



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

Comunidad académica comprometida
con el desarrollo humano de la sociedad.

24 de octubre de 2018

Dictamen 13/18

DICTAMEN
QUE PRESENTA LA COMISIÓN DE INVESTIGACIÓN DE LA DIVISIÓN DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN Y DISEÑO.

ANTECEDENTES

- I. El Consejo Divisional de Ciencias de la Comunicación y Diseño, en la sesión 08.18, celebrada el 16 de mayo de 2018, integró esta Comisión en los términos señalados en el artículo 55 de Reglamento Interno de los Órganos Colegiados Académicos.
- II. El Consejo Divisional designó para esta Comisión a los siguientes integrantes:
 - a) Órganos personales:
 - ✓ Dr. Jesús Octavio Elizondo Martínez, Jefe del Departamento de Ciencias de la Comunicación;
 - ✓ Mtro. Luis Antonio Rivera Díaz, Jefe del Departamento de Teoría y Procesos del Diseño;
 - ✓ Dr. Carlos Joel Rivero Moreno, Jefe del Departamento de Tecnologías de la Información.
 - b) Representantes propietarios:
 - Personal académico:
 - ✓ Mtro. Daniel Cuitláhuac Peña Rodríguez, Departamento de Ciencias de la Comunicación;
 - ✓ Dra. Dina Rochman Beer, Departamento de Teoría y Procesos del Diseño.
 - ✓ Dr. Alfredo Piero Mateos Papis, Departamento de Tecnologías de la Información;

1

CONSIDERACIONES

- I. Con fecha 18 de octubre de 2018, la Comisión recibió, para su análisis y discusión el informe final del proyecto de investigación denominado "**Análisis de Lenguajes y Sistemas de Significación**" presentado por el **Dr. Jesús Octavio Elizondo Martínez**, aprobado en la Sesión 12.14 celebrada el 19 de junio de 2014, mediante el acuerdo DCCD.CD.07.12.14.
- II. La Comisión de Investigación sesionó el día 24 de octubre de 2018, fecha en la que concluyó su trabajo de análisis y evaluación del informe, con el presente Dictamen.
- III. La Comisión contó, para su análisis, con los siguientes elementos:
 - Protocolo de investigación.



División
Ciencias de la
Comunicación y
Diseño

Unidad Cuajimalpa

DCCD | División de Ciencias de la Comunicación y Diseño
Torre III, 5to. piso. Avenida Vasco de Quiroga 4871,
Colonia Santa Fe Cuajimalpa. Delegación Cuajimalpa de Morelos,
Tel. +52 (55) 5814-6553. C.P. 05300, México, D.F.
<http://dccd.cua.uam.mx>



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

Comunidad académica comprometida
con el desarrollo humano de la sociedad.

- Relevancia para la división.
- Congruencia global.
- Metas-Recursos.
- Evaluación general.

IV. La evaluación de los resultados de investigación se llevó a cabo de acuerdo con los "Lineamientos para la creación de grupos de investigación y la presentación, seguimiento y evaluación de proyectos de investigación" aprobados en la Sesión 06.16 del Consejo Divisional de Ciencias de la Comunicación y Diseño, celebrada el 6 de junio de 2016, mediante al acuerdo DCCD.CD.15.06.16

DICTAMEN

ÚNICO:

Tras evaluar el informe final del proyecto de investigación denominado "**Análisis de Lenguajes y Sistemas de Significación**" presentado por el **Dr. Jesús Octavio Elizondo Martínez**, la Comisión de Investigación recomienda al Consejo Divisional de Ciencias de la Comunicación y Diseño aceptarlo.

VOTOS:

Integrantes	Sentido de los votos
Dr. Jesús Octavio Elizondo Martínez	A favor
Mtro. Luis Antonio Rivera Díaz	A favor
Dr. Carlos Joel Rivero Moreno	A favor
Mtro. Daniel C. Peña Rodríguez	----
Dr. Alfredo Piero Mateos Papis	A favor
Dra. Dina Rochman Beer	A favor
Total de los votos	5 votos a favor

 **Coordinadora**

Dra. Gloria Angélica Martínez De la Peña
Secretaria del Consejo Divisional de
Ciencias de la Comunicación y Diseño



División
Ciencias de la
Comunicación y
Diseño

Unidad Cuajimalpa

DCCD | División de Ciencias de la Comunicación y Diseño
Torre III, 5to. piso. Avenida Vasco de Quiroga 4871,
Colonia Santa Fe Cuajimalpa. Delegación Cuajimalpa de Morelos,
Tel. +52 (55) 5814-6553. C.P. 05300, México, D.F.
<http://dccd.cua.uam.mx>



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

*Comunidad académica comprometida
con el desarrollo humano de la sociedad.*

DCCyD.DCC.114.2018

11 de octubre de 2018

Asunto: Informe final de proyecto de investigación.

Mtro. Octavio Mercado González

Director de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño

Presente

Por medio de la presente hago entrega del Informe final del Proyecto de Investigación:

“Análisis de Lenguajes y Sistemas de Significación”, el responsable es quien suscribe, Profesor Investigador adscrito a este departamento.

Se anexan las carátulas de los trabajos presentados como resultado.

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.

Atentamente

“Casa abierta al tiempo”



Dr. Jesús Octavio Elizondo Martínez

Jefe del Departamento de Ciencias de la Comunicación

Departamento
de Ciencias
de la Comunicación



División
Ciencias de la
Comunicación y
Diseño

Unidad Cuajimalpa

DCCD | Jefatura del Departamento de Ciencias de la Comunicación
Torre III, 5to. piso. Avenida Vasco de Quiroga 4871,
Colonia Santa Fe Cuajimalpa. Delegación Cuajimalpa de Morelos,
Tel. +52 (55) 5814-6550 y 51. C.P. 05348, Ciudad de México
<http://dccd.cua.uam.mx>

INFORME FINAL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

CIUDAD DE MÉXICO A JUEVES 11 DE OCTUBRE DE 2018

DCCD.CD.12.14-PI-05

ANÁLISIS DE LENGUAJES Y SISTEMAS DE SIGNIFICACIÓN

DR. JESÚS OCTAVIO ELIZONDO MARTÍNEZ (RESPONSABLE)

DR. RAÚL ROYDEEN GARCÍA AGUILAR

DR. ESAÚ VILLATORO TELLO

DRA. MARGARITA ESPINOSA MENESES

DRA. ESKA SOLANO MENESES

SESIÓN 12.14 DCCD.CD.07.12.14 19/JUNIO/2014 PRÓRROGA POR DOS AÑOS
DCCD.CD.07.12.16 SESIÓN ORDINARIA 12.16 13/DIC/2016 REPORTE DE
RESULTADOS Y CONEL MISMO ACUERDO FUE APROBADA HASTA EL
30/JUNIO/2018

VENCIO: 30/JUNIO/2018

PRESENTA


DR. JESUS OCTAVIO ELIZONDO MARTÍNEZ
RESPONSABLE
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

INFORME DE ACTIVIDADES Y RESULTADOS:

2014

Participación en el coloquio departamental:

1er Coloquio Cultura, Calidad de vida y Tecnologías. Metodologías para la investigación en comunicación. DCCD, UAM CUAJIMALPA, 2014 (ver anexo)

2015

Los resultados de investigación del trabajo de los miembros de este proyecto durante este año se pueden observar en la publicación colectiva en forma de libro:

- Elizondo Martínez, Jesús Octavio, (comp.) (2015) "*Cultura visual y sistemas de significación*". México: UAM Cuajimalpa. ISBN 978-607-28-0520-0

Consultado en 01/10/18 Disponible en:

<http://www.casadelibrosabiertos.uam.mx/contenido/contenido/Libroelectronico/Cultura-visual.pdf>

CAPÍTULOS:

ELIZONDO, J. y VILLATORO, E. (2015) "Cultura algorítmica y tecnologías del lenguaje humano" p. 15

MORALES, N., y NEGRETE, S. (2015) "Aprendices y maestros: colaboración creativa en la producción de medios" p. 29

GARCÍA, R. (2015) "La cultura visual como sistema de significación" p. 57

SADURNI, N. (2015) "De la cédula a la interacción virtual. Pros y contras del uso de tecnologías en los museos" p. 73

SOLANO, E. (2015) "Lenguajes de significación en la arquitectura: una visión desde la retórica y la pragmática en el Museo de Berlín" p. 89

2016

Realización del "1er Simposio- seminario Internacional sobre Tecnologías del Lenguaje Humano en las Ciencias Sociales: experiencias de investigación aplicada". 9 y 10 de noviembre de 2017 en la DCCD, UAM CUAJIMALPA.

Con el apoyo del proyecto CONACYT No. 0279664 bajo responsabilidad de Jesús O. Elizondo Martínez.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

DIVISIÓN DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y DISEÑO
PRESENTACIÓN DE SOLICITUD
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN 2014

1. Datos generales

1.1 Título del proyecto:

**ANÁLISIS DE LENGUAJES Y SISTEMAS DE
SIGNIFICACIÓN**

1.2 Resumen del proyecto:

El estudio de los lenguajes y los sistemas de significación es una tarea pertinente que interesa a los profesores- investigadores de los tres departamentos que conforman la DCCD. Cada disciplina aborda la cuestión desde perspectivas diferentes. Más aún, los objetos de estudio suelen ser muy distintos, si bien todos deben definir claramente lo que es un lenguaje y lo que no lo es. Pero aquello que no forma parte de un lenguaje formal puede pertenecer a un sistema de significación que ayude a la comprensión del sentido final de las expresiones comunicadas.

Por ello, definir lenguajes y sistemas de significación resulta una tarea esencial para trazar vínculos horizontales interdisciplinarios a lo largo de los Cuerpos académicos/ Grupos de investigación de la DCCD. Los lenguajes y los sistemas de significación son en gran medida materia y objeto de estudio transversal a las disciplinas divisionales, tanto en el ámbito de la investigación como en el proceso enseñanza- aprendizaje. Lo que no es un lenguaje puede formar parte de un sistema de significación en la medida que sea interpretable, comunicable y eventualmente formalizado.

Nos interesa: a) el estudio de los lenguajes y los sistemas de significación en sí mismos pero también b) nos proponemos aplicarlos al análisis de objetos de estudio pertinentes para la comunicación, el diseño y la computación. Así, si bien a las ciencias de la comunicación compete mayormente el estudio de los lenguajes formales (medios, lenguas y hablas), esta tarea no es ajena a la teoría y los procesos del diseño donde los sistemas de significación (comprensión y diseño de lenguajes no formales)

son esenciales para el desarrollo de diseños en función de los usos y apropiaciones de los sujetos interpretantes. Lo mismo cabe decir para la computación, donde los lenguajes formales de la programación no son el único ámbito de la práctica disciplinar: la interpretación –y visualización- de la arquitectura de la información así como la manera en que ésta se despliega en las interfaces es cada vez más una preocupación de los informáticos.

Los insumos que produce el análisis del proceso de significación mediante el cual los usuarios interpretan identidades institucionales, instrucciones y el sentido de productos tecnológicos (TIC) son fundamentales para la toma de decisiones y el desarrollo de estrategias de comunicación. En este sentido, este proyecto de investigación tiene un antecedente inmediato en un proyecto desarrollado en el DCC: el artículo Elizondo, J., Espinosa M., García, C., Peñalosa, E., (2013). “Plataforma Moodle: percepciones desalentadoras”. En este artículo, basado en la implementación de grupos de enfoque con alumnos de la Unidad, se aplicaron técnicas cuantitativas pero sobre todo cualitativas para conocer los universos semánticos connotados asociados con la plataforma (lenguajes formales e informales como imágenes y gestos).

Este proyecto tiene como objetivos: **a) desarrollar una metodología específica** para el análisis y la interpretación de información cualitativa formal (lengua y habla) y no formalizada (sistemas de significación cromática, gestual, kinésica, arquitectónica, icónica y simbólica); **b) el desarrollo de un sistema informático** (Interface o App) para la identificación de información formal y emocional que permita a su vez crear frases (narrativas) complementarias al análisis cualitativo de los usuarios. En este sentido, el proyecto aquí planeado guarda relación con los trabajos desarrollados por el CA/GI divisional Creatividad computacional con quienes deseamos y esperamos establecer una fructífera relación de trabajo.

Como parte de las actividades anuales hay programada ya una mesa de discusión sobre Análisis de sistemas de significación - donde participará cada uno de los miembros de este proyecto- en el marco del Coloquio Cultura, calidad de vida y tecnologías: metodologías para la investigación en comunicación. DCC, DCC, 9- 13 junio de 2014.

1.3 Nombre y datos personales de los participantes

1.3.1 Participantes internos al proyecto:

- a) Dr. Jesús Octavio Elizondo Martínez, DCC
- b) Dr. Esaú Villatoro Tello, DTI
- c) Dra. Eska Elena Solano Meneses, DTPD
- d) Dra. Margarita Espinosa Meneses, DCC
- e) Mtro. Raúl Roydeen García Aguilar, DCC

1.3.2 Participantes externos al proyecto:

- a) Dr. Alfredo Cid Jurado, UAM-X
- b) Dr. Edwin Culp Morado, UIA Ciudad de México
- c) Dr. Carlos A. Scolari, UPF Barcelona, España
- d) Dra. Susana González Aktories, FFL- UNAM

2. Justificación y planteamiento del problema

El estudio de los lenguajes y los sistemas de significación es una tarea pertinente que interesa a los profesores- investigadores de los tres departamentos que conforman la DCCD. Cada disciplina aborda la cuestión desde perspectivas diferentes. Más aún, los objetos de estudio suelen ser muy distintos, si bien todos deben definir claramente lo que es un lenguaje y lo que no lo es. Pero aquello que no forma parte de un lenguaje formal puede pertenecer a un sistema de significación que ayude a la comprensión del sentido final de las expresiones comunicadas.

