimiento y semiótica: La semiótica como epistemología y su papel en la construcción de la realidad

Frente al fenómeno que experimentamos actualmente en la educación a todos los niveles, respecto del cambio de una educación planeada bajo estrategias presenciales hacia otra fundada en procedimientos a distancia. Es pertinente una reflexión semiótica sobre el medio digital y sus diversos mecanismos que abarcan los recursos de: pantalla, escritura, lectura, chats y procedimientos interactivos.

Esta reflexión con la finalidad de reconocer las cualidades significativas del medio a distancia y distinguirlas de los procesos signicos de lo que hasta ahora se ha entendido como presencial. Para este propósito resulta fértil enfocar el fenómeno desde los conceptos semióticos de Charles Sanders Peirce, en particular la idea de interpretante y su afirmación de que “todo signo, llama a su interpretante” (<https://www.unav.es/gep/Signo.html>). Dicha afirmación resulta trascendente para nuestra reflexión ya que, es importante reconocer el tipo de interpretante al que se convoca por ejemplo en el medio “Pantalla” a diferencia de una experiencia presencial. Pero más allá del análisis del proceso semiótico implicado en una estrategia educativa a distancia es importante ese mismo análisis de los procedimientos presenciales y entender sus diferencias con el objetivo de enfatizar las cualidades de ambos frente a su implementación.

Hasta ahora ha sido escaso el análisis semiótico de los procesos educativos tradicionales y sus constructos interpretativos, tanto en los docentes como de los estudiantes. Sin embargo ahora dentro de esta experiencia que nos ha obligado a desplazar la formación hacia medios explícitamente de imagen como son: video, presentaciones digitales, tutoriales, clases a distancia, etc.; la educación se presenta así como un proceso marcadamente imaginario de modo que, tanto el conocimiento



de la imagen como la imagen como conocimiento, resultan claves como estrategias que hagan posible un mayor aprovechamiento de todas las tácticas de imagen y educativas, mediante la elaboración de materiales y procedimientos considerados desde sus dinámicas semióticas. La idea clave es cómo la imagen es conocimiento y bajo ese presupuesto cómo ésta construye realidad, la semiótica y el psicoanálisis podrían proponer algunas respuestas interesantes sobre esta pregunta y aportar pistas tanto sobre nuevas habilidades pedagógicas, como formas emergentes de comprensión de la imagen y las modalidades para su creación.

Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
<https://youtu.be/DJ8IyrAqKes>

Mtro. Tony Casla **(Antonio Castro Lappi)**

Universidad Complutense/ Madrid
Máster en Estudios Avanzados de Teatro por la
Universidad Internacional de La Rioja

Tony Casla es investigador teatral, director de escena, dramaturgo y actor. Licenciado en Dirección escénica y dramaturgia por la ESAD Eòlia de Barcelona; Máster en Estudios Avanzados de Teatro por la Universidad Internacional de La Rioja; Experto Universitario en Literatura y Artes Escénicas Aplicadas. Actualmente, es doctorando en Estudios Teatrales por la Universidad Complutense de Madrid.

Ha escrito numerosos artículos para la revista teatral Ítaca, así como autor teatral de varias piezas como Envolverse en el abismo galardonada con el Gran Premio de España de Artes Escénicas 2019. Es director artístico de la compañía Antzoki Teatteri.

El universo semiótico en la puesta en escena de “Broken Heart Story” de Saara Turunen

Saara Turunen es una directora y dramaturga finlandesa atada a Barcelona desde que realizó su beca *Erasmus* allí. El ataque al machismo forma parte de su obra, utilizando los signos para ello y creando un universo rico digno de analizar.

Broken Heart Story es un montaje ideado a partir de la semiótica teatral. Todos y cada uno de los elementos que hay en escena poseen un significado claro y concreto que ayudan al espectador a crear un universo paralelo, para enriquecer la comprensión total de lo que esta historia pretende contar.



Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
<https://youtu.be/wuBpBO4H1SA>

Dr. Arodi Morales Holguin

**Universidad de Sonora/ D. de Arquitectura
y Diseño**
*Doctor en Arquitectura, Diseño y Urbanismo
por la UAEM*

Doctor en Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Área Diseño. Línea de investigación: Estudios sobre diseño. Profesor-Investigador de Tiempo Completo del Departamento de Arquitectura y Diseño en la Universidad de Sonora. Es Doctor en Arquitectura Diseño y Urbanismo (UAEM), Maestro en Administración, Master en Publicidad y Marketing, y Licenciatura en Diseño Gráfico. Es profesor reconocido por el Sistema Nacional de Investigadores de México (SIN nivel 1), cuenta con distinción PRODEP. Ha publicado diversos artículos en revistas indexadas a nivel nacional e internacional en bases de datos como Conacyt, Scopus, Scimago y otras; así como varios capítulos de libro respaldados por editoriales de alto reconocimiento. Es editor responsable de la revista de investigación Mundo, Arquitectura, Diseño Gráfico y Urbanismo (Madgu) de la Universidad de Sonora. Es evaluador externo de programas de posgrado y dictaminador de diversas revistas arbitradas e indexadas en México. Ha sido director de tesis a nivel Licenciatura y Posgrado. En el campo profesional, ha dirigido un despacho de diseño por más de 15 años.

Dra. Ma. Eugenia Sánchez Ramos

Universidad de Guanajuato

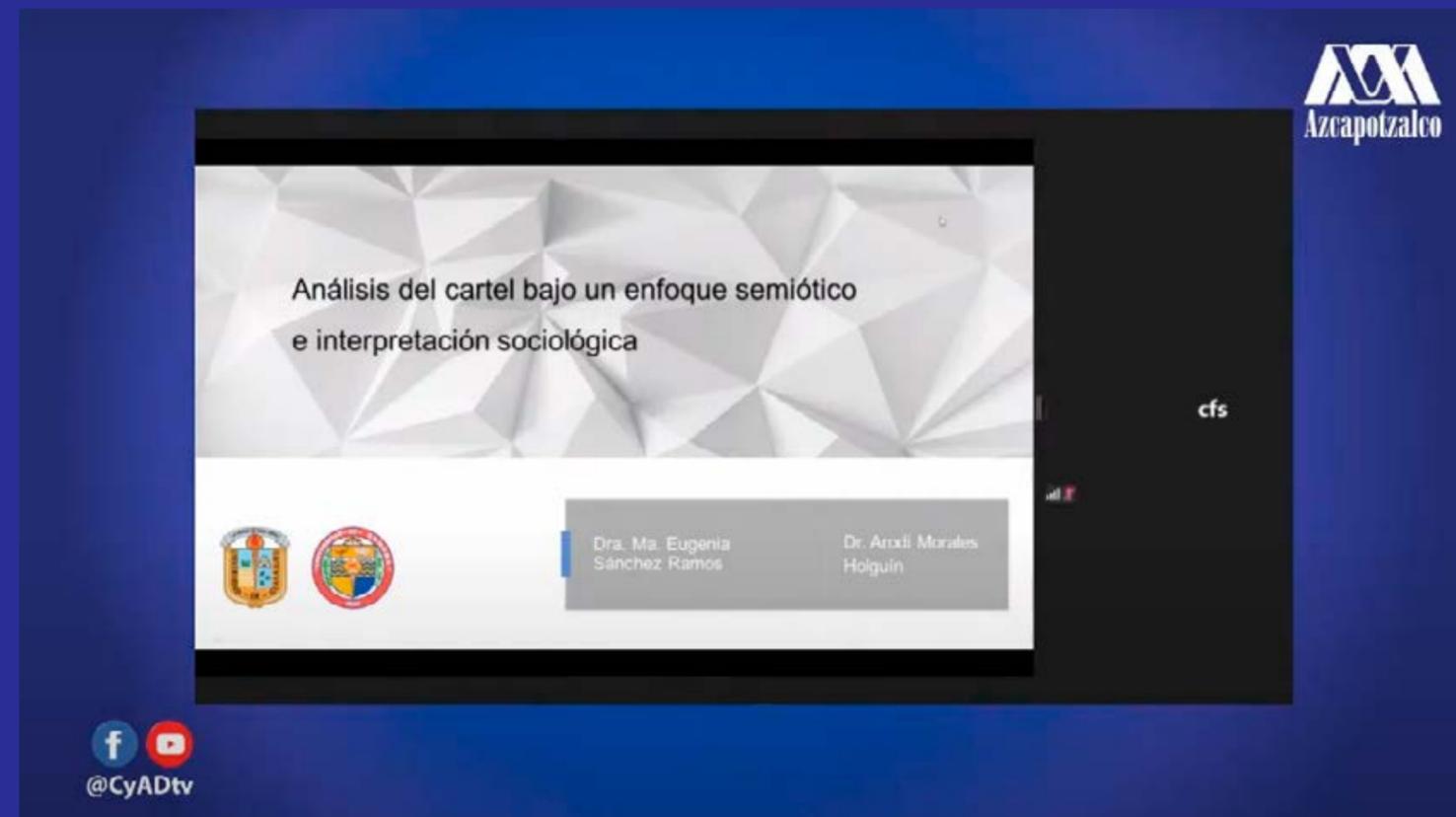
Doctora en Arquitectura, Diseño y Urbanismo

Docente del Departamento de Estudios Organizacionales, División de Ciencias Económico Administrativas de la Universidad de Guanajuato. Licenciada en Diseño Gráfico por parte de la Universidad de Guanajuato (1998), Maestra en Artes Visuales Universidad Nacional Autónoma de México (2001) y Doctora en Arquitectura, Diseño y Urbanismo Universidad Autónoma del Estado de Morelos (2011). Realizó estancias de investigación e intercambio académico en Alemania (2004) y Canadá (2005). Responsable del Cuerpo Académico Diseño y Cultura y de la línea de investigación Diseño y tecnología en la Divulgación científica. Profesora adscrita al Departamento de Estudios Organizacionales de la División de Ciencias Económico Administrativas de la Universidad de Guanajuato, Perfil PRODEP

Análisis del cartel bajo un enfoque semiótico e interpretación sociológica

Desde un análisis teórico general, semiosis consiste en aquella relación signica a partir de la cual es posible llevar a cabo y abordar la interpretación a partir de tres elementos: signo, objeto e interpretante. Proceso en el cual la conjunción del conocimiento endógeno junto a las percepciones provenientes desde la realidad exógena, juegan un papel fundamental en dicho proceso de interpretación. Inferencia a partir de la cual es posible entender el contexto que nos rodea. A partir de ello, se llevó a cabo una investigación de naturaleza descriptiva, explicativa, exploratoria, bajo un enfoque cualitativo, que presenta carteles elaborados a partir de un movimiento estudiantil, cuyo objetivo es el análisis visual de los códigos del diseño en una población estudiantil ajena al contexto y referentes de origen.

La metodología aplicada constó de las siguientes fases: 1) recopilación de la información visual, 2) identificación de la base epistemológica, 3) determinación de códigos y procesos, 4) diseño de instrumento cualitativo, 5) aplicación al público objetivo, 6) análisis de resultados por método de triangulación de datos, investigadores y teoría, 7) elaboración de conclusiones. El estudio se encuentra en proceso de análisis de resultados cualitativos.



Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
<https://youtu.be/LtRmG5xFZv0>

Dr. Nicolás Amoroso Boelcke

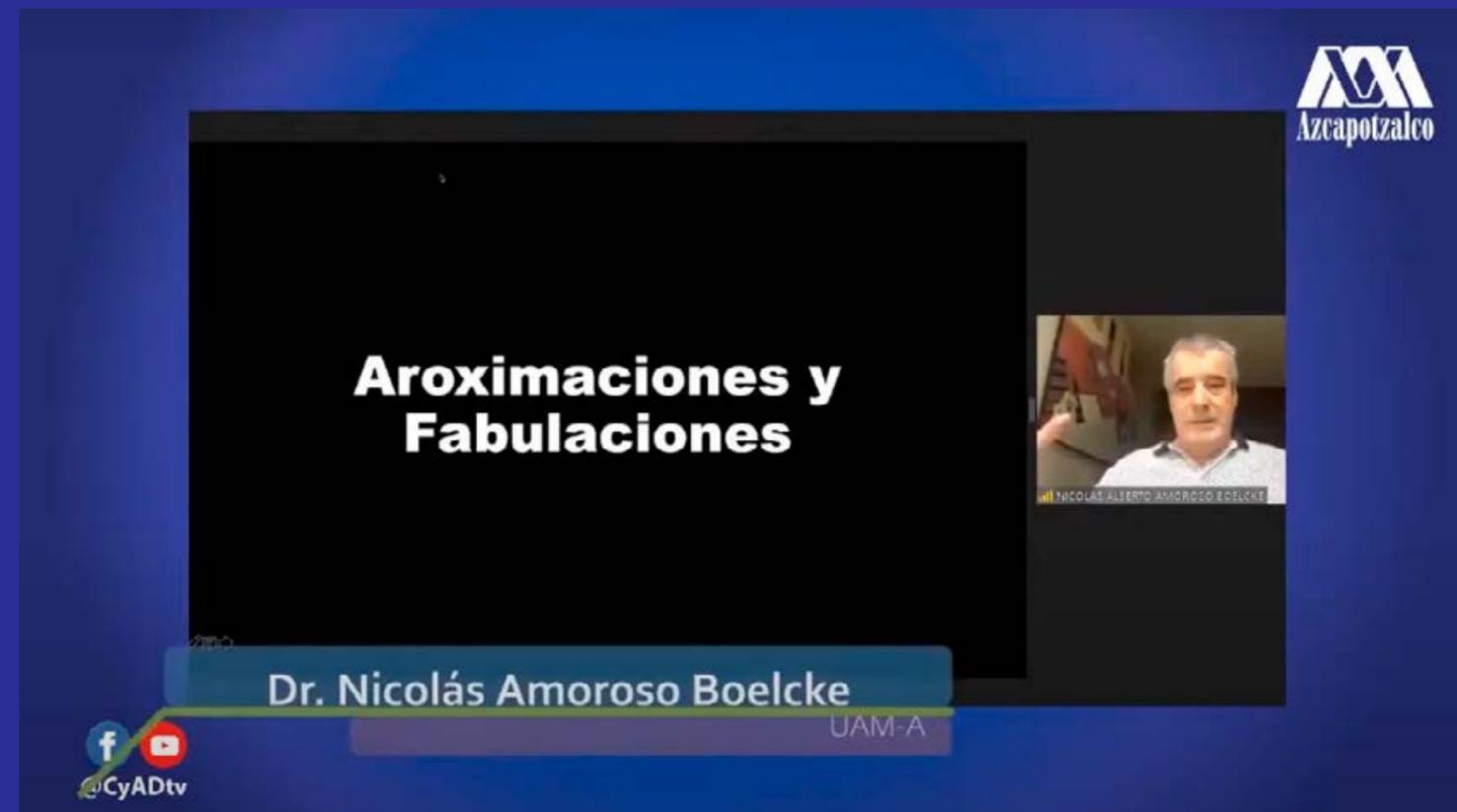
Universidad Autónoma Metropolitana,
Azcapotzalco
Doctor en Diseño por la UAM-Azcapotzalco

Profesor investigador Nivel C de Tiempo Completo Indeterminado en el Departamento de Medio Ambiente de CyAD en UAM A y en la Carrera de Diseño para la Comunicación Gráfica. Doctor en Diseño. División de Ciencias y Artes para el Diseño Universidad Autónoma Metropolitana de México, Unidad Azcapotzalco. Profesor superior en cinematografía. Facultad de Bellas Artes Universidad Nacional de La Plata Argentina. Licenciado en cinematografía. Facultad de Bellas Artes Universidad Nacional de La Plata Argentina. Licenciado en artes plásticas. Facultad de Artes Universidad nacional de Tucumán Argentina. Maestro de dibujo y pintura. Escuela de Bellas Artes Universidad Nacional de Tucumán Argentina. Realiza investigación sobre Imagen, Narración, Estética, Cine y Ciudad. Ha publicado libros, artículos de revista, textos académicos y crítica en las áreas que investiga así como ha participado como ponente en conferencias nacionales e internacionales. Su trabajo como creador incluye una vasta obra pictórica con la que ha realizado más de veinte exposiciones individuales y ha participado en más de setenta colectivas. Ha dirigido más de veinte películas y videos.

Ciudad Implícita

Este trabajo parte del supuesto que la ciudad funciona como escenografía de un gran teatro en el que a través de formas de arte como las del cine, se representan acciones y acontecimientos políticos. La pobreza se considera como manifestación de la inadecuada aplicación de la política y tiene como resultado, entre muchos factores y manifestaciones, la distribución inequitativa de la riqueza. La construcción semiótica de sentido de la ciudad en el cine, como instrumento de la política, funciona a través de dichas prácticas semiótico-discursivas que son interpretadas por quien percibe la imagen desde un contexto sociocultural elaborado en un tiempo y espacio específicos. Desde esta óptica, la política no es el ejercicio del poder.

Debe ser definida por sí misma, como una práctica semiótico-discursiva, una modalidad de acción, llevada a la práctica por un tipo particular de sujeto y derivada de una clase de relación con el entorno. Es la relación política dada por la forma en la que se desarrollan las prácticas semiótico-discursivas la que hace posible concebir al sujeto político, no a la inversa. Por ello los intentos de control y dominio sociales, por parte de quien ostenta el poder, no operan de manera lineal transmitiendo mensajes directos al estilo Emisor-Mensaje-Receptor, con los que el espectador capta, comprende y actúa políticamente a voluntad del otro poderoso, sino que la acción política de los sujetos es un proceso más complejo por lo que es necesario comprender la forma en la que opera.



Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
<https://youtu.be/ddmKxFsqBe4>

Dr. Guillermo Díaz Arellano

Universidad Autónoma Metropolitana,
Azcapotzalco
Doctor en Arquitectura por la UNAM

Arquitecto por la Universidad Autónoma del Estado de Morelos (1969). Maestría en Arquitectura, Universidad de Illinois, Urbana-Champaign (1973). Estudios en Francia durante 1973, Stage Urbanisme et Aménagement Foncier MATELT. Estudio de la arquitectura y urbanismo finlandes en contacto con el Housing Board Comission (1973). Doctorado en Arquitectura en la UNAM 2007. Diseño de casas y edificios departamentales (1967-1969).

Asesor de varios despachos de arquitectos (1962-1966). Diseño y construcción de conjunto departamental en Cuernavaca, Mor. (1967). Servicio de Transporte Colectivo, Metro, Residencia No.14 (1969). Encargado del Departamento de Programación de la Gerencia de Obras (1969-1971).

Profesor de la UNAM en el taller de Diseño Básico de Mathias Goeritz (1973-1980). Diseño y construcción del estudio de Abel Quezada (1980). Consultor del Sindicato Nacional del Instituto Mexicano del Petróleo para el desarrollo de proyecto de vivienda (1981). Diseño de oficinas y centro social del Sindicato Nacional de Trabajadores del Instituto Mexicano del Petróleo (1981). Proyecto y dirección arquitectónica del centro comercial Plaza del Parque, Apizaco, Tlaxcala (1981-1982). Estudio urbano para el cambio del uso del suelo del Plan Parcial de Desarrollo Urbano para la Delegación Gustavo A. Madero, 1982. Casa solar en Tlaxcala. Para el grupo Del Sol diseño primera casa auto-suficiente, en el Ajusco, proyectos de vivienda unifamiliar en la Ciudad de México y Morelos (1985-1986). Profesor de la Universidad Autónoma Metropolitana. Obtención del Primer Premio en el Concurso Nacional de Tesis en la especialidad de Arquitectura en el Instituto Mexicano del Seguro Social para celebrar el 75° Aniversario de su fundación. Secretario académico de la División de Ciencias y Artes para el Diseño (1986-1987). Participante en diferentes publicaciones de la UAM.

Breve recorrido semiótico por el eje histórico de París

El eje histórico de la ciudad de París es uno de los complejos urbanos contemporáneos que permiten, tanto a propios como a visitantes, hacer una lectura semiótica, al mismo tiempo que un recorrido por la historia acontecida en ella, así como la historia del arte y la arquitectura que la han constituido a lo largo de varios siglos. Iniciando con el museo de Louvre al oriente de la ciudad y rematando con el nuevo arco de

La Defense, al poniente de la misma, el recorrido por los diferentes íconos arquitectónicos que componen a este eje, permiten diferentes lecturas y formas de aproximación que enriquecen aún más la riqueza que ofrece esta ciudad. El trabajo que aquí presentaremos se propone hacer una lectura semiótica a lo largo de los elementos arquitectónicos y de archi-escultura que lo componen, al mismo tiempo que se presentará una aproximación a la lectura histórica y de estilos artísticos que la componen.)



Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
<https://youtu.be/pSYL6UNOIXY>

Mtro. Adenauer David Chan Carrasco

Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco
Mtro. en Ciencias y Artes para el Diseño,
por la UAM-Xochimilco

Profesor en Universidad del Distrito Federal
Profesor en Bachillerato digital CDMX BADI
Lic. en Comunicación y Cultura, UACM 2015

Mtro. En Ciencias y Artes para el Diseño,
UAM-Xochimilco 2018

Área de concentración:

Cultura, Estética y Semiótica de los Diseños

Líneas de investigación:

Semiótica visual, semiótica del cuerpo
y las narrativas transmediales

Proyecto de investigación para el doctorado:

La significación de la violencia en interfaces de la Deep web.

Participación con la ponencia titulada: "Narrativas transmediales en la producción de lo siniestro en Youtube: el giro icónico hacia lo audiovisual y sus mundos posibles" en torno al Cuarto Coloquio de Comunicación "Representaciones audiovisuales de la pobreza" La Salle Pachuca. (25 de octubre de 2019).

Participación en la Mesa Magistral con la ponencia: "La semiotización de la violencia como placer espectacular en la Deep web: escenificaciones del cuerpo en el arte del anonimato". En el marco del Primer Coloquio de Semiótica en el Arte, UAEM, Facultad de Humanidades y Fundación Benemérita So.Fi. A. AC. (25 de enero de 2018).