Por ello, definir lenguajes y sistemas de significación resulta una tarea esencial para trazar vínculos horizontales interdisciplinarios a lo largo de los Cuerpos académicos/ Grupos de investigación de la DCCD. Los lenguajes y los sistemas de significación son en gran medida materia y objeto de estudio transversal a las disciplinas divisionales, tanto en el ámbito de la investigación como en el proceso enseñanza- aprendizaje. Lo que no es un lenguaje puede formar parte de un sistema de significación en la medida que sea interpretable, comunicable y eventualmente formalizado.

3. Antecedentes históricos, teóricos y conceptuales

El paradigma del constructivismo en el conocimiento es apropiado para los fines que persigue esta investigación. Lo mismo sucede para la socio- lingüística y la socio- semiótica.

Partimos del principio de la importancia que tiene la construcción del sentido (*constructivismo*) a partir del conocimiento, argumento fundacional en las teorías educativas más innovadoras (L. Vygotsky, J. Piaget, J. Dewey, M. Montessori). Por su lado en el estudio de los sistemas de significación podemos decir que ya con la socio- lingüística estructuralista de F. De Saussure y R. Barthes por un lado y la semiótica de C. S. Peirce y C. Morris, se posibilita una construcción crítica del proceso de significación. Estas dos perspectivas dan un lugar importante al estudio de los lenguajes formales e informales del objeto de la comunicación, el diseño y la computación.

En esta investigación seguiremos un método dialéctico en el sentido de que plantearemos un modelo que se pondrá a prueba y de esta práctica surgirán previsiblemente paradojas contradicciones que ayudarán a mejorar el modelo propuesto. Nos proponemos dar al campo de estudios (de los lenguajes y los sistemas de significación) una estructura para eventualmente, estudiarlo como un sistema. Todo fenómeno cultural puede ser estudiado como fenómeno de comunicación pues toda práctica social es comunicable (Eco, 1986: 8- 9). Nos interesa estudiar la gran variedad de lenguajes a través de los cuales se construye la cultura. Eco enumera varios sistemas de significación (sistemas de comunicación) susceptibles de investigación: algunos más formalizados que otros. En este proyecto de investigación daremos especial atención a los siguientes sistemas de significación:

- a) Comunicación táctil. Incluye al vestido y los mensajes táctiles codificados culturalmente: los abrazos, las bofetadas, el beso, etc.
- b) Códigos del gusto. Sabores y sus metáforas
- c) Paralingüística. El estudio de los tonos de la voz y las variantes "...facultativas que corroboran la comunicación lingüística y se presentan como sistematizables y susceptibles de convencionalización: tipos de voz, vocalizaciones (risas, llantos, bostezos, silbidos, etc.) También onomatopeyas (Eco, 1989: 10)
- d) Cinésica y proxémica. Sistemas de movimientos corporales y "lenguajes gestuales mudos": gesticulaciones y movimientos significativos con las manos, gestos estilizados, movimientos de la cabeza, etc.
- e) Sistemas connotativos

- f) Sistemas denotativos
- g) Lenguajes formalizados. Lenguajes artificiales. Lenguajes de programación. Matemáticas, lógica, etc.
- h) Lenguajes naturales. Los propios de la lingüística y etnolingüística
- i) Sistema retórico (en comunicación y diseño)
- j) Comunicaciones visuales. J.1 señalética, j.2 sistemas cromáticos, j.3 sistemas audio- visuales: narraciones en cine, radio, televisión, mapas cartográficos multimedia, etc.
- k) Códigos icónicos, iconográficos de diseño y arquitectura
- l) Estructuras de la narrativa. Análisis semántico y estructural del relato.

Los insumos que produce el análisis del proceso de significación mediante el cual los usuarios interpretan identidades institucionales, instrucciones y el sentido de productos tecnológicos (TIC) son fundamentales para la toma de decisiones y el desarrollo de estrategias de comunicación. En este sentido, este proyecto de investigación tiene un antecedente inmediato en un proyecto desarrollado en el DCC que vio publicados sus resultados en dos artículos:

- Elizondo, J., Espinosa M., García, C., Peñalosa, E., (2013). "Plataforma educativa *Moodle*: percepciones desalentadoras" en Fresán, M. (et.al.). Enseñanza y Aprendizaje en la universidad del siglo XXI. México: UAM-C
- Elizondo, J., Espinosa M., García, C., Peñalosa, E., (2013). "La plataforma educativa y sus metáforas" en Memorias del XIV Encuentro Virtual Educa: Colombia ISBN: 978-959-250-793-7

En estos artículos, se da cuenta de la implementación de grupos de enfoque con alumnos de la Unidad, se aplicaron técnicas cuantitativas pero sobre todo cualitativas para conocer los universos semánticos connotados asociados con la plataforma (lenguajes formales e informales como imágenes y gestos).

4. Preguntas y supuestos de investigación

- 4.1 Todo fenómeno de cultura puede ser estudiado como fenómeno de comunicación

- 4.2 La comunicación puede ser estudiada como un sistema formal con códigos subyacentes (gestos, tonos de voz, gestos, etc.)
- 4.3 Si estudiamos los lenguajes y sistemas de significación podremos conocer (inferir) los tipos de comunicación y rasgos de la cultura a la que pertenecen (ethos)
- 4.4 Cualquier intento por determinar lo que es el referente de un signo nos obliga a definir este referente en términos de una entidad abstracta que nos es otra cosa que una convención cultural (Eco, 1989: 60)
- 4.5 Todo fenómeno de cultural de comunicación y significación tiene una dimensión sintáctica (sintaxis), otra semántica (significados) y una pragmática (usuarios) (Cfr. Morris). Estos niveles de análisis pueden ser aplicados a cualquier lenguaje y/ o sistema de significación
- 4.6 ¿En qué sentido un campo semántico manifiesta la visión del mundo de una cultura? ¿Los campos semánticos de una cultura cambian? Si lo hacen ¿cómo y por qué?

5. Objetivos centrales:

a) desarrollar una metodología específica para el análisis y la interpretación de información cualitativa formal (lengua y habla) y no formalizada (sistemas de significación cromática, gestual, kinésica, arquitectónica, icónica y simbólica);

b) el desarrollo de un sistema informático (prototipo de Interface o App) para la identificación de información formal y emocional que permita a su vez crear frases (narrativas) complementarias al análisis cualitativo de los usuarios.

Objetivos periféricos:

- a) Identificar conceptos, campos semánticos y narraciones connotadas en problemas de lenguajes y significación
- b) Identificar procesos cognitivos mediante el trabajo con grupos de enfoque (*constructivismo*)
- c) Identificar los elementos constitutivos de un problema de significación identitaria para la elaboración de estrategias de comunicación institucional
- d) Sistematizar la metodología para la elaboración de estudios específicos en diversos temas

e) Elaboración de un artículo con el método de investigación y de procedimiento

Objetivos a corto plazo (2014- 2015):

- a) desarrollar una metodología específica para el análisis de información cualitativa
- b) desarrollo de un sistema informático (prototipo)

Objetivos a mediano plazo (2015- 2016):

- a) perfeccionamiento del sistema informático
- b) aplicación del sistema a una investigación específica pertinente para la DCCD

Objetivos operativos:

- a) Elaboración de una metodología específica
- b) Dinámicas con Grupos de enfoque
- c) Análisis de los materiales
- d) Redacción de informes
- e) Elaboración de Entregables y su presentación
- f) Redacción de ponencias y artículos con resultados de la investigación
- g) Presentación de resultados en eventos especializados (ponencias)
- h) Presentación de artículos de investigación colectivos publicables

Metodología

Método cualitativo para el estudio de los grupos de enfoque.

- a) Método cualitativo de investigación y análisis socio- lingüístico y socio- semiótico de las narraciones significativas, imágenes y símbolos
- b) Grupos de enfoque y análisis cualitativo. Clasificación semántica de los *Insights* de los usuarios obtenidos durante el trabajo con grupos de enfoque
- c) Análisis socio- lingüístico (narraciones y análisis estructural del relato) y socio- semiótico (signos, señales, símbolos) para identificar campos semánticos connotados
- d) Interpretación de insumos para la investigación con la metodología desarrollada en el Objetivo central de la investigación

6. Bibliografía

- Eco, U. (1989). *La estructura ausente*. Barcelona: Lumen
- Elizondo, J., Espinosa M., García, C., Peñalosa, E., (2013).
 “Plataforma educativa Moodle: percepciones desalentadoras”
 en Fresán, M. (et.al.). *Enseñanza y Aprendizaje en la
 universidad del siglo XXI*. México: UAM-C ISBN en trámite
- Espinosa M., Elizondo, J., García, C., Peñalosa, E., (2013).
 “La plataforma educativa y sus metáforas” en *Memorias del
 XIV Encuentro Virtual Educa*: Colombia ISBN: 978-959-250-
 793-7
- Hickman, L., and Alexander T., (Eds.) (1998). *The Essential Dewey:
 Volumes 1 and 2* Indiana: Indiana University Press
- Lee, M. (1999) *The Role of Cultural Values in the Interpretation of
 Significant Life Experiences*. Conference Proceedings, Adult
 Education Research Conference: AERC
- Mezirow, J. (2000). *Learning as Transformation: Critical
 Perspectives on a Theory in Progress*. San Francisco: Jossey
 Bass.
- Morris, C. (1994). *Fundamentos de la teoría de los signos*.
 Barcelona: Paidós
- Parret, H., (1983) *Semiotics and pragmatics*. An evaluative
 comparison of conceptual frameworks. Amsterdam: Jhon
 Benjamins Publishing Company
- Peirce, C. S., (1980) *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*
 (ocho vols.) Cambridge, Massachusetts: Harvard University
 Press
- Scolari, C.(2004). *Hacer Clic: hacia una socio-semiótica de las
 interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa

7. Metas

a) generación de conocimientos:

a.1) innovación al crear una metodología específica para diversos objetos de estudio: esto generará debates y artículos en el marco del Coloquio anual

a.2) creación de una herramienta tecnológica para el análisis de sistemas de significación: no existe algo similar en México.

b) redes de investigación:

b.1 DSA (antes Promep) se prevé formar parte de la convocatoria para crear Redes de Cuerpos académicos/ Grupos de investigación como parte del CA Estudios de la cultura, la imagen y el sonido (en consolidación) del DCC (Elizondo y García).

b.2 Red temática TIC del Conacyt. La Red Temática de Tecnologías de la Información la y Comunicación busca promover y fortalecer la colaboración entre grupos de investigación científica y tecnológica, instituciones educativas, en los centros de investigación, empresas y/o laboratorios nacionales de todo el país y en áreas estratégicas para alcanzar soluciones que contribuyan al desarrollo nacional (Elizondo)

b.3 Tres investigadores forman parte de la red de investigadores de la Federación Latinoamericana de Semiótica, FELS (Elizondo, García, Solano)

b.4 Asociación Mexicana de Procesamiento de Lenguaje Natural AMPLN (Villatoro)

b.5 Laboratorio de Tecnologías del Lenguaje LabTL (Villatoro)

b.6 Sistema Nacional de Investigadores S.N.I. (Elizondo y Villatoro)

b.7 Virtual Educa. Virtual Educa es una iniciativa establecida en 2001 por la Organización de los Estados Americanos (OEA) y la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) de España, coordinada por el Instituto de Estudios Avanzados para la Américas (INEAM), proyecto conjunto de la OEA y la UNED (Espinosa)

b. 8 Asociación mexicana de investigadores de la comunicación AMIC (Espinoza, García, Elizondo)

c) solución de problemas:

c.1 Se ataca el problema de la interpretación subjetiva de la información que el investigador en ciencias sociales hace con los resultados de los grupos de enfoque

c.2 Se provee a los investigadores de los procesos significación, de una herramienta tecnológica para la sistematización de sus hallazgos.

c.3 Se proveerá de un método de análisis para las investigaciones de los alumnos en las UEA Proyectos Terminales.

d) publicaciones:

d.1 Artículo de investigación colectivo "Sistemas de significación y pragmática de los signos" por Elizondo, Solano y García (2014)

d.2 Artículo colectivo "Lenguajes y análisis de sistemas de significación: un enfoque interdisciplinario" por Elizondo, Solano, Espinoza, Villatoro y García (2015)

d.3 otras por definir a lo largo del trabajo colectivo

e) otros productos de investigación: creación de una herramienta tecnológica para el análisis de sistemas de significación: no existe algo similar en México.

f) formación de recursos humanos: f.1) Stephany Teresa Juárez Luna No. 209363091 alumna del programa de licenciatura en Diseño, UAM-C. Ella estará a cargo de la estructura del prototipo.

8. Cronograma de actividades

A corto plazo: 9- 13 junio de 2014. Mesa de discusión "Análisis de sistemas de significación" -donde participará cada uno de los miembros de este proyecto con una ponencia- en el marco del Coloquio Cultura, calidad de vida y tecnologías: metodologías para la investigación en comunicación. DCC, DCCD. Resultado: artículos colectivo.

	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril
a) Elaboración del Proyecto de investigación												
b) Mesa redonda Análisis de lenguajes y sistemas de significación												
c) Redacción artículo No. 1 Elizondo, Solano, García												
a) Redacción artículo No. 2 Elizondo, Espinosa, Solano, García y Villatoro												
b) Diseño de Estructura de Sistema (App)												
a) Elaboración del Sistema (App)												
b) Elaboración de Primer informe												
a) Mesa redonda y b) Análisis de Resultados												
a) Conclusiones b) Elaboración del Informe final.												