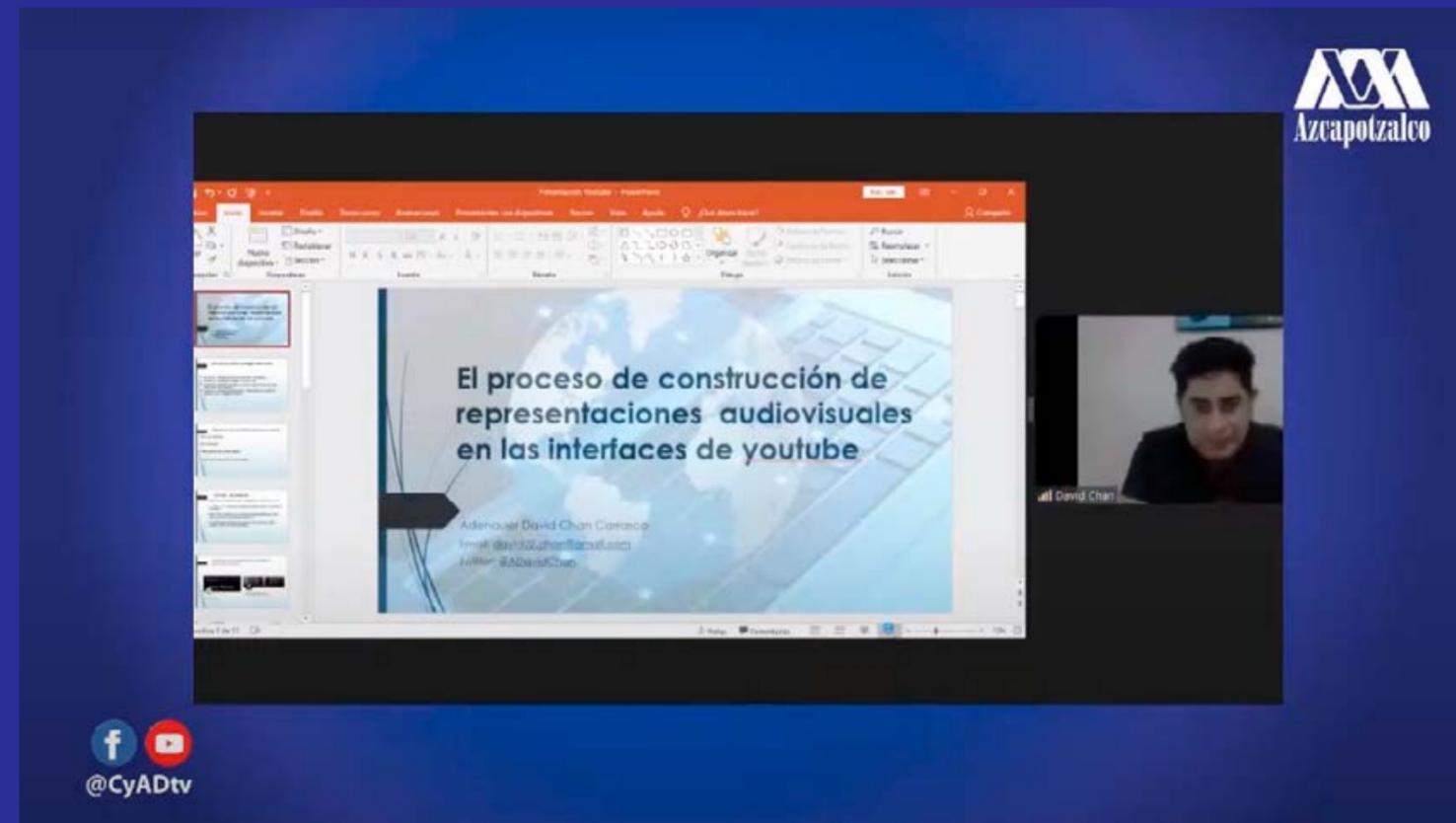
Presentación de la ponencia titulada: "Cuerpos top models-Vogue México: análisis semiótico de la colonización somática", en el IV Coloquio de Estudiantes de la Asociación Mexicana de Estudios de Semiótica Visual y del Espacio. CENART, CONACULTA, INBA. (25,26 y 27 de febrero de 2015).

El proceso de construcción de representaciones audiovisuales en las interfaces de Youtube

La semiótica como práctica profesional es una forma de intervenir en el mundo, por lo tanto, al momento de diseñar y materializar un video como representación audiovisual con determinado contenido para un público específico en YouTube, es una forma de intervenir en la cultura virtual de determinada sociedad en un proceso de semiosis donde se incluyen índices, iconos, símbolos y sus combinaciones posibles que construyen sentidos dirigidos a ciertas comunidades de usuarios interpretantes.

Los *youtubers* diseñadores-proyectistas en el proceso de configuración de un video hacen uso de un *affordance* que tiene por objetivo cumplir con los efectos esperables y deseables de dicha representación audiovisual, esto se puede evidenciar mediante los sistemas de lenguaje que articulan los videos y las reacciones de los usuarios al momento de observar el producto y atribuirle sentido. El primer paso que inicia el *youtuber* diseñador-proyectista en la construcción de un sistema audiovisual es la construcción de una imagen mental donde ubica la idea de un tema para ofrecerlo a sus seguidores, posterior a esta operación, determina los sistemas de lenguaje que incluirá su video, para finalmente configurarlo y exhibirlo ante su comunidad por medio de su canal o interfaz donde se produce el sentido.

Uno de los objetivos es dar una explicación de las operaciones mediante las cuales se puede inferir los sistemas que configuran las representaciones audiovisuales en YouTube, además de explicar el proceso semio-cognitivo que involucra, por un lado, a los *youtubers* en el diseño y construcción de un video



dentro de su interfaz y su posible entendimiento, y por el otro, al usuario y el uso cognitivo para interactuar con la interfaz y la percepción del video.

Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
<https://youtu.be/WLQ3DG4aq64>

Dr. Gustavo Iván Garmendía Ramírez

Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco

Doctor en Educación Permanente por el Centro Internacional de Prospectiva y Altos Estudios

Diseñador de Comunicación Gráfica por la Universidad Autónoma Metropolitana de Azcapotzalco en la que fue distinguido con la Medalla al Mérito Universitario. Es Maestro en Docencia Universitaria por la Universidad La Salle y cursó estudios doctorales en la Universidad Ramón Llull en Barcelona, España y es Doctor en Educación Permanente por el Centro Internacional de Prospectiva y Altos Estudios.

Su actividad profesional la ha desarrollado en el ámbito del Diseño editorial y del Diseño museográfico. Participó como Tesorero del CODIGRAM (Consejo de Diseñadores Industriales y Gráficos de México, A. C.) en el período 2001-2002.

Ha dictado conferencias en diferentes espacios educativos entre los que se cuenta la Universidad Nacional Autónoma de México en su 450 aniversario, la Universidad del Tepeyac, la Universidad Simón Bolívar, la Universidad La Salle y la UAM Azcapotzalco.

Ha publicado artículos arbitrados entre los que destaca la ponencia:

- Epistemología y Diseño Gráfico en las memorias de la ASINEA.
- Ser en los lenguajes. Ser en el mundo en la UAM
- Saberes que verifican. Saberes que interpretan. Saberes que modifican en la Universidad La Salle.

- Diseño, poésis y praxis en la Universidad La Salle.

En el área de investigación educativa, ha publicado:

- Informe del proyecto de investigación: Impacto de la Innovación Educativa para consolidar el compromiso del personal académico. Universidad del Tepeyac.

- De competencias y desempeños en educación o cómo fomentar el aprendizaje solidario Universidad Autónoma Metropolitana-Azc.
- Evaluación del perfil de egreso en Diseño. Una propuesta cuali/ cuantitativa.

Desde 2008 es profesor investigador de tiempo completo en la Universidad Autónoma Metropolitana de Azcapotzalco en el Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo.

Actualmente colabora como Coordinador de Estudios de Posgrado en Diseño en la Universidad Autónoma Metropolitana de Azcapotzalco en los que desarrolla proyectos de investigación en el área del Diseño y la interpretación de la imagen en la que ha desarrollado la investigación de los arquetipos en su devenir mitológico.

En agosto de 2019 fue nombrado miembro de la Academia Mexicana de Geografía e Historia patrocinada por la UNAM.

Hermes: Representación y atribuciones del arquetipo

Esta ponencia tiene como objetivo presentar una acotada revisión histórica de la figura polivalente, vertiginosa y plural del dios griego Hermes, identificando sus antecedentes en el antiguo Egipto como el dios Dyehuty Thot en el periodo tinita o arcaico (3050-2860 aC) en el que se le atribuye ser el inventor del lenguaje y el encargado de llevar a los muertos al inframundo. Asimismo, se recorre el camino hasta encontrarle en la Grecia arcaica S. IX al VI aC, y se revisa su evolución en la región del Peloponeso. Al Hermes griego se le atribuyen también funciones que tienen que ver con el lenguaje, la comunicación y el acompañamiento de las almas al Hades. Siglos más tarde, se identifica en el mismo Egipto 300 aC como Hermes

Trismegisto, nombre griego de un personaje histórico que se asoció a un sincretismo del dios egipcio Dyehuty Thot y el dios heleno Hermes por encargarse de la comunicación y transmisión del conocimiento. Hermes Trismegisto se menciona primordialmente en la literatura ocultista y se presenta como el sabio que desarrolló un sistema de creencias metafísicas que

hoy es conocido como hermetismo. Con estos referentes se busca precisar los elementos representaciones y las atribuciones como dios-hombre que coadyuven a una mejor comprensión del devenir de Hermes en arquetipo.



Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
https://youtu.be/rv_KRTTRcC4

DI. Alfredo Méndez

Tecnológico de Monterrey-Toluca
Diseñador Industrial por la UAM-A

Diseñador Industrial egresado de la Universidad Autónoma Metropolitana, actualmente cursando un máster en Research for Design and Innovation en Barcelona.

Ha impartido clases de proyectos en la licenciatura de Diseño Industrial en el Tecnológico de Monterrey y Unitec.

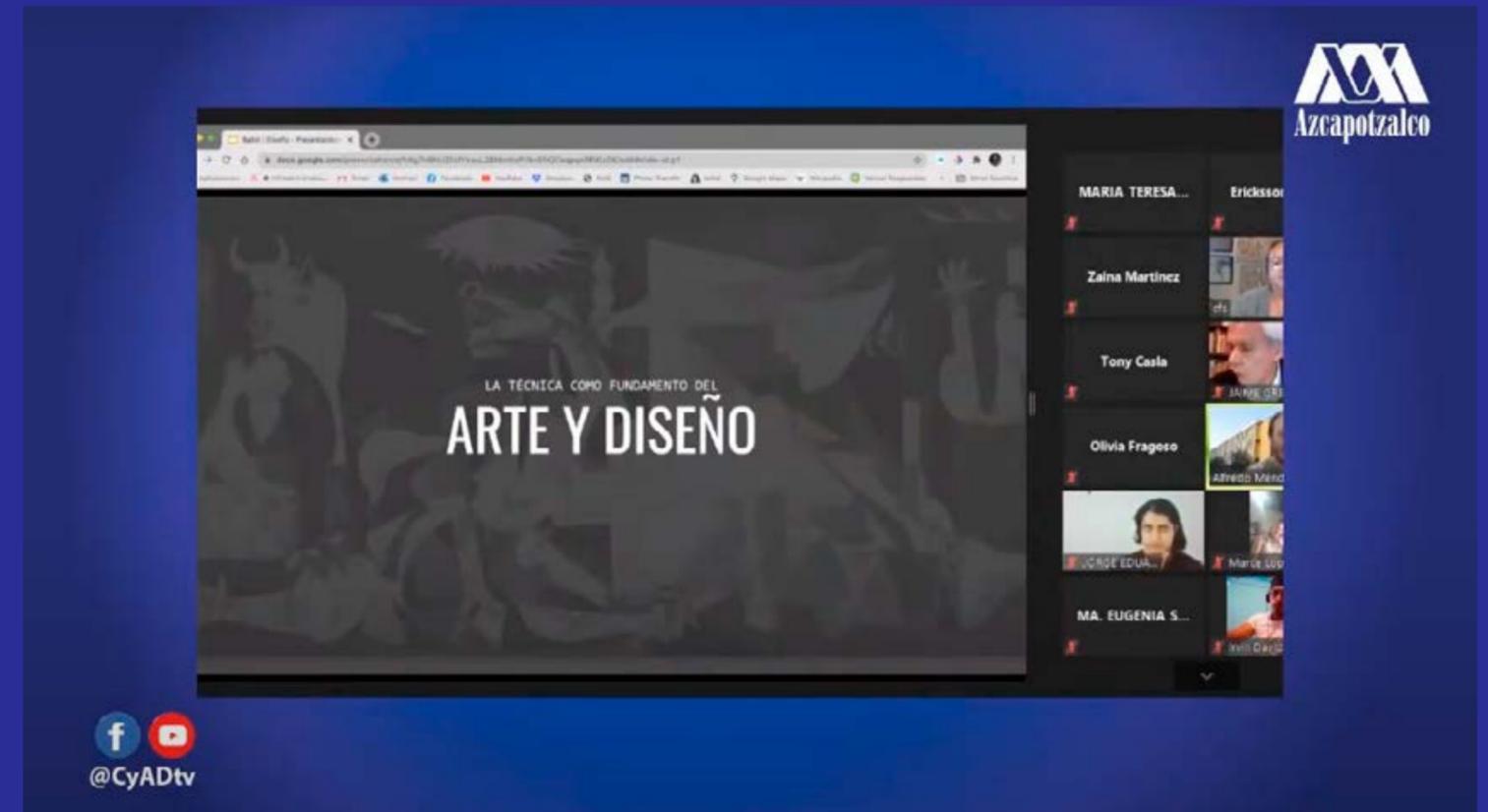
Cofundador y director de Diseño de bitShake, ingeniería y diseño enfocados al desarrollo de proyectos en el sector tecnológico.
Cofundador y director de Diseño en Leopark, startup mexicana dedicada a ofrecer soluciones de estacionamiento. Ha obtenido diversos reconocimientos como Red Dot Award 2020, War On Virus A' Design Award (2nd Place), Finalista Bienal Iberoamericana de Diseño 2020, Finalista Premio Nacional Diseño 2020 (Hardware, Diseño de Producto y Comunicación Visual), A' Design Award 2019, Premio Nacional de Diseño 2019, Proyecto con mayor aporte tecnológico (CONACyT) 2019, Mención Honorífica Premio Nacional Diseño 2018 (Hardware), Mención Honorífica Premio Nacional Diseño 2018 (App), Mención Honorífica Premio Nacional Diseño 2018 (Web) y Ganador Hackatón CDMX Hardware Infraestructura Urbana 2015

Su trabajo ha sido expuesto en México, España y Singapur.

La técnica como fundamento del arte y del diseño

Conexiones entre el ballet clásico y el diseño industrial.

Como DI egresado de la UAM Azcapotzalco y con la carrera de bailarín ejecutante de danza clásica, he encontrado el punto de relación entre la aplicación de la técnica y el desarrollo de diseño, no solo desde la parte artística sino también desde la parte técnica al haber cofundado mi estudio de diseño e ingeniería con mi socio que es ingeniero mecánico. El desarrollo del virtuosismo deriva del entendimiento y perfeccionamiento de la técnica, así como en la danza lo es en el diseño. A través de esta presentación muestro cómo en ambas disciplinas, un entendimiento del método y la técnica conllevan a una mejor ejecución.



Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
<https://youtu.be/XiZKkF8j4uc>

Mtra. Cecilia Noriega Vega

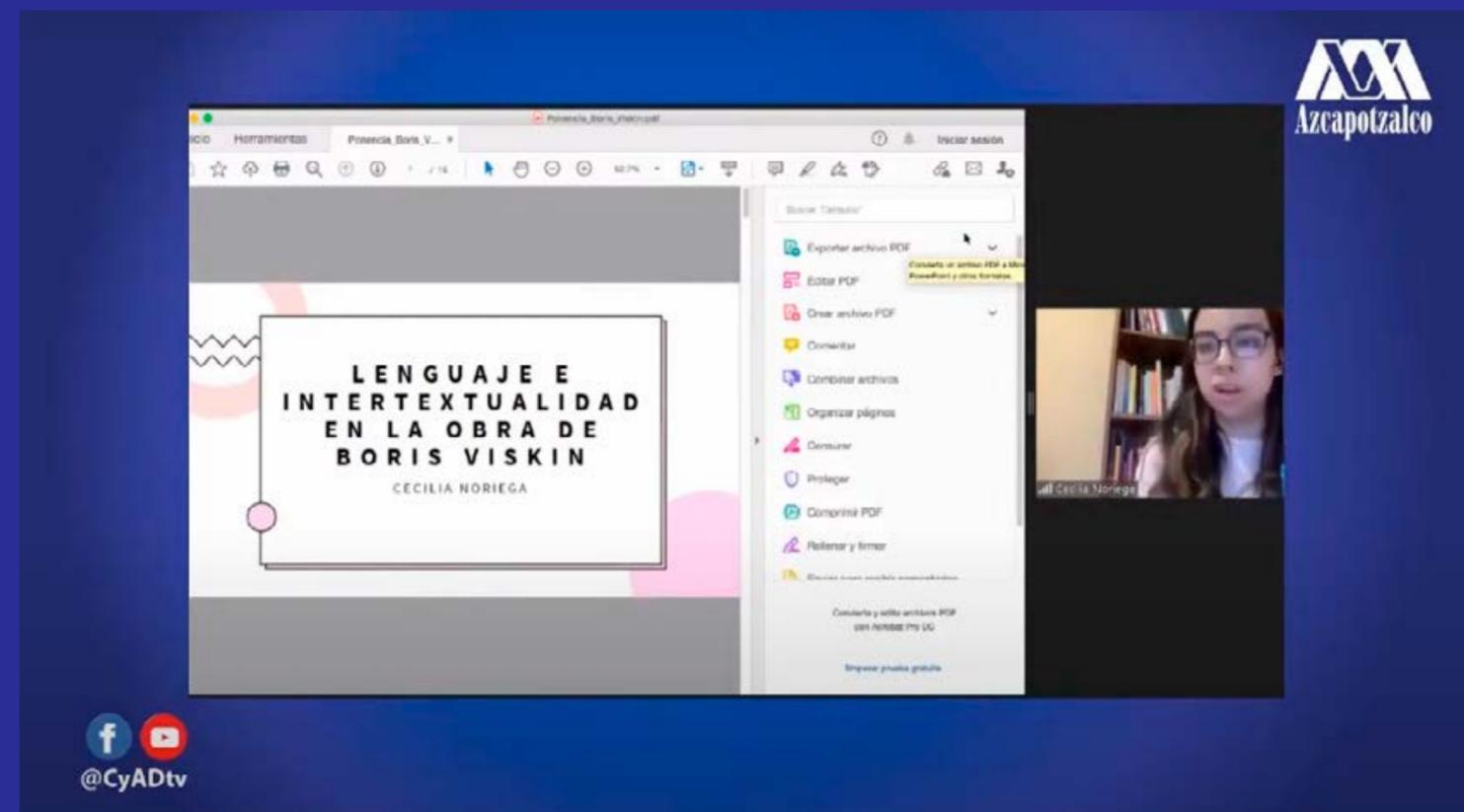
Universidad Iberoamericana/CDMX
Mtra. en Estudios de Arte por la IBERO

Cecilia Itzel Noriega Vega es académica de asignatura del Departamento de arte de la Universidad Iberoamericana, es historiadora del arte y maestra en Estudios de Arte, ambos por la Universidad Iberoamericana. Ha publicado artículos como “Decolonialidad y cuerpo femenino en los cortometrajes “El mundo de la mujer” y “Juguetes” de la artista argentina María Luisa Bemberg” en la revista Designio. Investigación en diseño gráfico y estudios de la imagen y “El Impacto de Tepito Arte Acá en la Construcción de Identidades de las Mujeres Tepiteñas” en Un año de diseñarte, mm1. Ha participado en varias curadurías a nivel nacional e internacional, así como la organización de las Editaonas de Mujeres Artistas realizadas en colaboración el MUAC, Centro de Cultura Digital y Museo del Chopo.

Lenguaje e intertextualidad en la obra de Boris Viskin

Para esta ponencia se analizará la obra del artista mexicano Boris Viskin (1960-). A través del estudio de varias de sus obras se propondrá a la intra e intertextualidad como estrategias interpretativas para la obra de Viskin. Se analizará cómo los elementos intratextuales son determinantes para la significación de varias de sus obras. A la par de la explicación de la intratextualidad, se sugerirá cómo la intertextualidad también juega un papel importante en el proceso de interpretación de estas obras; se estudiará cómo el título de la obra influye en la manera cómo la interpretamos; asimismo a través de un análisis de la exposición Boris Viskin.

La belleza llegará después que se presentó en el MAM en el 2016 se estudiará cómo el diseño museográfico o curatorial de las obras determina o modifica los procesos interpretativos o incluso cómo el diseño editorial que rodea una obra influye en la significación de éstas. Para lograrlo se analizarán los postulados sobre intertextualidad de Julia Kristeva, Roland Barthes y Claudio Guillen desde el plano semiótico. Asimismo, para el estudio de la intertextualidad en las obras artísticas se utilizarán los conceptos de parengon de filósofos como Jacques Derrida y se retomará la propuesta de Joseph Gose sobre la intratextualidad en la obra artística.



Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
<https://youtu.be/GxqCPpqb6Us>



Memorias digitales del
Seminario
internacional
**Aproximaciones
y Fabulaciones**
*de la Semiótica
en el diseño y las artes*

10 de septiembre

Dra. María Eugenia Rabadán Villalpando

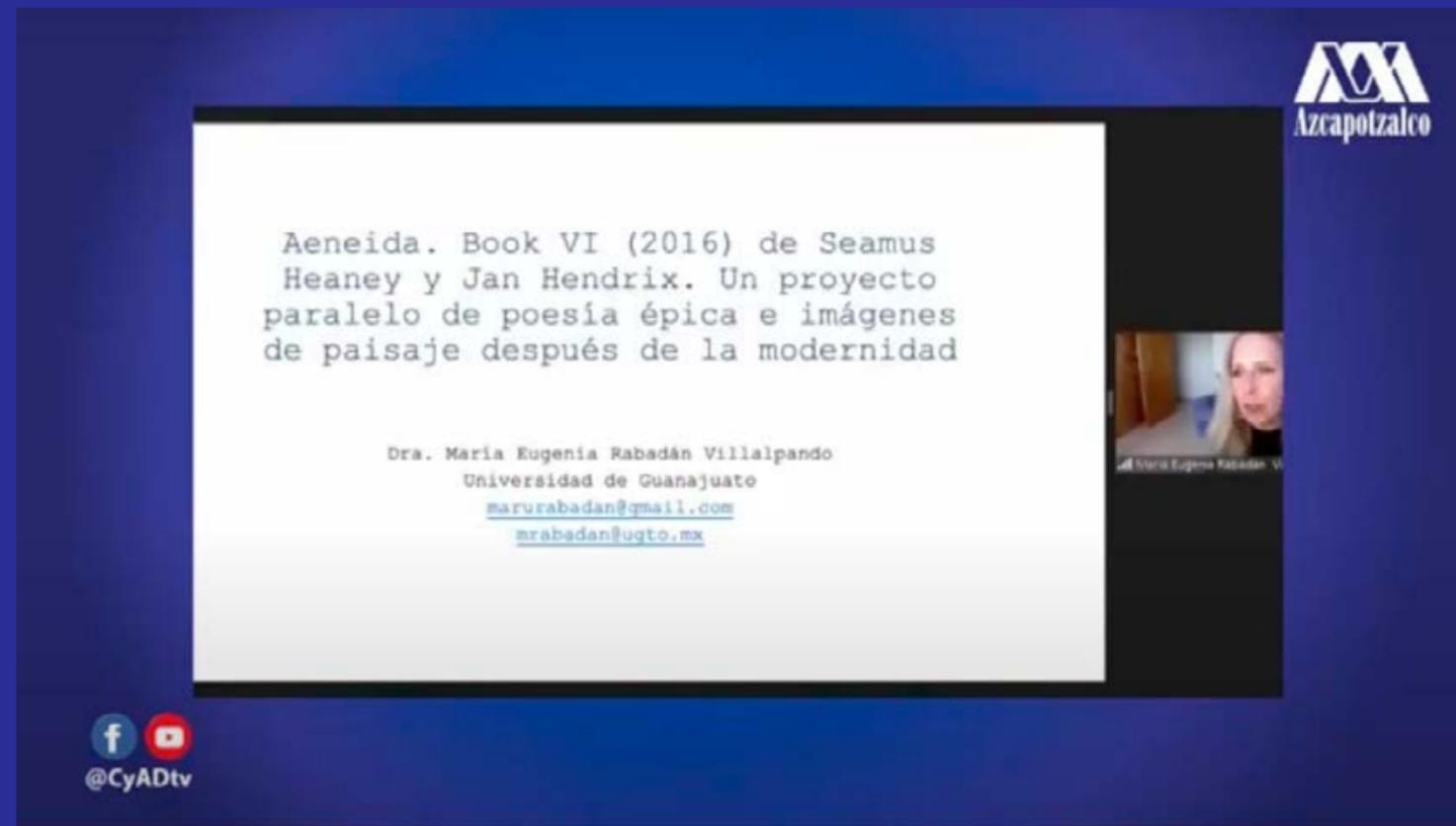
Universidad de Guanajuato/
Departamento de Estudios Culturales
Doctora en Historia del Arte, por la Universidad
Autónoma del Estado de Morelos

Doctora en Historia del Arte. Profesora titular adscrita a la Universidad de Guanajuato. Investigadora Nacional integrante del Sistema Nacional de Investigadores. En ese sentido, mi análisis -que forma parte de una investigación más extensa- se propone examinar cómo la obra de Jan Hendrix, paralelamente a la tarea emprendida por Seamus Heaney sobre la épica de Virgilio, estudia visualmente aspectos de la naturaleza de Oaxaca. Mi trabajo es una teorización hecha desde los estudios visuales (Elkins 2013), que entienden que las imágenes no son texto pero que, no obstante, son teoría. Es también un proyecto paralelo de imágenes y texto. En ese sentido, nos aproximamos a entender el paisaje de Jan Henrix en el contexto de una época habitada por autores como Robert Smithson (1938-1973), Hamish Fulton (1946-), o Anselm Kiefer (1945-).

La Eneida Libro VI de Virgilio, de Seamus Heaney y Jan Hendrix

Un proyecto paralelo de escritura épica e imágenes de paisaje

Desde que Kenneth Clark, profesor de la Universidad de Oxford, trata de entender los antecedentes del paisaje en el descubrimiento de herbarios, huertos y jardines en la pintura de paisaje simbólico medioeval, según, por ejemplo, ilustra Simone Martini, por encargo de Francesco Petrarca, el códice Il Virgilio Ambrosiano (1300-1326) que transmite la Eneida de Virgilio (Petrarca s.f.) (Clark 1991); y la obra del propio Petrarca, particularmente, en L'Asension du Mont Ventoux, la obra pictórica y la literaria están presentes en la construcción de la idea de naturaleza. La Eneida Libro VI (2016) de Seamus Heney y Jan Hendrix (Jan Hendrix 2019) (Hendrix s.f.), es una respuesta actual de autores igualmente interesados en la construcción que nos es contemporánea de la idea de naturaleza, aun cuando se ligue a preguntas que atraviesan la historia de la épica y del paisaje desde los siglos I ac., o XIV dc., pero que fundamentalmente difieren en el tipo de contestación.



Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
<https://youtu.be/bKMFjcBVuqI>

Mtra. Luvia Angélica Duarte Alva

Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco
*Maestra en Comunicación y Lenguajes Visuales por
ICONOS*

Candidata a Maestra en Artes Visuales con orientación en Comunicación y Diseño de la Comunicación Gráfica en la Universidad Nacional Autónoma de México, UNAM y Licenciada en Diseño de la Comunicación Gráfica en la Universidad Autónoma Metropolitana plantel Xochimilco, UAM-X.

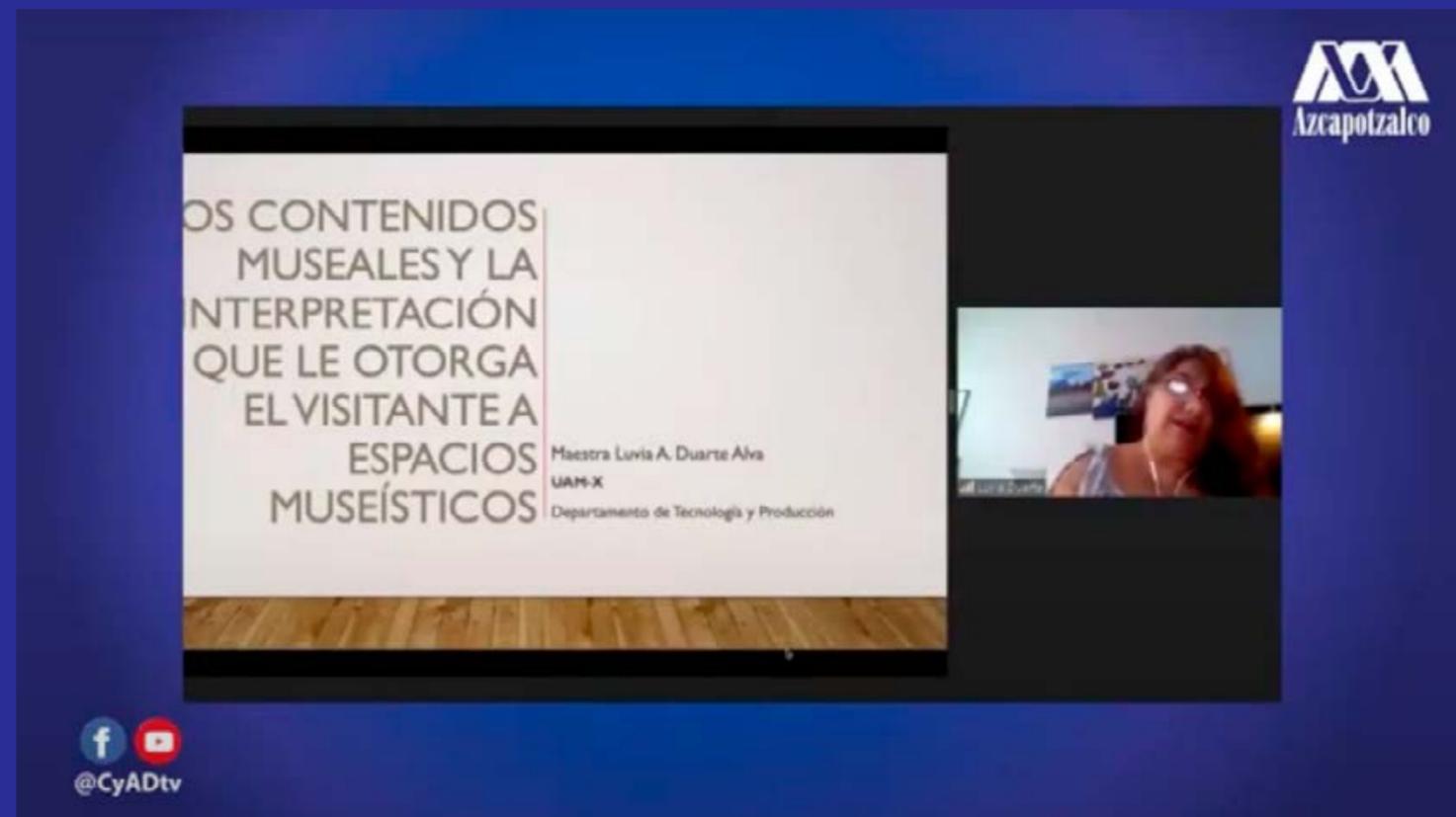
Su línea de trabajo es la Museografía. Ha realizado montajes y curadurías en la Galería del sur UAM- Xochimilco, Museo de Sonora, Galería Metropolitana y TV UNAM, entre otros. También ha publicado los artículos, Los niveles básicos: un espacio para la reflexión crítica, la estimulación y la integración de los procesos creativos en el campo del diseño. En las memorias: La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje del tronco básico: reflexiones, experiencias y estrategias, editado por Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco 2019 y La experiencia museográfica del visitante en la revista digital Entretnejidos, Revista de Transdisciplina y Cultura Digital, Año 6, Volumen 2, Número 31 de marzo del 2018, también ha coordinado y dictaminado artículos en revistas, y libros.

Ha sido lectora de tesis de licenciatura y maestría en el campo de la imagen, museografía y la cultura digital. Actualmente se desempeña como Profesora de medio tiempo en el Departamento de Tecnología y Producción de la División de CYAD en la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Xochimilco. Ha sido profesora de asignatura en diferentes universidades e instituciones educativas como la Universidad la Salle; Universidad del Valle de México, así como en ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura.

Los contenidos museales y la interpretación que le otorga el visitante a espacios museísticos

El entorno museográfico le da sentido a los objetos museográficos, para su razonamiento y análisis. Tomando encuenta que la problemática de la interpretación es inversamente proporcional de acuerdo con el nivel de contextualización de cada visitante de estos espacios. En este sentido, la interpretación y comprensión puede requerir un alto grado de abstracción. Es por esto, que esta contribución se plantea, a partir den la relación de los contenidos museales y del sentido de la interpretación de los públicos que recorren estos espacios museísticos, desde la perspectiva de la reflexión semiótica y del discurso museal, con el propósito de examinar la dimensión comunicativa que, lejos de ser una función del museo, constituye una acción característica del proceso de las experiencias individuales del visitante.