9. Requerimientos y justificación de recursos solicitados

9.1 Recursos humanos. No se requieren.

9.2 Infraestructura, equipamiento y recursos materiales:

Acceso a los Laboratorios Divisionales en general y a la Cámara de Gesell en particular.

9.3 opciones adicionales de financiamiento:

- a) Sistema Nacional de Investigadores S.N.I./ CONACYT
- b) Dirección de superación Académica DSA/ SEP (antes Promep)

10. Vinculación con planes y programas de estudio de la División y la Unidad.

- 10.1 UEA de los programas de licenciatura de los tres departamentos de la DCCD
- 10.2 Programa divisional de posgrado Maestría en Diseño, Información y Comunicación MADIC. UEA. Temas selectos.

11. Vinculación institucional

- 11.1 CA Estudios sobre la cultura, la imagen y el sonido, DCC
- 11.2 GI Cultura, calidad de vida y tecnologías, DCC
- 11.3 LGAC Lenguaje y razonamiento DTI

Ciudad de México DF a 20 de abril de 2014



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

INFORME DE ACTIVIDADES 2014- 2016

Proyecto interdisciplinario:

ANÁLISIS DE LENGUAJES Y SISTEMAS DE SIGNIFICACIÓN (PALySS)

Registrado ante el Consejo divisional DCCD en 2014

Participantes:

- a) Dr. Jesús Octavio Elizondo Martínez, DCC (responsable)
- b) Mtro. Raúl Roydeen García Aguilar, DCC
- c) Dra. Margarita Espinosa Meneses, DCC
- d) Dr. Esaú Villatoro Tello, DTI
- e) Dra. Eska Elena Solano Meneses, (externa)

En el proyecto elaborado para el periodo 2014- 2015 se lee sobre los OBJETIVOS: “**Nos interesa: a) el estudio de los lenguajes y los sistemas de significación en sí mismos** pero también **b) nos proponemos aplicarlos al análisis de objetos de estudio pertinentes para la comunicación, el diseño y la computación.**”

Además: “Este proyecto tiene como objetivos: **a) desarrollar una metodología específica** para el análisis y la interpretación de información cualitativa formal (lengua y habla) y no formalizada (sistemas de significación cromática, gestual, kinésica, arquitectónica, icónica y simbólica); **b) el desarrollo de un sistema informático** (Interface o App) para la identificación de información [...] que permita a su vez crear frases (narrativas) complementarias al análisis cualitativo.”

A los largo del trabajo hemos desarrollado una serie de actividades que culminaron con la publicación de resultados en forma de **libro científico**. Este producto de investigación cumple con el objetivo de los incisos **a)** mencionados anteriormente. El objetivo consignado en el inciso **b)** será motivo de la solicitud de extensión del proyecto. No fueron solicitados recursos financiero que justificar.

Resultados de investigación:

LIBRO CIENTÍFICO. Elizondo, J. (et. al) (2015) Cultura visual y sistemas de significación. Dando sentido a los algoritmos, los medios y la creatividad en el espacio de la comunicación. México: UAM-Cuajimalpa **VER ANEXO.**

Esta publicación es resultado del TRABAJO REALIZADO DURANTE EL PRIMER AÑO que se divulgó y debatió en el coloquio que se consiga a continuación.

PONENCIAS presentadas en evento especializado 2014:

1er Coloquio GI Cultura, calidad de vida y tecnologías: metodologías para la investigación en comunicación_ 2014

SEGUNDA JORNADA: INVESTIGACIÓN EN LENGUAJES y SISTEMAS TECNOLÓGICOS 27 JUNIO, 9:00 AM, AULA MAGNA, 6° PISO, UAM-C

Mesa No. 3 Análisis de lenguajes y sistemas de significación

En esta mesa abordamos las diferentes concepciones de lenguajes y sistemas de significación pertinentes para diversos campos de estudio: programación y computación, socio- lingüística e imagen, diseño y arquitectura, comunicación y tecnologías así como en semiótica y cine.

1. “Cultura algorítmica y tecnologías del lenguaje humano”

Elizondo, Jesús Octavio ; Villatoro, Esaú

jelizondo@correo.cua.uam.mx; evillatorio@correo.cua.uam.mx

Resumen

En este trabajo analizamos la naturaleza de los algoritmos y las tecnologías del lenguaje humano (TLH) con el fin de identificar el papel que aquéllos tienen en la conformación de una “cultura algorítmica”. Para alcanzar este objetivo revisaremos la dualidad cultura y tecnología para señalar el papel relevante que la organización de la información mediante algoritmos tiene en la producción cultural. Los algoritmos computacionales comienzan a realizar asignadas a la cultura desde la Modernidad: selección, análisis y difusión de información relevante y pertinente para una comunidad, entonces cabría inferir un escenario donde los algoritmos generen información para otros algoritmos a la par que lo hagan para los seres humanos ¿qué implicaciones tendría esto para la cultura contemporánea?

Palabras clave: Comunicación, computación, cultura, tecnologías, lenguajes, tecnologías del lenguaje humano, algoritmos.

2. “La lengua como sistema icónico de representación”

Dra. Margarita Espinosa Meneses

mespinosa@correo.cua.uam.mx

Resumen

El estudio de la lengua ha pasado por diversos enfoques debido a las perspectivas de las teorías que han abordado su estudio (comparatista, historicista, estructuralista, funcionalista, entre otras). En las últimas décadas, la corriente denominada Lingüística cognitiva (LC) se ha desarrollado fuertemente y ha originado numerosos estudios sobre fenómenos específicos de las lenguas.

La LC es una disciplina que busca las correspondencias entre el pensamiento conceptual, la experiencia corpórea y la estructura lingüística. Sostiene que nuestros enunciados son icónicos, pues reproducen de algún modo el contexto en el que fueron emitidos; en el cual el humano es figura central. Así diversos

fenómenos lingüísticos son explicados a partir de lo extralingüístico. El presente estudio abona hacia esa postura, con base en el análisis de *idiomatismos* o locuciones se pretende ilustrar la relación entre experiencia corpórea y lenguaje. Mostrando así la manera en que la lengua es un sistema de significación icónico.

3. “La cultura visual como sistema de significación”

Mtro. Raúl Roydeen García Aguilar

DCC, UAM-C

roydeen@comunidad.unam.mx

Resumen

En las más recientes dos décadas la evolución de las fórmulas narrativas en el cine ha llevado al espectador a habituarse a construcciones diversas de la realidad, esto no se debe únicamente la mostración de mundos fantásticos o efectos visuales que ponen en pantalla acciones que rompen con las leyes físicas del mundo vivencial, pues también somos partícipes de diferentes niveles de representación como espectadores, en los niveles interior y exterior, en lo individual y lo social. La ponencia pretende abordar la cultura visual como un entramado sentido, un sistema de significación que emanad del cruce de la percepción y los significados aprendidos. Para tal cometido se propone una exposición teórica en que confluyen los supuestos de autores como Lotman, Greimas, Peirce, Grice y algunos de los defensores de la existencia del campo de estudios de la cultura visual. Finalmente, se ponen a prueba algunas de estas consideraciones a través de un ejercicio analítico que las ejemplifica.

4. “Lenguajes de Significación en la Arquitectura: Una visión desde la retórica y la pragmática en el Museo Judío de Berlín”

Dra. Eska Elena Solano Meneses

Resumen. Desde los postulados establecidos por Umberto Eco en la Estructura Ausente, a finales de los años 60’s es posible encontrar el advenimiento de la arquitectura como un concepto de comunicación, y desde ahí enriquecer su análisis. Con base a la pragmática de Peirce es posible analizar la arquitectura bajo el fundamento de anulación de la idea de una interpretación única, ya que la semiosis es de carácter ilimitado; pero además, la retórica confiere, una posibilidad no acotada de comprensión respecto a la manera en que el cerebro construye analógicamente con principios de la lingüística en el momento de generar un concepto creativo, y encontrar bajo esta fuente, la manera cómo es posible construir y transmitir ideas desde los fenómenos arquitectónicos. Comprender la arquitectura, a través de un ejercicio analítico-crítico, permite, así mismo la comprensión de una época, su cultura, sus principios e ideologías; por ello se convierte en el punto focal de este trabajo ejemplificado en el Museo Judío de Berlín de Libeskind. PALABRAS CLAVE: Pragmática, retórica, sistemas de significación, análisis arquitectónico, crítica arquitectónica.

PONENCIAS presentadas en eventos especializados 2015:

Coloquio Culturas, tecnologías y sentido 2015 "Investigación en comunicación: relectura, reinterpretación y reappropriación", DCC, DCCD, UAM-C

PONENCIA "Interpretación de resultados cualitativos en investigación en comunicación: una reappropriación interdisciplinaria" Por Jesús Octavio Elizondo Martínez (DCC), Esaú Villatoro Tello (DTI), Asistentes de investigación Stephany Teresa Juárez Luna, (DTPD), Ernesto Gómez Sacarías (DTI)

Resumen

En este trabajo damos cuenta del trabajo interdisciplinario realizado por dos profesores- investigadores y dos alumnos de la División de Ciencias de la Comunicación y el Diseño (DCCD) de la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Cuajimalpa (UAM-C). El objetivo es mostrar aquí una de las formas de colaboración interdisciplinaria que es posible hacer en la DCCD para alcanzar un fin común. El estudio de caso que describiremos a continuación constituye una parte del trabajo de investigación realizado hasta ahora para el proyecto Monopolios del conocimiento en la sociedad en red a cargo de Jesús Octavio Elizondo. Esta iniciativa es posible gracias a las reflexiones que el grupo de profesores ha realizado durante el último año alrededor del análisis de los lenguajes y los sistemas de significación.

<http://www.cua.uam.mx/events/coloquio-de-investigacion-en-comunicacion-relectura-reinterpretacion-y-reappropriacion>

Informe elaborado por

Dr. Jesús Octavio Elizondo Martínez
Responsable del proyecto

Ciudad de México a 14 de noviembre de 2016



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

SOLICITUD DE PRÓRROGA 2016- 2018

Proyecto interdisciplinario

ANÁLISIS DE LENGUAJES Y SISTEMAS DE SIGNIFICACIÓN (PALySS)

Registrado ante el Consejo divisional DCCD en 2014

Participantes internos al proyecto:

- a) Dr. Jesús Octavio Elizondo Martínez, DCC (responsable)
- b) Mtro. Raúl Roydeen García Aguilar, DCC
- c) Dra. Margarita Espinosa Meneses, DCC
- d) Dr. Esaú Villatoro Tello, DTI
- e) Dra. Eska Elena Solano Meneses, (externa)

En esta nueva etapa del proyecto (2016- 2018) nos proponemos cumplir con el segundo objetivo del proyecto mediante la creación de un sistema informático (computacional) que permita la recolección y organización de información alrededor de conceptos específicos. Esta herramienta ayudaría al investigador en la tarea de interpretación de fenómenos de significación.

En el proyecto elaborado para el periodo 2014- 2015 se lee: “**Nos interesa: a) el estudio de los lenguajes y los sistemas de significación en sí mismos pero también b) nos proponemos aplicarlos al análisis de objetos de estudio pertinentes para la comunicación, el diseño y la computación.**”

Además: “Este proyecto tiene como objetivos: **a) desarrollar una metodología específica** para el análisis y la interpretación de información cualitativa formal (lengua y habla) y no formalizada (sistemas de significación cromática, gestual, kinésica, arquitectónica, icónica y simbólica); **b) el desarrollo de un sistema informático** (Interface o App) para la identificación de información [...] que permita a su vez crear frases (narrativas) complementarias al análisis cualitativo.”

Proponemos el siguiente **objeto de estudio** con **el objetivo (operativo) de desarrollar y poner a prueba el sistema informático.**

Tareas para el periodo 2017- 2018:

Sistema de recolección de información y análisis de significación “MÉTODO PARA IDENTIFICACIÓN DE METÁFORAS EN GRANDES CONJUNTOS DE DATOS”.

Objeto. Método para identificación de metáforas en grandes conjuntos de datos.

Preguntas de investigación.

¿Cómo podemos identificar la forma metafórica y su sentido en el lenguaje natural? (Lakoff) ¿Qué metáforas emplean más los hablantes mexicanos en grandes conjuntos de datos específicos? ¿A qué refieren las metáforas más comúnmente empleadas? ¿Cómo se puede extraer valor de esto? ¿Qué dice esto sobre los hábitos, las creencias y las acciones de los hablantes?

Objeto de estudio.

“La metáfora (y también lo demás tropos) se ha considerado un instrumento cognoscitivo (Vico), de naturaleza asociativa [...], nacido de la necesidad y de la capacidad humana de raciocinio, que parece ser el modo fundamental como relacionamos nuestra experiencia y nuestro saber y parece estar en la génesis misma del pensamiento, pero que se opone al pensamiento lógico y que produce un cambio de sentido o un sentido *figurado* opuesto al sentido *literal* [...] que ofrece una *connotación* discursiva diferente de la *denotación* que los términos implicados poseen, cada uno, en el diccionario, ya que [...] dos esferas del ser son subordinadas figurativamente una a otra (Lausberg). (Beristain, 2008: 312)

Estudiaremos la metáfora como herramienta cognoscitiva para diferentes tipos de inferencias lógicas y como procedimiento en el ámbito de la información extraída de grandes conjuntos de datos.

Para entender el fenómeno y abordar el problema proponemos construir un sistema informático que permita almacenar, organizar, recuperar y presentar información (*insights*) a partir de grandes repositorios de datos de fuentes diversas (Big Data). Esto permitirá a) *identificar metáforas y tendencias* para b) *hacer inferencias pertinentes* para la investigación.

Se trata de aplicar “técnicas cualitativas para conocer los universos semánticos connotados asociados”. La técnica denominada tecnologías del lenguaje humano (TLH) se propone buscar mecanismos computacionales que permitan almacenar, organizar, recuperar y presentar lenguaje natural, para ello realizan un tratamiento automático de éste.

Esta tarea permitirá dotar de insumos y criterios para la toma de decisiones y el desarrollo de estrategias de comunicación en diferentes ámbitos del quehacer académico ya que “los insumos que produce el análisis del proceso de significación mediante el cual los usuarios interpretan identidades institucionales, instrucciones y el sentido de productos tecnológicos (TIC) son fundamentales para la toma de decisiones y el desarrollo de estrategias de comunicación.”

Con esta tarea nos proponemos dar cumplimiento al **objetivo periférico** que dice: “Identificar conceptos, campos semánticos y narraciones connotadas en problemas de lenguajes y significación”.

De esta manera estaremos en condiciones de cumplir con el **Objetivo planteado a mediano plazo** (2015- 2016): "a) perfeccionamiento del sistema informático b) aplicación del sistema a una investigación específica pertinente para la DCCD".

Metodología: método cuantitativo para la recolección + TLH y uno cualitativo para el estudio de la información y su transformación en conocimiento. Conocimiento que a su vez generará nuevos criterios para finar las búsquedas (TLH) de información y dará sentido a las metáforas

DATOS → INFORMACIÓN → METÁFORAS → CONOCIMIENTO

Recordemos que los objetivos que guiarán la metodología son a) *identificar metáforas y tendencias* para b) *hacer inferencias pertinentes* para la investigación y generar conocimiento.

Seminario permanente.

En el seminario permanente del proyecto ALySS leeremos y discutiremos un texto para contrastar sus ideas con los conocimientos de cada participante en disciplinas específicas, se sugiere:

Lakoff, G. (2003) *Metaphores We Live By*. Disponible en:
<http://shu.bg/tadmin/upload/storage/161.pdf>

Descripción de las tareas (y de las capacidades del sistema de recolección): visualizamos dos posibles caminos a seguir para la **recolección de información** en grandes bases de datos específicos y pertinentes.

a) Herramienta para la recolección y construcción de corpus textual a partir de consultas específicas

Descripción: El objetivo del proyecto es desarrollar una herramienta Web que a partir de una consulta formulada por un usuario (experto en algún tema) y la especificación de una fuente de información (periódicos o redes sociales), sea capaz de recuperar, organizar y almacenar los documentos relevantes a la consulta. Esta aplicación se piensa como una herramienta de monitoreo, la cual deberá descargar información en tiempo real.

Palabras clave: Procesamiento de Lenguaje Natural, Web Crawler ("araña") y BigData

Herramientas de programación: Java Script, Python, PhP o Java

Profesores proponentes: Gabriela Ramírez de la Rosa (DTI) y Jesús Octavio Elizondo (DCC)

Correo: gramirez@correo.cua.uam.mx

b) Visualización de información a partir del procesamiento de documentos de texto

Descripción: El objetivo del proyecto es desarrollar una aplicación Web que

proporcione a un usuario experto, a partir de un conjunto grande de datos (corpus de documentos), diferentes tipos de visualización predefinidas. La presentación visual de la información deberá permitir al usuario *identificar tendencias* o *hacer inferencias sobre los datos*.

Palabras clave: Procesamiento de Lenguaje Natural, Visualización en Web, Big Data

Herramientas de programación: Java Script, Python, PHP o Java

Profesores proponentes: Esaú Villatoro Tello (DTI) y Jesús Octavio Elizondo (DCC)

Correo: evillatoro@correo.cua.uam.mx

c) Método cuantitativo de la información obtenida en los pasos anteriormente señalados.

d) Análisis retórico de las metáforas encontradas. Análisis cualitativo socio-lingüístico (narraciones y análisis estructural del relato) y socio-semiótico (signos, señales, símbolos) para identificar campos semánticos connotados.

Por sus características este proyecto se enmarca en los estudios de lingüística, estructuralismo, semiótica y retórica, lógica y lógica de la argumentación.

Plantaremos hipótesis operativas (Eco) pero en el sentido -de TLH y BigData- este proyecto se mueve bajo la lógica abductiva (Peirce) pues lo que deseamos es "dejar que los datos hablen" (Mayer). Así evitaremos dar un sesgo analítico a priori y condicionar los hallazgos a las premisas.

Con el cumplimiento de estas tareas se busca cubrir con dos objetivos prácticos del proyecto: a) "**atacar el problema de la interpretación subjetiva de la información** que el investigador en ciencias sociales hace con los resultados de los grupos de enfoque" así como el de b) "**proveer a los investigadores de los procesos significación, de una herramienta tecnológica para la sistematización de sus hallazgos**".

Tareas:

a) definir y conseguir acceso a BASES DE DATOS pertinentes para la investigación

b) definir criterios y parámetros (modelos) para la realización de las búsquedas

c) definir la metodología para el análisis de los resultados de las búsquedas (modelos semióticos, retóricos o hermenéuticos)

d) discutir en seminario los hallazgos y

e) definir el "MÉTODO PARA IDENTIFICACIÓN DE METÁFORAS EN GRANDES CONJUNTOS DE DATOS" para su uso en posteriores investigaciones

f) definir las modalidades para la publicación de resultados

Publicación de resultados: se propine una serie de PUBLICACIONES (artículos individualizados por temática de especialidad cada participante, reportes técnicos y/o libro) como resultado de la investigación.

Bibliografía:

ARISTÓTELES (1971); *Retórica*, trad., pról. y not. de A. Tovar. Madrid: Instituto de Estudios Políticos.

----- (1990); *Retórica*, trad. de Q. Racionero Carmona. Madrid: Gredos.

BARTHES, R. (1970); "Retórica de la imagen", en VV. AA., *La Semiología*. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo, pp. 127-140.

BERISTAIN, H. (2008); "Metáfora", en *Diccionario de poética y retórica*. México: Porrúa

ECO, U. (1980); "Metáfora", en *Enciclopedia*, v. IX. Turín: Einaudi.

----- (1990); *Semiótica y filosofía del lenguaje*. Barcelona: Lumen.

GRASSI, E. (1993); *La filosofía del Humanismo. Preeminencia de la palabra*. Barcelona: Anthropos.

— (2000); "¿Preeminencia del lenguaje racional o del lenguaje metafórico? La tradición humanista", en J. M. Sevilla y M. Barrios Casares (eds.), *Metáfora y discurso filosófico*. Madrid: Técnos, pp. 15-45.

GRUPO μ (1970); *Rhétorique générale*. París: Larousse. [Trad. española: Grupo μ (1987); *Retórica general*. Barcelona: Paidós]

— (1970a); "Retóricas particulares (Títulos de filmes, La clave de los sueños, Las biografías de *Paris-Match*)", en *Investigaciones retóricas II*, Comunicaciones. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, pp. 107-153.

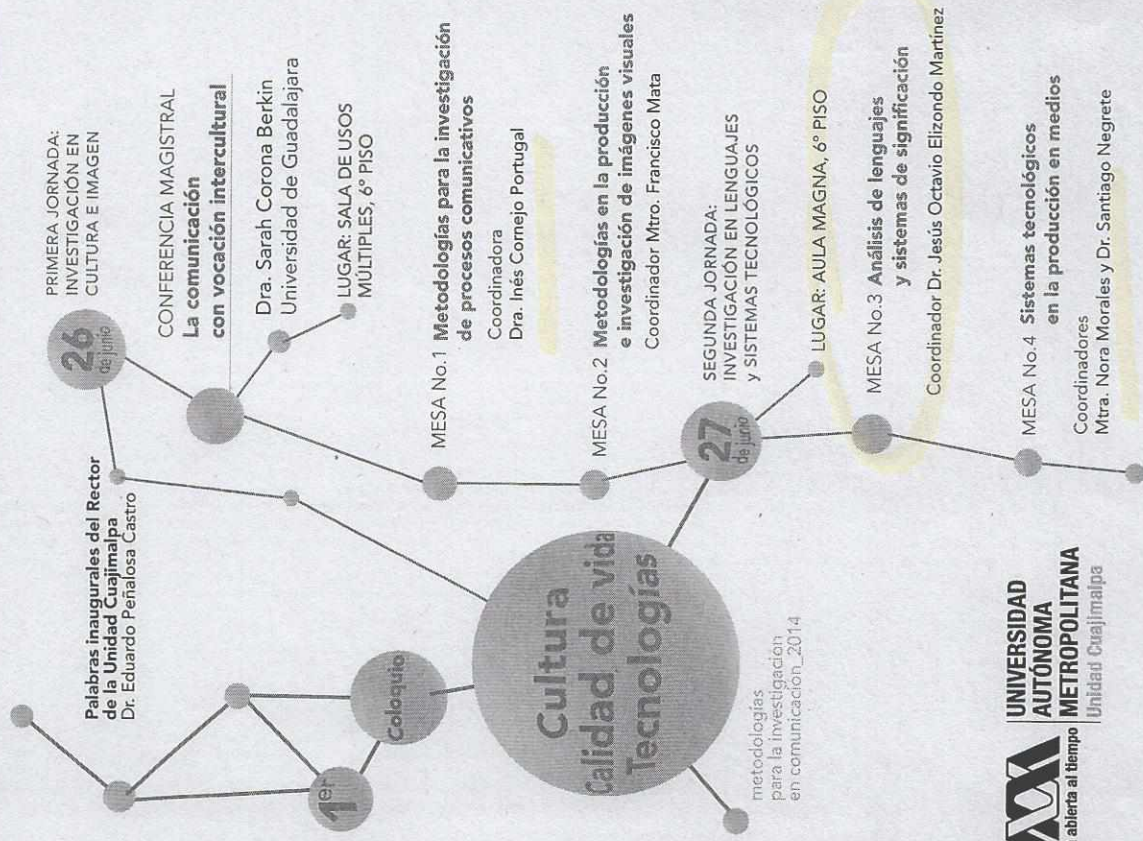
LAKOFF, G. (2003) *Metaphores We Live By*. Disponible en:
<http://shu.bg/tadmin/upload/storage/161.pdf>

LÓPEZ EIRE, A. y SANTIAGO DE GUERVÓS, J. (2000); *Retórica y comunicación política*. Madrid: Cátedra

Informe y solicitud elaboradas por

Dr. Jesús Octavio Elizondo Martínez
Responsable del proyecto

Ciudad de México a 14 de noviembre de 2016



DIRECTORIO

Dr. Eduardo Peñalosa Castro
Rector de la Unidad Cuajimalpa

Dra. Esperanza García López
Directora de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño

Dr. Gustavo Rojas Bravo
Jefe de Departamento de Ciencias de la Comunicación

Dr. Jesús Octavio Elizondo Martínez
Responsable del Grupo de Investigación y organizador del evento



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa



Departamento de Ciencias de la Comunicación

PROGRAMA DEL COLOQUIO

10:00
INVESTIGACIÓN EN CULTURA E IMAGEN Y SISTEMAS TECNOLÓGICOS
 LUGAR: SALA DE USOS MÚLTIPLES, 6º PISO
Palabras inaugurales del Rector de la Unidad Cuaajmalpa Dr. Eduardo Peñalosa Castro

10:00
CONFERENCIA MAGISTRAL
La comunicación con vocación intercultural
 Dra. Sarah Corona Berkin
 Universidad de Guadalajara

10:00
MESA No.1
Metodologías para la investigación de procesos comunicativos
 Coordinadora Dra. Inés Cornejo Portugal

10:00
Reflexiones sobre el diálogo entre la voz del otro y la propia, en la investigación horizontal
 Dra. Ma. del Carmen de la Peza_UAM-X

10:00
Estrategia integral de comunicación. Historias compartidas.
 Dra. Inés Cornejo Portugal y Dr. Vicente Castellanos_UAM-C

10:00
Historias de encuentros y desencuentros en el Cono Sur de Yucatán; acechando la vida de los migrantes retornados, a través de la cámara.
 Dra. Patricia Fortuny Lorent de Mola_CIESAS
 Península, Mérida

12:00
MESA No.2
Metodologías en la producción e investigación de imágenes visuales
 Coordinador Mtro. Francisco Mata

12:00
Perspectivas epistemológicas para el estudio de la fotografía en dispositivos móviles
 Dr. Jacob Banuelos Capistrán_Tec de Monterrey
 Ciudad de México

12:00
Proyecto fotográfico colaborativo: Un día de la vida, formas de auto representación y su vinculación a los objetos
 Dra. Alejandra Osorio Olave_UAM-C

12:00
Simbolismo y producción en las imágenes fotográficas
 Dr. Salvador Salas Zamudio_ Universidad de Guanajuato

12:00
La simbiosis entre investigación/producción y su proceso de de-construcción. El caso de la creación post-fotográfica en el libro Instagram, el ojo del mundo
 Mtro. Oscar Colorado_ Universidad Panamericana

12:00
La violencia de la ausencia no es ausencia de la violencia: Una lectura de la foto-serie La Línea
 Mtro. Francisco Mata Rosas_UAM-C

12:00
INVESTIGACIÓN EN LENGUAJES Y SISTEMAS TECNOLÓGICOS
 LUGAR: AULA MAGNA, 6º PISO

12:00
MESA No.3
Análisis de lenguajes y sistemas de significación
 Coordinador Dr. Jesús Octavio Elizondo Martínez
Cultura algorítmica y tecnologías del lenguaje humano
 Dr. Jesús Octavio Elizondo Martínez y Dr. Esaú Villatoro_UAM-C