El contenido será organizado en dos apartados: el primero abordando las estrategias de la interpretación museísticas; el segundo pone a consideración una noción del usuario proactivo y los grupos minoritarios reflexivos, cerrando con algunas reflexiones sobre el aporte de la semiótica en la museología crítica.



Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
<https://youtu.be/ycDa07N9Qbo>

Mtra. Adriana Dávila Ulloa

Universidad Autónoma Metropolitana,
Azcapotzalco

Maestra en Diseño en la línea de Nuevas Tecnologías
por la UAM

Maestra en Diseño y comunicación Visual por la
Facultad de Artes y Diseño de la UNAM

En 2015 realizó una estancia de investigación en la Facultad de Ciencias de la Información en la Universidad Complutense de Madrid.

Actualmente trabaja en las líneas de investigación: Tecnologías de la información y la comunicación específicamente estudiando las formas de producción y significación en la pantalla y el streaming.

Los proyectos de investigación actuales son el canal streaming CyADtv cuyo propósito es la preservación y difusión de la cultura, así como de los proyectos de nuestros investigadores de la Unidad. A la par, investiga la pantalla como mediadora de discursos en la vida pública y privada.

En 2006 fue responsable del Diseño Editorial para empresas como Emporio Armani, ETRO, Valentino y Jimmy Choo. En 2008 laboró como directora de producción para cuentas: Banco Ixe, Canal interno de Banamex, EMI music, Levis, Disney, Coca-Cola. Directora de arte y animadora de stop motion en el videoclip "Visible" de Jaguares.

Desde 2011 se dedica al videostreaming y a la postproducción audiovisual.

-De electronic billboards a pantallas urbanas para la ciudad de México. Revista Discurso Visual n. 44. Julio de 2019 ISSN: 1870 3429

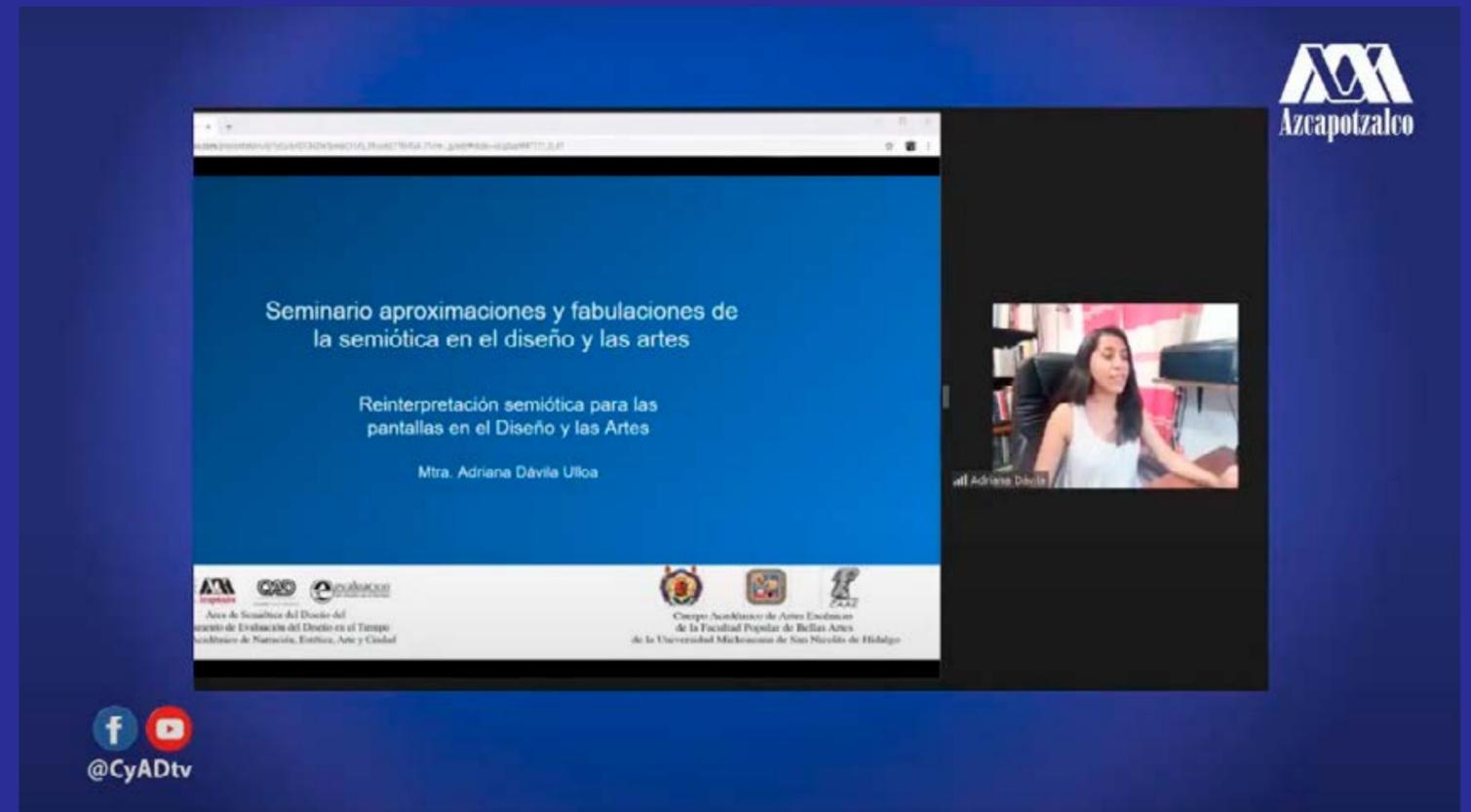
-Mutabilidad en las tecnologías comunicativas: El proyecto cyad.tv y la adopción de las tecnologías streaming de producción y transmisión audiovisual. Revista iberoamericana de las ciencias computacionales e informática. Vol. 6, Núm. 12 (2017). Jorge Ortiz Leroux, Adriana Dávila Ulloa, Iván Torres Ochoa. -Difusión y comunicación digital en la ciudad. Una aproximación a la implementación de pantallas digitales en la ciudad de México. Ciudad y Comunicación ISBN: 978-84-617-5575-2 septiembre de 2016. Universidad Complutense de Madrid, España

http://arteyciudad.com/libros/ciudad_y_comunicacion/

Reinterpretación semiótica para las pantallas en el Diseño y las Artes

Hace poco menos de una década las pantallas electrónicas se introdujeron gradualmente en nuestros ámbitos público y privado. Las televisiones perdieron peso y espacio, los teléfonos se desprendieron de los cables y evolucionaron gracias a potentes procesadores, sin embargo, seguimos denominándolos teléfonos, añadiéndoles el adjetivo de inteligentes por las múltiples funciones que desempeñan. Los ordenadores se hicieron cada vez más ligeros y portátiles convirtiéndose en una extensión indispensable en nuestro día a día.

Podemos agregar que la convergencia de medios, la conformación de nuevos lenguajes y los desarrollos tecnológicos, principalmente en la fibra óptica y el 5G, han permeado indiscutiblemente las formas de creación, producción, interpretación y difusión en el Diseño y las Artes. Actualmente, gracias a las pantallas es posible no detener nuestro quehacer, sin embargo, es vital aprender, reinterpretar y asociar desde la semiótica, las nuevas estructuras que se crean en un nuevo contexto: el digital. Desglosaremos y actualizaremos el proceso comunicativo entre dos máquinas propuesto por Umberto Eco, para poder contrastar las modificaciones producidas en las señales provocadas por la interacción digital. Asimismo, analizaremos los receptores con capacidad de convertirse en prosumidores ante la valoración, manipulación y control consciente de los canales de comunicación, lo cual, nos podrá ayudar a reinterpretar e identificar cómo es que se crean metalenguajes, aprendizajes y experiencias para el Diseño y las Artes.



Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
<https://youtu.be/2MRfVYJKLJk>

Dra. María Teresa Olalde Ramos

**Universidad Autónoma Metropolitana,
Azcapotzalco**

*Doctora en Diseño y Visualización de la Información,
por la UAM-A*

Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, donde me he desempeñado como docente en la División de Ciencias y Artes para el Diseño, desde 1979 a la fecha, en la licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica y el posgrado en Diseño. En los últimos años dentro de mi labor docente me he dedicado a la creación de aulas virtuales para la docencia b-learning y a la elaboración de materiales didácticos de apoyo a varios cursos de la licenciatura.

Obtuve el grado de maestría en Comunicación y Tecnologías Educativas, en el Instituto Latinoamericano de Comunicación y Educación (ILCE), en 2009 y el 2018 obtuve el grado de Doctorado en Diseño y Visualización de la Información, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco. He recibido el reconocimiento académico de perfil PRODEP, desde 2010 a la fecha.

Por más de 35 años trabajé profesionalmente como diseñadora gráfica, en diferentes proyectos, lo cual me permitió incursionar en el mundo del diseño digital. Recientemente mi trabajo ha estado enfocado en el uso y manejo de ambientes virtuales para la educación a distancia y en la elaboración de materiales didácticos e-learning.

Mi trabajo de investigación dentro del Departamento de Evaluación del Diseño, dentro del Grupo de Educación se orientó hacia la formación integral de los jóvenes universitarios y actualmente como miembro del Área de Semiótica, realizo investigación sobre la alfabetidad visual para diseñadores, la composición visual en el aprendizaje virtual y nuevas tendencias y propuestas de la semiótica de la imagen.

Como resultado de los proyectos de investigación en que he presentado conferencias en eventos nacionales e internacionales, he publicado capítulos de libros y artículos en memorias y revistas especializadas de investigación, con temas como: Apreciación artística y educación de los sentimientos; El lenguaje gráfico del cómic o historieta; Educación a distancia y nuevos ambientes de aprendizaje; E-learning, aprendizaje y nuevas tecnologías; Signos convencionales de comunicación; Las Vegas. Ciudad de rótulos escenográficos, y Creatividad y Alfabetidad en el diseño de mensajes visuales, entre otros.