12:00
La lengua como sistema icónico de representación
 Dra. Margarita Espinosa Meneses_UAM-C

12:00
La cultura visual como sistema de significación
 Mtro. Raúl Roydeen García Aguilar_UAM-C

12:00
Lenguajes de Significación en la Arquitectura: Una visión desde la retórica y la pragmática en el Museo Judio de Berlín
 Dra. Eska Elena Solano Meneses_UAM-C

12:00
MESA No.4
Sistemas tecnológicos en la producción en medios
 Coordinadores Mtra. Nora Morales y Dr. Santiago Negrete

12:00
El Storyboard: acercamiento empírico hacia una mejor práctica y re-valoración
 Nicolas Chirokoff y Laura Carmona
 _Artistas independientes

12:00
e-Motion: herramienta de colaboración creativa en la producción de animación
 Mtra. Nora Morales y Dr. Santiago Negrete_UAM-C

12:00
De la cédula a la interacción virtual. Pros y contras del uso de tecnologías en los museos
 Mtra. Nuria Sadurni Rodriguez
 _Estudios Curatoriales UNAM

PONENCIA MAGISTRAL

La comunicación con vocación intercultural.
 Dra. Sarah Corona Berkin

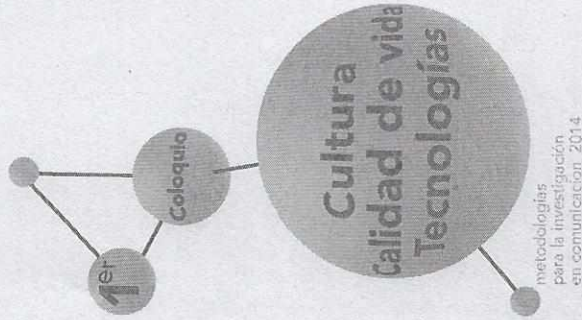
En el trabajo abordó las visualidades con los otros desde la comunicación. Entiendo la comunicación, como el estudio de los lenguajes y de la política. Por consiguiente, el rasgo que define a la disciplina no es el estudio de las redes y de otras tecnologías, sino el reconocimiento de la diversidad de quienes habitamos el espacio público y sus formas de relación y convivencia política.

Cuando propongo que la comunicación tiene una vocación intercultural tampoco me refiero a una disposición para hacer convivir a los indígenas en los Estados latinoamericanos o a los migrantes en los países receptores. La vocación intercultural se refiere a la comunicación como la herramienta para la convivencia en el espacio público de todos los diferentes, en otras palabras, todos nosotros.

Por interculturalidad entiendo las diferencias culturales, económicas, ideológicas, generacionales, de género y clase social, entre otras, que en el espacio público luchan por la viabilidad de su mirada del mundo, como campo de lucha por el poder.

RESUMEN CURRICULAR

BERKIN CORONA, SARAH
 Doctora en Comunicación por la Universidad Católica de Lovaina, Bélgica. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores (Nivel III). Profesora de la Universidad de Guadalajara (UGG). Su línea de investigación es comunicación intercultural y cultura de la imagen en distintos grupos sociales. Recibió el premio Vinculación Universitaria-Sociedad (2002) que otorga la UGG. Ha sido profesora de prestigiosas universidades en México, como la Universidad Autónoma de Baja California y la UAM; en Estados Unidos, la Universidad de Florida en Gainsville y de Alemania, la Universidad de Bielefeld. Es asesora responsable del proyecto "Secundaria intercultural Tatuusi Maxakwari, Sierra Huichola"; asimismo, del proyecto ganador de "Experiencias innovadoras de escuelas secundarias 2004", de la Organización de Estados Americanos para la Educación y la Cultura (OEA). Obtuvo mención honorífica en el Premio al Mejor libro de Antropología e Historia 2007 (CONACULTA-INAH) por "Entre voces... fragmentos de educación entre-cultural".



MESA No. 1

Metodologías para la investigación de procesos comunicativos

Coordinadora: Dra. Inés Cornejo Portugal

La investigación en ciencias sociales y en comunicación se construye a través del vínculo constante entre la reflexión teórica y el fragmento de realidad que nos proponemos analizar e interpretar. En todo trabajo científico existe una dimensión que puede denominarse "metodología". La imagen que comúnmente queda evocada cuando se habla de método o metodología, es la de "un conjunto de recursos lógico-formales y técnicas de conceptualización, obtención, ordenamiento, análisis, explicación e interpretación de informaciones sobre algún aspecto de la realidad". Cualquier libro de metodología, no sólo de ciencias sociales, consiste esencialmente de esta problemática: hipótesis, indicadores, operacionalización, confiabilidad, validez, causalidad, explicación, etc. Este es el campo que se evoca en las ciencias sociales cuando nos referimos a la metodología. De ahí que cuando se habla de métodos cualitativos o investigación cualitativa, la tentación inmediata es la de aceptar los términos impuestos por un campo metodológico positivista y preguntarse cómo medir la validez cualitativa o cuáles son los indicadores de su confiabilidad. Uno saldrá bastante mal parado de esta empresa, porque no se puede responder adecuadamente a problemas que están mal planteados. Así, el objetivo general de la mesa es bordar (costurar, dirían los yucatecos) desde la mirada cualitativa, -con especial interés en el problema de la subjetividad social y el diálogo entre la voz del otro y la propia (la del investigador)-, objetos de estudio como la investigación horizontal, o la migración y la comunicación, en el caso particular de los mayas de sur de Yucatán.

Estrategia integral de comunicación.

Historias compartidas

Dra. Inés Cornejo Portugal, Dra. Carmen de la Peza y Dr. Vicente Castellanos

En el presente trabajo nos propusimos diseñar una estrategia de comunicación para registrar, promover y fomentar el acceso de migrantes mayas y sus familias de Oxkutzcab, Dzan y Xul (sur de Yucatán) a información y conocimientos básicos, domésticos y tradicionales sobre salud y bienestar integral. Afirmamos que escuchar el acervo cultural maya-yucateco a través de diversos productos comunicativos permitirá reactivar repertorios culturales implícitos en la palabra, evocando la memoria colectiva y promoviendo redes de comunicación entre los emigrantes.

RESUMEN CURRICULAR

CORNEJO PORTUGAL, INÉS

Miembro del Sistema Nacional de Investigadores, nivel II. Profesora-investigadora nivel C, de tiempo completo en la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Cuajimalpa. Es coordinadora de la Línea de investigación sobre comunicación intercultural en AMIC. Fue profesora-investigadora de tiempo completo del Departamento de Comunicación de la Universidad Iberoamericana hasta 2010. donde fue coordinadora de la Maestría en Comunicación entre 1991 y 1994. Ha sido docente en Universidades de Colombia, Honduras, Guatemala y España. Entre sus últimas publicaciones destacan: Investigar la comunicación en el México de hoy (2010) y Culturas en Comunicación. Entre la vocación intercultural y las tecnologías de información (2013).

CASTELLANOS CERDA, VICENTE

Profesor-investigador nivel C, de tiempo completo en la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Cuajimalpa. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores, nivel I. Doctor en Ciencias Sociales y Políticas por la UNAM. Coordinador de la Maestría en Diseño, Información y Comunicación de la UAM, unidad Cuajimalpa. Sus líneas de investigación son cine y comunicación intercultural. Coordina en la Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación y en la AMIC, el grupo de Comunicación Intercultural.

DE LA PEZA CASARES, MA. DEL CARMEN

Doctora en Filosofía de la Universidad de Loughborough (Reino Unido) en el área de Comunicación. A partir de la crítica a los estudios de recepción y opinión pública, ha desarrollado investigación sobre los procesos sociales de significación. Actualmente trabaja sobre temas de música, cultura y política, políticas de la lengua en México y metodología de investigación cualitativa y análisis del discurso. Entre sus publicaciones más importantes destaca el libro Canciones y memorias e identidades: El bolero y la educación sentimental en México (2001). Es profesora Distinguida de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco en México e Investigadora Nacional del CONACYT; ha sido profesora invitada en la Universidad Nacional de la Plata y la Universidad de Buenos Aires en Argentina entre otras instituciones nacionales y extranjeras.

Historias de encuentros y desencuentros en el Cono Sur de Yucatán; acechando la vida de los migrantes retornados, a través de la cámara

Dra. Patricia Fortuny Loret de Mola

El vocablo acechar en español yucateco, tiene tres acepciones, "1. Ver, mirar, con la idea de asomarse... 2. Visitar, pasar a saludar a alguien de manera rápida... 3. Espiar, observar de manera discreta sin que alguien se dé cuenta: ¿Qué estás acechando ahí?". Además de verbo puede ser sustantivo si decimos acechón, o en forma diminutiva acechoncito (Gutierrez Pineda, 2011). Es en estos tres sentidos que utilizo la noción acechando en el título de esta presentación, que en ninguna de las tres acepciones tiene un significado negativo, sino más bien quiere decir incompleto, inacabado, fluido, en movimiento. Acechamos a los migrantes yucatecos en breves momentos de su vida, los visitamos en muchas ocasiones con diversos objetivos en mente, observamos con cautela la cotidianidad de sus quehaceres, escuchamos fragmentos de sus historias de ahí y de aquí. Los antropólogos, acompañados o no de una cámara, casi siempre jugamos un poco el papel de espías de los sujetos sociales que observamos. Nuestro trabajo es recortar (analizar), lo que vemos a través de lentes epistemológicos para después convertirlo en un recuento que aparece como si estuviese terminado, completo. No obstante sabemos que son solo fracciones, tramos y saltos de sus vidas las que podemos reordenar y recrear equipados con nuestras cámaras, métodos y teorías.

MESA No.2

Metodologías en la producción e investigación de imágenes visuales

Coordinador: Mtro. Francisco Mata

Los estudios de la imagen y la cultura visual implican enfoques multidisciplinares y acercamientos epistemológicos que incluyan una perspectiva histórica tecnológica, tecnocultural, una perspectiva sociocultural y desde luego una perspectiva antropológica, la convergencia e hibridaciónes en la fotografía actual, no son sólo tecnologías sino sobre todo conceptuales, esto implica una transformación en la concepción, producción, circulación, uso, lectura y re significación de las imágenes. En esta mesa abordaremos estas problemáticas desde casos concretos de investigación-producción, abonando en la discusión y reflexión sobre la principal pregunta de nuestra línea de investigación ¿qué es hoy la fotografía?

FORTUNY LORET DE MOLA, PATRICIA
Patricia Fortuny Loret de Mola (CIESAS, Península). Dra. En Antropología Social por el University College London. Es profesora investigadora del CIESAS. Es miembro del SIM (nivel II). Gozó de la beca Fulbright 1997-1998 y de una estancia en Bellagio, Italia, en el verano de 2004. Sus líneas de investigación son las minorías religiosas (desde 1980) y la migración internacional y religión (desde 1999) a partir de diversas perspectivas: conversión, género, espacio, poder, salud, identidad étnica y otros más. Ha publicado tres libros, más de setenta artículos, capítulos y reseñas, en varios países. Su última publicación "Migrantes peregrinos de La Luz del Mundo: religión popular y comunidad moral transnacional", en Nueva Antropología Revista de Ciencias Sociales.

MATA ROSAS, FRANCISCO

Docente-investigador de tiempo completo en la carrera de Comunicación de la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Cuajimalpa. Estudió un posgrado en Artes Visuales en la Universidad Nacional Autónoma de México y pertenece al Sistema Nacional de Creadores de Arte de México, desde el año 2000. Ha participado en más de 130 muestras colectivas y más de 80 individuales en 50 países. Es autor de los libros: América Profunda, 1992. Sabido de Gloria, 1994. Litorales, 2000, México Tenochtitlan, 2005. Tepito, bravo el barrio, 2007. ¡Un viaje! 2011. Arca de Noé, 2012. Su trabajo pertenece a colecciones públicas y privadas en: Ucrania, Alemania, China, Francia, Estados Unidos y México. Ha participado como Conferencista, Jurado, Curador, Comisario, tutor o Tallista en los principales encuentros de fotografía de Argentina, Cuba, España, Estados Unidos, Francia, Inglaterra y México.

Perspectivas epistemológicas para el estudio de la fotografía en dispositivos móviles

Dr. Jacob Bañuelos Capistrán

La fotografía producida mediante dispositivos móviles implica una serie de retos epistemológicos al momento de plantearse la necesidad de emprender un estudio sobre sus características históricas, técnicas, económicas y socioculturales, la pregunta emergente en el campo de la investigación sobre fotografía móvil es ¿cómo abordar el estudio de la fotografía en los entornos implicados en el uso de los dispositivos móviles? En el presente ensayo teórico se aproximan algunas propuestas teóricas centradas en cuatro perspectivas epistemológicas: histórica, tecnológica, industrial, tecnológica, perspectiva sociocultural y perspectiva antropológica; se proponen así algunos caminos y retos epistemológicos necesarios al momento de plantearse una investigación científico-social sobre el tema, con un enfoque multidisciplinario.

Proyecto fotográfico colaborativo: Un día de la vida, formas de auto representación y su vinculación a los objetos

Dra. Alejandra Osorio Olave

El presente proyecto forma parte de una investigación en curso que toma como punto de partida un ejercicio fotográfico colaborativo para pensar, por un lado, las nuevas formas de articulación de proyectos a través de las redes sociales y los teléfonos móviles y, por otro lado, apuntar sobre posibles temáticas de análisis surgidas de las mismas: auto representación, cuerpo, espacio y objetos. El trabajo se centrará no sólo en el ejercicio mismo sino también en las aproximaciones metodológicas que se han empleado para hacer investigación desde las imágenes.

Simbolismo y producción en las imágenes fotográficas

Dr. Salvador Salas Zamudio

La integración de prácticas, de formas de pensamiento y la inclusión de tecnologías emergentes obligan a la conformación de un objeto de estudio complejo, que se construye no sólo desde la disciplina de las artes visuales, sino desde la saberes y pensamientos alternativos interdisciplinarios. Las propuestas fotográficas de la actualidad se producen a partir de la intersección con otras áreas de producción y disciplinas, por lo tanto se requiere una construcción de saberes orientada tanto al trabajo disciplinar, como a la interdisciplina, no sólo como necesidad teórica sino también como exigencia práctica, situada en estudios más articulados e integrales que permitan la ruptura de fronteras áreas de producción y la migración de conceptos.

BAÑUELOS CAPISTRÁN, JACOB

Doctor en Ciencias de la Información (Apto Cum Laude 1991-1995), en el Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II, Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid, con la Tesis Doctoral: Fotomontaje Síntesis Visual: historia, teoría y práctica. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores (SNI) desde 2005, actualmente es SNI-1. Actualmente es Director de la Maestría en Comunicación (MCO) y profesor e investigador de Tiempo Completo Departamento de Comunicación y Tecnologías de la Imagen, Tecnológico de Monterrey-Campus Ciudad de México, donde imparte las materias de Fotografía, Fotoperiodismo en el Departamento de Estudios Culturales, así como Periodismo y Desarrollo en la Escuela de Graduados en Administración Pública y Políticas Públicas (EGAP). En 2008 publicó el libro Fotomontaje, editorial Cátedra.

OSORIO OLAVE, MARIA ALEJANDRA
Doctora en Estudios Culturales por el Departamento de Español y Portugués de la Universidad de Tulane, Nueva Orleans; Maestría en Estudios Latinoamericanos por el Stone Center of Latin American Studies de la Universidad de Tulane, Nueva Orleans; Licenciada en Comunicación Social por la Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco (1976-1999). Ha impartido cursos sobre: La creación del imaginario visual/cultural hispanoamericano contemporáneo; estudios sobre cultura contemporánea latinoamericana; Problemas sociales y culturales en el México contemporáneo; Imagen y representación de la mexicanidad; Lengua y cultura latinoamericana para el Departamento de Español y Portugués de la Tulane University (2001-2005). Actualmente es Profesor Investigador Titular "B" del Departamento de Ciencias de la Comunicación de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño en la UAM, Unidad Cuajimalpa. Candidata a Miembro del Sistema Nacional de Investigadores y Perfil Prometeo.

SALAS ZAMUDIO, SALVADOR

Estudió la maestría en Artes Visuales en la Academia de San Carlos UNAM, en 2008 obtuvo, con mención honorífica, el grado de doctor en Historia del Arte por la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Es coordinador del área de fotografía y responsable del Cuerpo Académico "Estudio y Producción

El proyecto de investigación – creación Escenificaciones de la relación recíproca entre áreas de producción: actuación, maquillaje, vestuario y fotografía; que confluyen en la representación como una problemática común. Este proyecto aspira la transferencia de métodos de una disciplina a otra, así como el intercambio y colaboración entre los conocimientos teóricos y prácticos de dos disciplinas.

La simbiosis entre investigación/producción y su proceso de de-construcción. El caso de la creación post-fotográfica en el libro Instagram, el ojo del mundo

Mtro. Oscar Colorado

El presente trabajo tiene como propósito documentar el proceso de análisis que se llevó a cabo para la construcción/de-construcción del capítulo final "El ojo del mundo" contenido en el libro Instagram: el ojo del mundo (Oscar Colorado, Universidad Panamericana, México 2012). A manera de epílogo, el último apartado de este libro invita a una propuesta metodológica que implica una simbiosis entre investigación y producción, pues a partir de un análisis post-fotográfico del fenómeno de Instagram en las redes sociales, se proyecta con un sentido curatorial una obra fotográfica a posteriori que logra invocar y provocar la reflexión y la obtención de conclusiones mediante un proceso lúdico.

La violencia de la ausencia no es ausencia de la violencia: una lectura de la foto-serie La Línea

Mtro. Francisco Mata Rosas

Una de las formas de investigación menos difundida es la indagación de la cámara fotográfica, el explorar con la imagen aspectos sociales, antropológicos, geopolíticos, económicos y de representación, es una eficaz forma de vincular la curiosidad científica y la reflexión con la producción estética. En mi serie "La Línea" exploro a partir de la ausencia visible de la violencia términos como injusticia, desigualdad económica, poder político, racismo y clasismo a través de los objetos y el paisaje de la frontera de México con los Estados Unidos.

Con un resultado más dramático que la representación directa, la ausencia de sus actores deriva en una presencia contundente de sus efectos, a la manera de conservación de reliquias o de recopilación de pruebas periciales, construyo con las pertenencias olvidadas el camino, parte de la historia de la migración hacia los Estados Unidos. Con objetos encontrados a lo largo de la frontera doy visibilidad a la cultura de la violencia, a los feminicidios y a la inequidad de todo tipo, a veces en forma de altares, de artesanía o de fragmentos de paisaje.

ción en Artes Visuales" del Departamento de Artes de la Universidad de Guanajuato, con la línea de generación y aplicación innovadora del conocimiento "Producción, teoría e historia en Arte". Experiencia docente de 1987 a 2010 profesor en las áreas de Fotografía y Producción audiovisual en la UNAM -Escuela Nacional de Artes Plásticas y la Facultad de Estudios Superiores Acatlán-, desde el 2010 es profesor – investigador de tiempo completo en el área de fotografía del Departamento de Artes Visuales de la Universidad de Guanajuato en la licenciatura en Artes Visuales y en los programas de Doctorado y Maestría en Artes. Su línea de investigación se orienta al estudio de la historia de la fotografía en México, el lenguaje de la imagen fotográfica y los procesos de producción de imágenes fotográficas.

COLORADO NATES, OSCAR

Abogado por la Universidad Autónoma de San Luis Potosí. Actualmente Profesor de Tiempo Completo, titular de la cátedra de Fotografía Avanzada en la Universidad Panamericana. Ha orientado su vida profesional y académica al terreno de la Comunicación con la Fotografía como foco de atención. Destacan sus libros El mejor fotógrafo del mundo (2010), Fotografía de Documentalismo Social (2012), Fotografía Artística Contemporánea (2013) e Instagram, el ojo del mundo (2014). También ha sido coordinador de la publicación de los tres libros del proyecto Los Mexicanos, investigación que busca indagar sobre los puntos de vista fotográficos sobre México, su gente y en particular la ciudad capital de estudiantes universitarios. Actualmente encabeza el Departamento de Fotografía en la Escuela de Comunicación de la Universidad Panamericana y es Director General de MediosUP, entidad productora de contenidos multimedia en esa Casa de Estudios.

MESA No. 3

Análisis de lenguajes y sistemas de significación

Coordinador: Dr. Jesús Octavio Elizondo Martínez

En esta mesa abordaremos las diferentes concepciones de lenguajes y sistemas de significación pertinentes para diversos campos de estudio: programación y computación, sociolingüística e imagen, diseño y arquitectura, comunicación y tecnologías así como en semiótica y cine.

Cultura algorítmica y tecnologías del lenguaje humano

Dr. Jesús Octavio Elizondo Martínez y Dr. Esaú Villatoro

En este trabajo analizamos la naturaleza de los algoritmos y las tecnologías del lenguaje humano (TLH) con el fin de identificar el papel que aquellos tienen en la conformación de una "cultura algorítmica". Para alcanzar este objetivo revisaremos la dualidad cultura y tecnología para señalar el papel relevante que la organización de la información mediante algoritmos tiene en la producción cultural. Los algoritmos computacionales comienzan a realizar tareas asignadas a la cultura desde la Modernidad: selección, análisis y difusión de información relevante y pertinente para una comunidad, entonces cabría inferir un escenario donde los algoritmos generen información para otros algoritmos a la par que lo hagan para los seres humanos ¿qué implicaciones tendría esto para la cultura contemporánea?

La lengua como sistema icónico de representación

Dra. Margarita Espinosa Meneses

El estudio de la lengua ha pasado por diversos enfoques debido a las perspectivas de las teorías que han abordado su estudio (comparatista, historicista, estructuralista, funcionalista, entre otras). En las últimas décadas, la corriente denominada Lingüística cognitiva (LC) se ha desarrollado fuertemente y ha originado numerosos estudios sobre fenómenos específicos de las lenguas. La LC es una disciplina que busca las correspondencias entre el pensamiento conceptual, la experiencia corpórea y la estructura lingüística. Sostiene que nuestros enunciados son icónicos, pues reproducen de algún modo el contexto en el que fueron emitidos; en el cual el humano es figura central. Así diversos fenómenos lingüísticos son explicados a partir de lo extralingüístico. El presente estudio abona hacia esa postura, con base en el análisis de idiomatismos o locuciones se pretende ilustrar la relación entre experiencia corpórea y lenguaje. Mostrando así la manera en que la lengua es un sistema de significación icónico.

ELIZONDO MARTÍNEZ, JESÚS OCTAVIO Es doctor en Filosofía por la Universidad Complutense de Madrid y miembro del Sistema Nacional de Investigadores Nivel 1.

Ha formado parte de diversos grupos de investigación a nivel posgrado como Comunicación, tecnología y subjetividad, Estudios de la sociedad digital y Cultura y sistemas digitales. Imparte regularmente los cursos Economía del conocimiento y sociedad de la información, Ecología de los medios y cambio tecnológico y Semiótica entre otros.

Durante dieciocho años ha escrito artículos sobre filosofía, semiótica, retórica de la imagen, identidad y tecnología así como teoría, historia y metodología para la investigación en comunicación. Es autor de los libros: Elizondo, J. O. (2012). Signo en acción. El origen común de la semiótica y el pragmatismo. México: PAIDÓS y Elizondo, J. O. (2009). La Escuela de Comunicación de Toronto. Comprendiendo los efectos del cambio tecnológico. México: SIGLO XXI EDITORES.

VILLATORO TELLO, ESAÚ

Obtuvo su doctorado y su maestría en ciencias computacionales por el Instituto Nacional de Astrofísica Óptica y Electrónica (INAOE) en el año 2010 y 2007 respectivamente. Durante el periodo de Marzo 2011 a Junio 2012 realizó un posdoctorado en conjunto con el Instituto Mexicano del Petróleo (IMP) y el INAOE en el marco del proyecto "Métodos y Técnicas de Inteligencia Computacional y Minería de Datos para la Toma de Decisiones en Explotación de Campos Maduros". Actualmente se desempeña como Profesor/Investigador Titular en el Departamento de Tecnologías de la Información de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa (UAM-C). Pertenece al grupo de investigación de Lenguaje y Razonamiento de la UAM-C, es miembro externo del Laboratorio de Tecnologías del Lenguaje (LabTL) del INAOE, además es miembro activo de la Asociación Mexicana de Procesamiento de Lenguaje Natural (AMPLN) y pertenece al Sistema Nacional de Investigadores (SNI-COINAGYT). Desde el año 2004, Esaú Villatoro Tello se ha especializado en el área de Procesamiento de

La cultura visual como sistema de significación

Mtro. Raúl Roydeen García Aguilar

En las más recientes dos décadas la evolución de las fórmulas narrativas en el cine ha llevado al espectador a habituarse a construcciones diversas de la realidad, esto no se debe únicamente la mostración de mundos fantásticos o efectos visuales que ponen en pantalla acciones que rompen con las leyes físicas del mundo vivencial, pues también somos partícipes de diferentes niveles de representación como espectadores, en los niveles interior y exterior, en lo individual y lo social. La ponencia pretende abordar la cultura visual como un entramado sentido, un sistema de significación que emana del cruce de la percepción y los significados aprendidos. Para tal cometido se propone una exposición teórica en que confluyen los supuestos de autores como Lotman, Greimas, Peirce, Gress y algunos de los defensores de la existencia del campo de estudios de la cultura visual. Finalmente, se ponen a prueba algunas de estas consideraciones a través de un ejercicio analítico que las ejemplifica.

Lenguajes de significación en la arquitectura: una visión desde la retórica y la pragmática

Dra. Eska Elena Solano Meneses

Desde los postulados establecidos por Umberto Eco en la Estructura Ausente, a finales de la década de 1960 es posible encontrar el advenimiento de la arquitectura como un concepto de comunicación, y desde ahí enriquecer su análisis.

Con base a la pragmática de Peirce es posible analizar la arquitectura bajo el fundamento de anulación de la idea de una interpretación única, ya que la semiótica es de carácter ilimitado; pero además, la retórica confiere, una posibilidad no acotada de comprensión respecto a la manera en que el cerebro construye analógicamente con principios de la lingüística en el momento de generar un concepto creativo, y encontrar bajo esta fuente, la manera cómo es posible construir y transmitir ideas desde los fenómenos arquitectónicos.

Comprender la arquitectura, a través de un ejercicio analítico-crítico, permite, así mismo la comprensión de una época, su cultura, sus principios e ideologías; por ello se convierte en el punto focal de este trabajo ejemplificado en el Museo Judío de Berlín de Libeskind.

Ciencias Computacionales y de la Lingüística, que investiga y formula mecanismos computacionalmente efectivos que faciliten la interacción hombre/máquina y permitan una comunicación mucho más fluida y menos rígida que los lenguajes formales.

ESPINOSA MENESES, MARGARITA

Doctora en Lingüística (2004) y Maestra en Letras (1999) por la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México. Licenciada en Lengua y Literatura Hispánicas (1994) por la FES-Acatlán de esa universidad. Fue profesora-investigadora del Tecnológico de Monterrey (1999-2007). Ha impartido las materias de Lexicología y Teorías Lingüísticas en la Universidad Nacional Autónoma de México. Ha impartido cursos de metodología de investigación, Redacción, Análisis de la información, Semiótica, Análisis del discurso (Tec. de Monterrey, UDLA-Ciudad de México, UDLA-Puebla).