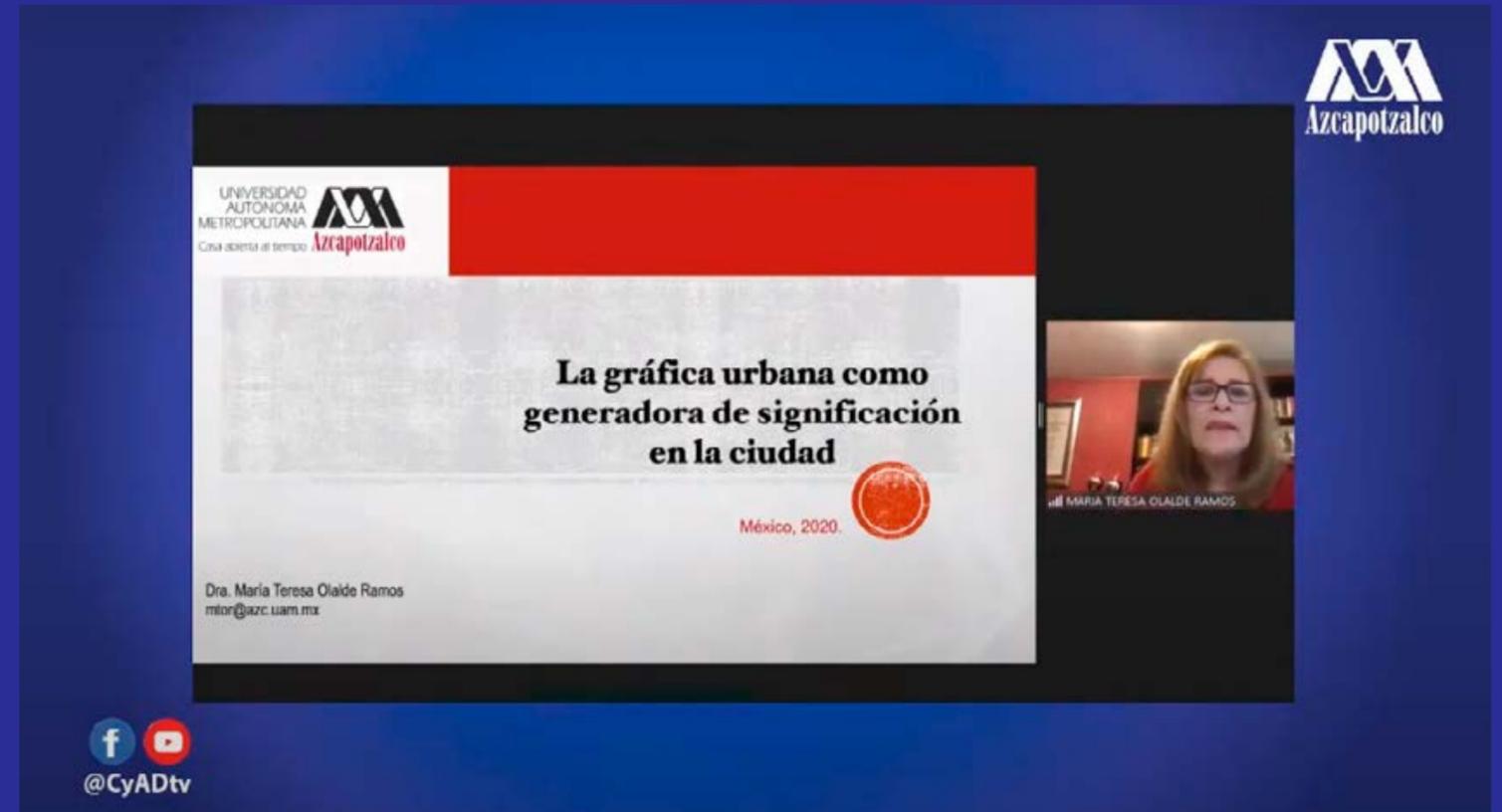
Anterior
presentación

Siguiente
presentación

La gráfica urbana como generadora de significación de la ciudad

Una experiencia cotidiana al transitar por las calles de nuestra ciudad es encontrar la presencia de gran cantidad de mensajes gráficos, presentados como representaciones visuales materializadas en rótulos y letreros ubicados en todas partes. Las relaciones espaciales dentro de la ciudad permiten a sus habitantes asociar sus valores y su cultura con las imágenes con las que conviven y que a su vez generan parte de las identidades colectivas de un lugar. Los aspectos objetivos y subjetivos del paisaje urbano son percibidos y dotados de significados, con diferentes grados de complejidad, en donde el componente cognitivo está integrado por estímulos sensoriales tales como: olores, sonidos, colores, formas y texturas, y también muchas representaciones visuales; que el habitante recibe como información proveniente del exterior. La imagen gráfica y escenográfica de la ciudad como parte del paisaje urbano, determinan en sus habitantes, la memoria, la identidad, la apropiación del espacio y la formación de imaginarios, marcado por el estilo de sus habitantes.

El estudio sobre la gráfica urbana nos permite reconocer un aspecto más de la imagen contextual de la ciudad, pudiendo determinar comportamientos sociales y culturales de sus habitantes. Muchos de estos rótulos y letreros que encontramos en el espacio urbano, han sido planeados, proyectados y diseñados con gran profesionalismo y un fin específico de comunicación visual, sin embargo, muchos otros son creados de manera improvisada de acuerdo al devenir de las necesidades de comunicación. Es en esta práctica de la improvisación que se encuentra reflejada la gran creatividad y el ingenio de sus habitantes, propio de su cultura popular, en donde se valen todo tipo de técnicas y materiales para crear e ingeniar un letrero, así mismo para ubicarlo en soportes existentes o improvisando de igual manera este soporte, lo cual va marcando el estilo propio de los habitantes de esa parte de la ciudad.



Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
<https://youtu.be/P1zMITQJzGM>

Dra. Claudia Fragoso Susunaga

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo
*Doctora en Arte y Cultura por la Universidad de
Guadalajara*

Facultad Popular de Bellas Artes de la Universidad Michoacana San Nicolás de Hidalgo en la Licenciatura en Teatro. Actriz e investigadora Doctora en Arte y Cultura por la Universidad de Guadalajara. Integrante del Cuerpo Académico de Artes Escénicas. LGAC: Producción y difusión de las artes escénicas; investigación y educación en Artes Escénicas. Se ha interesado en el posdrama, los procesos de enseñanza aprendizaje del teatro, la interpretación vocal con los fundamentos teóricos desde la fenomenología y la interdisciplina y la transdisciplinariedad.

Actualmente: - Proyecto de investigación en la CIC (Coordinación de Investigación Científica de la UMSNH) 2020-2021 es sobre el trabajo vocal: "La voz femenina como generadora de ficción dramática en la pronunciación actoral. Visibilizando a la mujer en la comunidad a través de la interpretación sonora.

Publicaciones recientes: Las disciplinas artísticas en la educación básica como factor de desarrollo cognitivo <http://www.ojs.arte.unicen.edu.ar/index.php/trayectoria/issue/current/showToc>.
·Conjugación de lenguajes en las artes escénicas Claudia Fragoso y Rocio Luna <http://www.redclea.org/wp-content/uploads/2019/10/REVISTA-CLEA-N%C2%B0-7.pdf>

Reflexiones sobre la significación de la corporalidad del actor sobre la escena

Considerando los niveles de significación a partir de la teoría semiótica, reinterpretando los postulados en relación con el cuerpo del actor y su presencia sobre el escenario investido del personaje. Pretendemos reflexionar sobre la percepción de un cuerpo y la otredad, el mecanismo de creación del otro como un proceso de significación del ser, sentir y decir a partir del personaje.

Partimos de los niveles de análisis de estructura de superficie, cómo lo que narrativamente se plantea de los personajes dramáticos, en lo que la historia o fabula contada se expresa mediante el discurso, que siguiendo a Sanchis Sinisterra es la acción dramática.; la estructura profunda que aborda la intención y el sentido, y finalmente su manifestación de facto, en donde encontraremos las vías de comunicación y significación en dónde el cuerpo del actor en personaje llega a plantear su discurso. Ante este proceso en busca de sentido, los signos empleados por el actor que son parte de todo el dispositivo escénico y los canales hacia el espectador, a partir del trabajo realizado por los actores en el análisis de los elementos discursivos del texto considerando varios teóricos abordan la semiótica teatral como Anne Ubersfeld, Patrice Pavis, Tadeús Kowzan y Fernando del Toro.

Azcapotzalco

Seminario
Modalidad virtual
8, 9, 10 septiembre 2020

Aproximaciones y Fabulaciones de la Semiótica en el diseño y las artes

Reflexión sobre la significación de la corporalidad del actor y la actriz sobre la escena

Dra. Claudia Fragoso Susunaga
CAAE-FPBA-UMSNH

@CyADtv

Para ver la presentación da click en el siguiente link:
<https://youtu.be/CLUGrNH5CS4>

Dr. Benito Cañada Rangel

Universidad Autónoma de Querétaro
*Doctor en Teatro, por la Universidad
de A Coruña, España*

Profesor investigador de tiempo completo en la Facultad de Bellas Artes (FBA) de la Universidad Autónoma de Querétaro, con perfil PRODEP. Líder del CA Arte Contemporáneo y del Comité de Bioética de la FBA, Miembro de la AMIT (Asociación Mexicana de Investigación Teatral) Licenciatura en Actuación, Escuela de Arte teatral, INBA, SEP. Maestría en estudios teatrales y cinematográficos, Universidad de A Coruña, España. Doctorado en Teatro, expresión corporal y sociedad: la investigación didáctica, en la Universidad de A Coruña, España. Aplica en las siguientes líneas de investigación y generación del conocimiento: Creación en arte contemporáneo, Creación y teoría del Arte, Semiótica teatral y dramaturgia escénica, Semiótica y semiología, El valor económico, social, político y educativo del arte, el uso del arte a través de la historia. Actualmente desarrollando la investigación: Semiosis escénica, el actor como observador del fenómeno. Ha contrastado sus investigaciones en más de 15 congresos internacionales destacando: China, Bulgaria, Lituania, España, Chile y Argentina. Ha publicado artículos, capítulos de libros y libros personales como producto de dichas líneas de investigación, como son: Cañada Rangel, Benito. (2009.) Bases para la caracterización del personaje. En: Diálogos Transdisciplinarios. Arte y sociedad. Schara, Julio César, Compilador. México, D. F. Edit. Fontamara. pp. 19 – 44. Cañada Rangel, Benito. (2012). El análisis del texto y la creación de personaje. México. Universidad Autónoma de Querétaro, Serie Bellas Artes. Cañada Rangel, Benito. (2015). Improvisación, proceso metodológico. México, D. F. Edit. Fontamara. Cañada Rangel, Benito. (2019). Escenosfera, los signos de la escena. Santiago de Querétaro, México. Rialta Ediciones. Cañada Rangel, Benito. (2019). Escenosfera: Planteamientos generales. En: Perspectivas diversas de arte, estética y pensamiento”, Coordinador, Sergio Rivera Guerrero. Edición: Par Tres Editores colección Arte-factos. pp. 55 – 62 Cañada Rangel, Benito. (2019) El uso de los lenguajes en la Escenosfera. Tsantsa. Revista De Investigaciones Artísticas, (7), 241 – 246. Recuperado a partir de <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/2935> entre otros.

Ha participado en la creación de diferentes programas educativos, tanto de licenciatura, maestría y doctorado e impartido catedra en esos mismos niveles educativos. Actor y director en más de 50 puestas en escena; a trabajado en cine, televisión, radio y como mimo. Ha dirigido 20 tesis tanto de Licenciatura, Maestría y Doctorado.

La semiótica como herramienta en el proceso creativo del bailarín

La presente disertación nos permitirá exponer el impacto que ha tenido la enseñanza de la semiótica y el análisis estructural en los procesos creativos de los alumnos de la Licenciatura en Arte Danzario de la FBA de la UAQ, para crear, diseñar y estructurar sus coreografías. La capacidad que se desarrolla en la observación crítica del entorno, a través de la introducción, entendimiento y aplicación de la semiótica, favorece el proceso creativo de los alumnos, al entender y utilizar esta amplitud analítica y metodológica, que les brinda la codificación signica, en sus proyectos desde el proceso creativo; valoran el enriquecimiento que ofrece una correcta codificación, ya que, entienden, la importancia y la gran posibilidad que el uso correcto de todos los sistemas escénicos les ofrece para el diseño coreográfico y el impacto que tiene en la comunicación de su mensaje y logro de objetivos.



Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
<https://youtu.be/L8DtjWOI4RA>

Dr. Ana Cristina Medellin Gómez

Universidad Autónoma de Querétaro
Doctora en Arte, cultura y sociedad por la UAEM

Universidad Autónoma de Querétaro-Facultad de Bellas Artes.
Estudio la carrera de danza contemporánea en el Instituto Nacional de Bellas Artes. Licenciatura en Pedagogía en la Escuela Normal Superior del Estado de México. Especialidad en Neuro-Psicología en el Instituto de Altos Estudios de la Universidad de Barcelona.
Maestría en Arte Moderno y Contemporáneo en la Universidad Autónoma de Querétaro. Doctorado en Arte, cultura y sociedad en la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Integrante del Cuerpo Académico Consolidado: 75-Arte Contemporáneo.

Líneas de investigación actuales: Creación y teoría del arte-Semiótica y Semiología Transdisciplina en las Artes. Proyectos de investigación actuales: La discrepancia con la realidad desde el desplazamiento de la imagen corporal real a la percibida desde el espejo; Caso particular salones de danza y bailarines profesionales. Metodología para la prevención de lesiones durante el aprendizaje de técnica Graham. Danza Para una Cultura de Paz. La aportación de Ballet Nacional a la vida Cultural de Querétaro de 1991 a 2004.

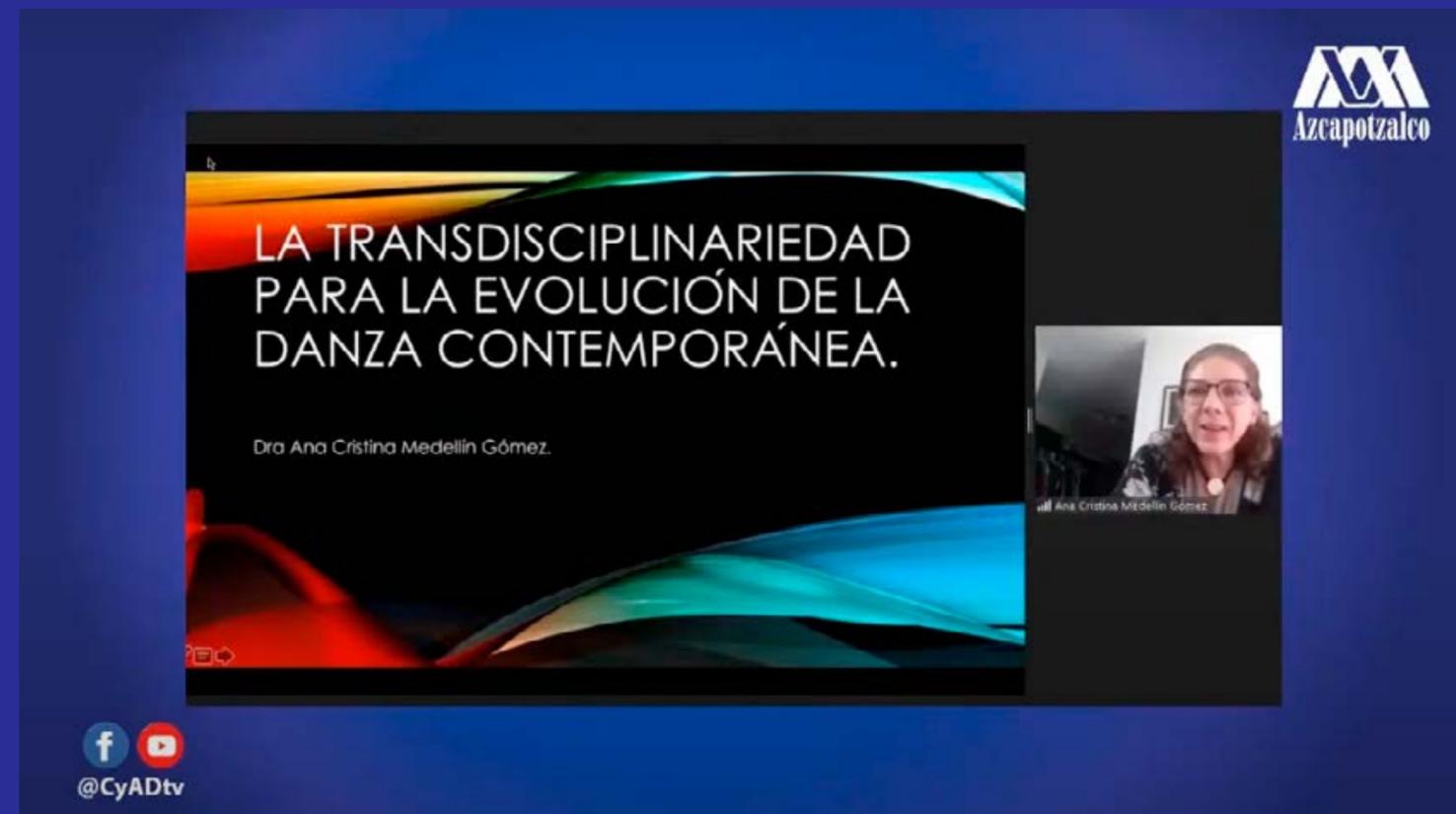
Publicaciones recientes: Artes Rentables en: Estudios sobre el arte actual julio 2017. Revista digital España NÚM. 5 (2017) ISSN: 2340-6062 pág. 83-91. Psicodinámica corporal aplicada a la interpretación escénica. Capítulo de libro en El arte como terapia. Editorial Fontamara. México agosto 2017. ISBN 978-607-736-427-6 pág. 15 - 36. Espectáculos redituables, Capítulo de libro en Horizontes procesos y novedades en la creación artística y cultural. Libro digital con dictamen UAQ México octubre 2018. SBN: 978-607-513-423-9 pág. 31 - 38.

Actividades sociales, culturales o profesionales destacadas: Primera Bailarina de Ballet Nacional de México de 1991 a 1995. Coreógrafa y bailarina. Especialista en procesos de entrenamiento cuerpo-mente, desde la neurodanza. Tiene experiencia en educación a distancia, y es experta en Técnica Graham. Creación de la Licenciatura en Artes Escénicas para la Universidad Autónoma de Querétaro 2004. Creación de la Licenciatura en Docencia del Arte para la Universidad Autónoma de Querétaro 2004. Creación de la Licenciatura en Arte Danzario para la Universidad Autónoma de Querétaro 2016. Directora y coreógrafa de la compañía de danza Grosso Modo desde 1998 a la fecha.

La transdisciplinariedad para la evolución de la danza contemporánea.

Para la danza contemporánea, lo que está en juego son sus ideas estéticas y concepciones generales sobre el arte, el objeto artístico, su materia, forma y función; el punto de partida de la danza contemporánea es el controvertido cuerpo, el cuerpo del deseo y al mismo tiempo el cuerpo decadente que envejece y se acerca cada día a su inminente muerte. En la danza este hecho establece la temática escénica que expresa desde y con el cuerpo, su relación con otros cuerpos y con el tiempo. Es el cuerpo el que se mueve y configura las coordenadas del espacio y el tiempo.

Para la danza el movimiento no es cualquier acto involuntario e inconsciente, sino que es un movimiento controlado, codificado, basado en la improvisación estructurada o en coreografías planificadas. El movimiento en escena es producto de una síntesis absoluta de procesos en diferentes niveles de complejidad: emocionales, psíquicos, actos de poder y disciplina a través de la formación dancística; pero también actos de libertad frente a un cuerpo maquinal, industrializado, frente al cuerpo mercancía-espectáculo producto de las sociedades capitalistas como discurso y como producción material. Para que la danza evolucione se requiere la transdisciplinariedad de la música, la biomecánica, la pedagogía, la biología, la sociología, la tecnología, la psicología y las neurociencias.



Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
https://youtu.be/kaw7hdrau_Q

Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez

Universidad Autónoma Metropolitana
Azcapotzalco

Doctor in Media Studies por la Universidad de
Western Ontario

Profesor Investigador de la Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco. Diseñador de la Comunicación Gráfica UAM-A (1977-81); artes visuales, pintura, teatro y gráfica experimental en Florencia Italia (1981); Maestría en Artes Visuales en la ENAP, UNAM en México y de diseño interactivo digital y en Web, en México y en Canadá (2005) Philosophy Doctor in Media Studies (doctorado en estudios mediales, 2012) por la Universidad de Western Ontario, en London Ontario Canada.

Su trabajo de investigación se enfoca en: teorías de la creatividad, expresión gráfica, visualidad y transdisciplina, interfaz digital, diseño asistido por computadora, mundos virtuales, epistemología del diseño y cultura y estética tecno-digital.

Fue peer reviewer y colaborador de The Metaverse Creativity Journal (UK); The Journal of Virtual Worlds Research y Subtle Technologies (CA) 2013-2017. En 2014 un capítulo suyo (Consensual Hallucination: BrynOh's Second Life-based work) fue publicado en el No. 4 Vol 1. de The Metaverse Creativity.

Su obra artística ha sido expuesta en México, Canada, USA, Japón Suecia, Dinamarca, Inglaterra, Noruega, Francia, España, Italia , Argentina y Portugal vomo parte de las colecciones de los museos de arte Moderno de Setagaya Japón, Casa de la cultura de Argentina en México y de México en Argentina, Museo Nacional de la Estampa en México, Christine M. Barnicke Gallery de la Universidad de Toronto Canada y del acervo artístico de la UAM.

De la subjetividad dual al Efecto Eros. Cuerpos virtuales sensibles.

Ciertas nociones teóricas sobre la fenomenología de los emanating sentient bodies*, la subjetividad dual y el Efecto Eros, conectando con análisis previos, sobre el metaverso y su estética en mi tesis doctoral, se abordan en el texto. El metaverso consiste en un número de arreglos técnicos, subjetivos y de comportamiento social, desencadenados por la “normalización” del modo de estar (casi) permanentemente conectados al Web en redes de información y sociales. El cuerpo sensible es capaz de percibirse (sentirse) a sí mismo y al mundo, inclusive en niveles masivos, precediendo y extendiendo el lenguaje, la mera percepción y ubicación física (siempre hemos sido seres virtuales); también es capaz de crear realidad y sentido a través de narrativa (mythpoeia).

Importantes preguntas en este trabajo son:

1. ¿Dentro del metaverso, son nuestros cuerpos virtuales extendidos, cuerpos sensibles también?
2. ¿Actúan, reaccionan y se comportan como cuerpos emanantes?
3. Y, de ser así, ¿de qué manera lo hacen: sintética, virtual, híbrida?
4. ¿Son nuestros cuerpos virtuales capaces de crear “encanto magnético” (The Vibe) generando movilización masiva, como se invoca en la heurística del Efecto Eros?

Responder estas preguntas contribuye a profundizar y ampliar el análisis de redes sociales y la estética de los mundos virtuales, que, afirmo, se fusionan a través de la interacción en línea cotidiana e intensiva. Las nociones de emanación corporal (The Vibe), la autoempatía y la doble subjetividad se examinan como partes constitutivas de la intensa transferencia entre la producción de sensibilidad y la de subjetividad, en el metaverso.



Para ver la presentación
da click en el siguiente link:
https://youtu.be/Vl1sAi_BHsI

Memorias digitales del
Seminario
internacional
**Aproximaciones
y Fabulaciones**
*de la Semiótica
en el diseño y las artes*