Actualmente es Profesor Investigador Titular "C" del Departamento de Ciencias de la Comunicación de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño en la UAM, Unidad Cuajimalpa. Sus líneas de investigación son el Análisis del discurso y Semiótica. Es miembro de la Asociación Mexicana de Investigadores en Comunicación (AMIC).

GARCÍA AGUILAR, RAÚL ROYDEEN

Candidato a Doctor en Ciencias Políticas y Sociales con orientación en Ciencias de la Comunicación, Maestro en Comunicación por la Universidad Nacional Autónoma de México. Miembro fundador y vocal del consejo directivo de la Asociación Mexicana de Teoría y Análisis Cinematográfico. Miembro investigador Asociación Mexicana de Estudios de Semiótica Visual y del Espacio (AMESIVE). Líneas de investigación: semiótica, cine, medios digitales.

SOLANO MENESES, ESKA ELENA

Doctora en Diseño por la Universidad Autónoma del Estado de México; Maestra en Educación con Especialidad en Desarrollo Cognitivo por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey Campus Toluca; Licenciada en Arquitectura por la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México. Ha sido profesora en la División de Ingeniería, Arquitectura y Diseño del Instituto Tecnológico de Monterrey Campus Toluca, de la Licenciatura de Arquitectura de la Universidad del Valle.

MESA No.4

Sistemas tecnológicos en la producción en medios

Coordinadores: Mtra. Nora Morales y Dr. Santiago Negrete

El propósito de esta mesa es explorar y analizar como la tecnología tanto analógica como digital afecta la cultura y la manera de representar y percibir el mundo que nos rodea tanto en el ámbito de la creación producción y distribución de contenidos.

El Storyboard: acercamiento empírico hacia una mejor práctica y re-valoración

Nicolas Chirokoff y Laura Carmona

Los autores abordan casos específicos en la producción de narrativas animadas y se enfocan en el Storyboard como herramienta clave para el aspecto final de una película dentro del proceso de creación colectiva. Se reflexiona respecto a las implicaciones y problemáticas de transformación de la palabra escrita a una narración compuesta por imágenes, sus posibilidades y etapas por las que un artista debe pasar para lograr las habilidades que le permiten realizar un storyboard exitoso. Así mismo, se exploran aquellos atributos clave que debe tener un storyboard como pieza de comunicación.

Finalmente se explora al storyboard ya no como una herramienta de bocetaje, única para la pre-producción de una película o corto animado, sino que se aborda el impacto potencial en nuevos ambientes, como el desarrollo de videojuegos y diseño de interfaces y un factor clave para potenciar la imaginación y expresión de contenidos dinámicos e interacciones temporales.

e-Motion: herramienta de colaboración creativa en la producción de animación

Mtra. Nora Morales y Dr. Santiago Negrete

Las nuevas tecnologías han abierto posibilidades en el campo de la comunicación, permitiendo la creación y difusión de mensajes de todo tipo, en diferentes formatos, alcanzando a diversas audiencias en poco tiempo.

Uno de los medios más populares para comunicar hoy en día es la narrativa visual, concepto que abarca desde un libro ilustrado, novela gráfica, corto animado hasta una película. Aunque contar historias con imágenes es un fenómeno familiar para cualquier sociedad y se ha presentado de distintas formas en el trascurso de la historia, es hasta hoy que la creación de historias claras y relevantes a partir de la imagen como un elemento protagónico en la composición o desplegado informativo, se ha distinguido como una categoría dentro de los Estudios Narrativos y una nueva área de estudio abierta a la exploración y al análisis crítico, que incluye a otras disciplinas como la Lingüística, el Arte, la Semiótica, el cine y los medios. (Pimenta y Pooviah, 2010).

MORALES ZARAGOZA, NORA ANGÉLICA
Licenciatura en Diseño Gráfico por la Universidad Iberoamericana. Maestría en Diseño de Información en la Universidad de las Américas, Puebla. Ha sido profesora de cátedra en La Universidad Iberoamericana Ciudad de México y Puebla, se ha desempeñado como consultora en innovación por más de 12 años.

Actualmente es profesora investigadora del Departamento de Teoría y procesos de Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa
Su investigación se enfoca en las herramientas y métodos del Diseño de información, la visualización de datos y medios digitales para la colaboración e innovación (en áreas como las narrativas visuales, la creatividad, periodismo de datos, inteligencia territorial, co-creación y cultura participativa).
Es autora y co-autora de publicaciones especializadas en diseño, ciencias sociales y creatividad computacional.

NEGRETE YANKELVICH, SANTIAGO

Doctor en Inteligencia Artificial por la Universidad de Edimburgo, Reino Unido; estudió la Maestría en Informática en la misma universidad y la licenciatura en Matemáticas en la UNAM. Ha sido profesor de cátedra en el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM), campus Cuernavaca; investigador asociado en el Departamento de Computación del IIMAS en la UNAM y consultor en procesos de Ingeniería de software, durante diez años, en distintas compañías en México y el extranjero. Actualmente es profesor asociado en el Departamento de Tecnologías de la Información de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño en la UAM; Unidad Cuajimalpa.
Sus áreas de interés se centran en el modelado formal y computacional de la intervención de sistemas automáticos en los procesos creativos; interfaces humano-computadora; cómputo físico; nuevos medios y procesos de ingeniería de software.

CHIROKOFF NICOLAS

Estudió en la Escuela de Bellas Artes de Rennes, Francia, donde se diplomó en comunicación visual y audio visual.
Se instaló en México en 1997. Hizo sus primeras proyecciones para eventos electrónicos con el colectivo Latin Freak.

Los más populares programas de software hoy en día son aquellos en los que a los usuarios se les permite expresar su creatividad, facilitando la construcción de artefactos (documentos, imágenes, videos o sitios web) o compartiendo productos creativos (blogs, redes sociales, etc.). Sin embargo, no importa que tan robusto sea el software o cuantas características tenga, el usuario siempre será el creador de la obra y la computadora siempre permanecerá como una herramienta. e-Motion presenta un enfoque a la exploración del rol de la computadora en el trabajo creativo de colaboración dentro de un equipo de postproducción de cortos animados ya establecido, a partir de la generación de un sistema que genera sus propios animatics (bosquejos de animaciones).
El trabajo se presenta a partir de un estudio de caso que plantea una reflexión del proceso de co-creación (humano-computadora) y nuevas maneras de evaluar a estas herramientas que actúan de forma más activa y autónoma.

De la cédula a la interacción virtual. Pros y contras del uso de tecnologías en los museos

Mtra. Nuria Sadurni Rodriguez

La línea entre el museo real y el museo virtual es cada día más tenue, en la actualidad casi todos los museos ofrecen a través de sus páginas web una cantidad impresionante de alternativas para sus visitantes, así como interacciones frente a las obras en sus galerías.

En las últimas décadas se ha invertido una gran cantidad de dinero en estudios y evaluación de audiencias, esto está transformando la forma de trabajar en los museos, dando como resultado mejores estrategias de acercamiento y mejores programas educativos, ya que los museos se han visto forzados a abrirse a nuevas formas de relacionarse con el público y de generar experiencias.

En la era de la conectividad, los museos no deben seguir siendo islotes de contenidos aislados, pero es necesario hacer una reflexión acerca del uso de las nuevas tecnologías y cómo se pueden aplicar para acercar al público a los contenidos sin perder de vista la importancia de la experiencia. Si queremos que nuestros espacios ofrezcan múltiples discursos e interpretaciones, ¿de qué forma las podemos convertir en aliadas para la construcción colectiva en lugar de seguir fomentando que aislen más a los individuos?

Después de unos años como diseñador gráfico regresó al video en el 2002. Su trabajo se encuentra en muestras de carácter cultural y en eventos electrónicos en México, Francia, Canadá, Argentina, Colombia, Italia, Portugal, North Pole, Dinamarca y Japón y en canales de televisión como el 22 (mx), VU87 (esp.), LAPTV (us) y People + Arts (Latino América). Colaboró en 3 videos del proyecto "Imaginatantes" de la Fundación televisa (Mx). Desde 2005 hizo video clips para grupos como Los Dapunto beat (mx), Wakal (mx), People Project (mx, ca), Diditok (mx), Copper Gamins (mx) o Creature of Intimate Noise (bi). Proyectó con músicos como Perry Farrell, Los Clones, Muriel Moreno, Dj Ravin y con colectivos como Komfort, Nopal Beat, Nortec o el Boudha Bar. Fue integrante del grupo electrónico Wakal de 2003 al 2008, colaboró con el grupo DapuntoBeat en 2005 y 2006 y con los Músicos de José en 2008 y 2009.
De 2007 a 2011 trabajó con Cirko de Mente, compañía con la cual participó a los espectáculos circenses "Proyecto Fibonacchi" (2007, 2008 y 2009), La Playa (2007), ...Regresa a mis pies (2008) y Kádaver Eksisto (2011). Trabajó con la compañía 7 fingers en el proyecto Fibonacchi del 2007 al 2010 (2007 en México, 2008 en Nuvaunt y Canada, 2009 en Veracruz, México y 2010 en Dinamarca). Trabaja con el canal 22 desde el 2011 en las proyecciones de escenario de los programas Opera Prima en Movimiento (2011) y Opera Prima el colectivo (2012).

SADURNI RODRIGUEZ, NURIA

Licenciatura en Historia del Arte por la Universidad Iberoamericana, estudio artes plásticas en la Academia de San Carlos e Iconografía en la Universidad de Sevilla, España.
Maestría en Estudios Curatoriales por la Universidad Nacional Autónoma de México. Es autora y co-autora de publicaciones especializadas en arte, educación y museos. Entre otras exposiciones, fue la curadora de la trilogía de exposiciones didácticas sobre Frida Kahlo, Diego Rivera y Juan O'Gorman en el Museo Estudio Diego Rivera.

Safari Archivo Edición Visualización Historial Marcadores Desarrollo Ventana Ayuda

youtube.com

PRIMER COLOQUIO CULTURA, CALIDAD DE VIDA Y TECNOLOGÍAS 2014 - YouTube

1er Coloquio Cultura, Calidad de vida y Tecnologías. Metodologías para la inves

YouTube

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

Casa abierta al tiempo

JUEVES 26 de julio

9:00

CONFERENCIA MAÑANA
La comunicación con visión intercultural

Dra. Sarah Corona Berón
Universidad de

LUGAR: SALA DE

Investigar: Prácticas y procesos comunicativos

Expositora Dra. Irés Cor

El diálogo entre la

La investigación

de la Comunicación

Departamento de Ciencias de la Comunicación

108 visualizaciones

PRIMER COLOQUIO CULTURA, CALIDAD DE VIDA Y TECNOLOGÍAS 2014

UAM Unidad Cuajimalpa
Publicado el 7 Jul. 2014

SUSCRIBIRSE 266

3 0 COMPARTIR GUARDAR

Siguiente

REPRODUCCIÓN AUTOMÁTICA

Fundamentos básicos de Doctrina Social de la Iglesia
Cinco Panes
46 mil visualizaciones

Principios y valores
de la Doctrina Social de la Iglesia
5:57

MÓDULO 2. Conceptos clave II:
2.2 Cultura visual
UNED Cursos MOOC/COOMA
2.9 mil visualizaciones

Ciencia VS Religión: Grandes Preguntas (debate)
Infoguerras
134 mil visualizaciones

La Historia del Agua Embotellada
eldemontonegro42
1.4 M visualizaciones

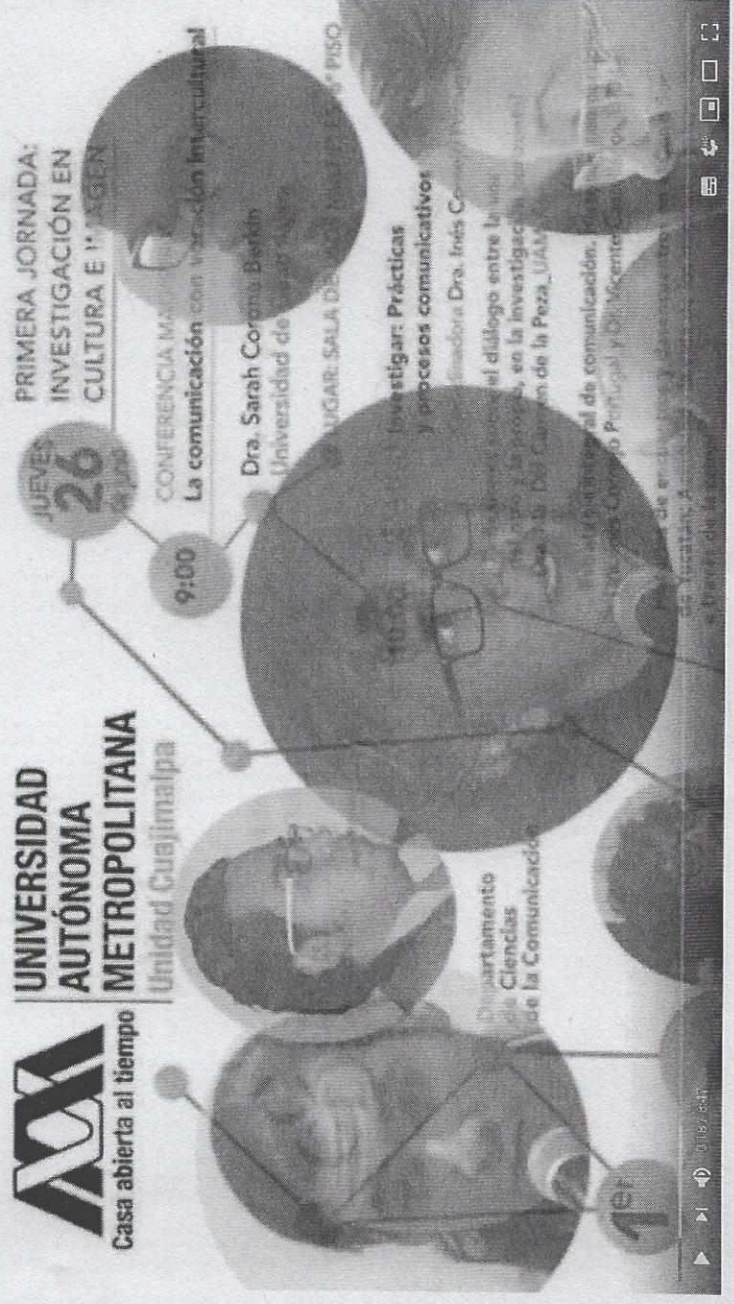
Doctrina Social de la Iglesia - Destino Universal de los Bien...
UQAM Universidad Católica de Mur
4.1 mil visualizaciones

EL ENTE FAD UNAM
ludwig Maravilla
332 visualizaciones

Consejos Escolares Participación Social
SecundariaJazal
121 mil visualizaciones

¿Qué es la ley moral de Dios? - Josef Urban
Cristianismo Bíblico
12 mil visualizaciones

¿QUÉ ES LA LEY MORAL DE DIOS?
LA VIGILANCIA DE DIOS
54:07



108 visualizaciones

PRIMER COLOQUIO CULTURA, CALIDAD DE VIDA Y TECNOLOGÍAS 2014

UAM Unidad Cuajimalpa
Publicado el 7 Jul. 2014

SUSCRIBIRSE 266

3 0 COMPARTIR GUARDAR

CULTURA VISUAL Y SISTEMAS DE SIGNIFICACIÓN

Dando sentido a los algoritmos, los medios y la creatividad en el espacio de la comunicación

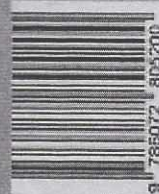
Esta obra colectiva debate sobre el estado actual de la cultura visual, en un momento en el que la relación entre las tecnologías de la información, el diseño y la comunicación es innegable.

Este libro está dirigido a estudiosos e investigadores de estos tres campos... pero también es de interés para creadores audiovisuales, curadores de exposiciones en museos y cinéfilos.

Se abordan temas como la cultura algorítmica, los retos del análisis cinematográfico, la relación de la creatividad con los medios, así como el uso de tecnologías en los museos y el sentido de las formas arquitectónicas de estos recintos.

Se ofrece una visión amplia del fenómeno de la cultura visual desde los campos epistemológicos de la ecología de los medios, la semiótica y la retórica visual.

Jesús Octavio Elizondo (Editor)



9 786072 805200



cb

CULTURA VISUAL Y SISTEMAS DE SIGNIFICACIÓN

AVA

CULTURA VISUAL Y SISTEMAS DE SIGNIFICACIÓN

Dando sentido a los algoritmos, los medios y la creatividad en el espacio de la comunicación

Jesús Octavio Elizondo (Editor)

AVA
Asociación de
Vendedores de
Libros de la
Universidad de
Córdoba



Ph.D. en
Ciencias de la
Educación

CULTURA VISUAL Y SISTEMAS DE SIGNIFICACIÓN

Dando sentido a los algoritmos, los medios
y la creatividad en el espacio de la comunicación

Jesús Octavio Elizondo
(Editor)

Clasificación Dewey: 302.2072 C85
Clasificación LC: P91.3 C85

Cultura visual y sistemas de significación : dando sentido a los algoritmos, los medios y la creatividad en el espacio de la comunicación / Jesús Octavio Elizondo Martínez, Esaú Villatoro Tello, Nora Morales Zaragoza ... [et al.]
- México : UAM, Unidad Cuajimalpa, 2015.

114 p. ; 15 x 21.5 cm.

ISBN: 978-607-28-0520-0

1. Comunicación - Investigaciones 2. Matemáticas en medios masivos 3. Medios de comunicación masiva - Influencia 4. Lingüística - Investigaciones 5. Lenguaje y cultura

1. Elizondo Martínez, Jesús Octavio, coaut. II. Villatoro Tello, Esaú, coaut. III. Morales Zaragoza, Nora, coaut.

Cultura visual y sistemas de significación.

Dando sentido a los algoritmos, los medios y la creatividad en el espacio de la comunicación

Jesús Octavio Elizondo (editor)

Primera edición, 2015.

D.R. © Universidad Autónoma Metropolitana

Unidad Cuajimalpa

División de Ciencias de la Comunicación y Diseño

Avenida Vasco de Quiroga #4871,

Colonia Santa Fe Cuajimalpa,

Delegación Cuajimalpa, C.P.: 05300

México D.F.

Diseño Editorial

Mtro. Rodrigo Alvarez de Mattos

Cuidado de la edición

Lic. José Axel García Ancira

Ilustraciones

Arq. Ramiro Sierra Bernal

Diseño de portada

Iván Hernández Martínez

Prohibida la reproducción parcial o total de este libro por cualquier medio sin la autorización por escrito de la Universidad Autónoma Metropolitana, el editor o los autores.

ISBN: 978-607-28-0520-0

Derechos reservados © 2015

Impreso en México

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

7

CULTURA ALGORÍTMICA Y TECNOLOGÍAS DEL LENGUAJE HUMANO

15

Jesús Octavio ELIZONDO MARTÍNEZ
y Esaú VILLATORO TELLO

APENDICES Y MAESTROS: COLABORACIÓN CREATIVA EN LA PRODUCCIÓN DE MEDIOS

29

Nora MORALES ZARAGOZA
y Santiago NÉGRETE YANKELEVICH

LA CULTURA VISUAL COMO SISTEMA DE SIGNIFICACIÓN

57

Raúl Roydeen GARCÍA AGUILAR

DE LA CÉDULA A LA INTERACCIÓN VIRTUAL.

73

PROS Y CONTRAS DEL USO DE TECNOLOGÍAS EN LOS MUSEOS

Nuria SADURNI RODRÍGUEZ

LENGUAJES DE SIGNIFICACIÓN

89

EN LA ARQUITECTURA: UNA VISIÓN DESDE LA RETÓRICA

Y LA PRAGMÁTICA EN EL MUSEO JUDÍO DE BERLÍN

Eska Elena SOLANO MENESES

AUTORES

109

INTRODUCCIÓN

El estudio de la cultura, los lenguajes y los sistemas de significación es una tarea pertinente que interesa a los profesores e investigadores en múltiples disciplinas dentro de las ciencias sociales y las humanidades. Cada disciplina aborda la cuestión desde perspectivas muy diferentes. Los objetos de estudio suelen ser muy distintos, sin embargo todos deben definir claramente lo que es un lenguaje y lo que no lo es; pero aquello que no forma parte de un lenguaje formal puede pertenecer a un sistema de significación que ayude a la comprensión del sentido final de las expresiones comunicadas. Por ello, definir lenguajes y sistemas de significación resulta una tarea esencial en el trazado de vínculos horizontales e interdisciplinarios para la investigación de los entornos culturales, tecnológicos y de comunicación. Cultura, lenguajes y sistemas de significación son en gran medida materia y objeto de estudio transversal a varias disciplinas, tanto en el ámbito de la investigación, como en el proceso enseñanza-aprendizaje. Lo que no es un lenguaje puede formar parte de un sistema de significación en la medida que sea interpretable, comunicable y eventualmente formalizado. Proponemos reflexionar acerca del estudio de los lenguajes y los sistemas de significación en sí mismos, pero también nos proponemos aplicarlos al análisis

de objetos de estudio pertinentes para la comunicación, el diseño y la computación. Si bien a las ciencias de la comunicación compete mayormente el estudio de los lenguajes formales (medios, lenguas y el habla), esta tarea no es ajena a la teoría y los procesos del diseño, donde los sistemas de significación (comprensión y aplicación de lenguajes no formales) son esenciales para el desarrollo de diseños, en función de los usos y apropiaciones de los sujetos interpretantes. Lo mismo cabe decir para la computación, donde los lenguajes de la programación no son el único ámbito de la práctica disciplinar: la interpretación —y visualización— de la arquitectura de la información, así como la manera en que ésta se despliega en las interfaces, es cada vez más una preocupación de los informáticos. Los insumos que produce el análisis del proceso de significación mediante el cual los usuarios interpretan identidades institucionales, instrucciones y el sentido de productos tecnológicos (como las TIC) son fundamentales para la toma de decisiones y el desarrollo de estrategias de comunicación.

El paradigma del constructivismo en el conocimiento es apropiado para los fines que persigue esta investigación. Lo mismo sucede para la socio lingüística y la socio semiótica. Partimos del principio de la importancia que tiene la construcción del sentido (*constructivismo*) a partir del conocimiento como argumento fundacional. En cuanto al estudio de los sistemas de significación, podemos decir que ya con la socio lingüística estructuralista de Ferdinand de Saussure y Roland Barthes, por un lado; y la semiótica de Charles Sanders Peirce y Charles Morris, por el otro, se posibilita una construcción científica del proceso de significación. Estas dos perspectivas dan un lugar importante al estudio de los lenguajes formales e informales objeto de estudio de la comunicación, el diseño y la computación. Todo fenómeno cultural puede ser estudiado como fenómeno de comunicación pues toda práctica social es comunicable (Eco 1986). Nos interesa estudiar la gran variedad de lenguajes a través de los cuales se construye la cultura. Eco enumera varios sistemas de significación

(sistemas de comunicación) susceptibles de investigación: algunos más formalizados que otros. En este libro daremos especial atención a los siguientes sistemas de significación: lenguajes formalizados; lenguajes artificiales y lenguajes de programación; lenguajes naturales (propios de la lingüística y etnolingüística); sistemas retóricos en comunicación y diseño; comunicaciones visuales: señalética; sistemas cromáticos, sistemas audio visuales como las narraciones en cine, radio, televisión, mapas cartográficos multimedia, etcétera. Así como a los códigos icónicos, iconográficos de diseño en arquitectura y museos. Dicho lo anterior, podemos plantear las siguientes preguntas a modo de hipótesis de investigación: todo fenómeno de cultura puede ser estudiado como fenómeno de comunicación. La comunicación puede ser estudiada como un sistema formal con códigos subyacentes (gestos, tonos de voz, gestos, etcétera). Si estudiamos los lenguajes y sistemas de significación, podremos conocer (inferir) los tipos de comunicación y rasgos de la cultura a la que pertenecen. Cualquier intento por determinar lo que es el referente de un signo nos obliga a definir este referente en términos de una entidad abstracta; esto no es otra cosa que una convención cultural, tal y como lo ha planteado Umberto Eco en su obra *La estructura ausente*. De manera complementaria a este enfoque, ha sido pertinente la aportación de Charles Morris quien en el texto *Fundamentos de la teoría de los signos* plantea una tricotomía amplia que permite enmarcar todos los sistemas de significación y los fenómenos culturales de comunicación en las dimensiones sintáctica (sintaxis), semántica (significados) y una pragmática (usuarios). Estos niveles de análisis pueden ser aplicados a cualquier lenguaje o sistema de significación como herramienta metodológica. ¿En qué sentido un campo semántico manifiesta la visión del mundo de una cultura? ¿Cambian los campos semánticos de una cultura? Si lo hacen, ¿cómo y por qué?

La tarea que nos proponemos aquí es pertinente ya que los insumos que produce el análisis del proceso de significación,

mediante el cual los usuarios interpretan identidades institucionales, instrucciones y el sentido de productos tecnológicos (TIC), son fundamentales para la toma de decisiones y el desarrollo de estrategias de comunicación. Por otro lado, el estudio de la relación entre culturas, tecnologías y sistemas de significación, en el marco de la comunicación, implica retos epistemológicos importantes. Por ejemplo ¿cómo abordar el estudio de la imagen en entornos específicos como los museos? ¿Cómo se relaciona el estudio de los sistemas de significación con este fenómeno? ¿Es posible emplear un método horizontal para el estudio de los fenómenos de cultura y tecnologías de la comunicación?

En el presente volumen, presentamos el trabajo de varios investigadores, quienes hemos debatido y reflexionado en conjunto, sobre los temas que se abordan en cada capítulo. El primer capítulo presenta una visión integradora de dos fenómenos sociotecnológicos de gran relevancia para la cultura mediática y la cultura visual contemporáneas. "Cultura algorítmica y tecnologías del lenguaje humano" es el título del trabajo escrito por Esaú Villatoro Tello, especialista en procesamiento del lenguaje en soportes computacionales, y por quien escribe esta líneas, semiotista y especialista en ecología de los medios. En este trabajo los autores analizamos la naturaleza de los algoritmos computacionales y las tecnologías del lenguaje humano (TLH), con la finalidad de identificar el papel que aquéllos tienen en la conformación de una cultura algorítmica. Para alcanzar este objetivo, revisamos la dualidad cultura y tecnología, y señalamos el papel relevante que el almacenaje, la organización, la recuperación y adecuada presentación de la información mediante algoritmos, tiene en la producción cultural. Los algoritmos computacionales comienzan a realizar tareas asignadas a la cultura desde la Modernidad: selección, análisis y difusión de información relevante y pertinente para una comunidad; entonces cabría inferir un escenario donde los algoritmos generen información para otros algoritmos a la par que lo hagan para los

seres humanos (ecología algorítmica). La pregunta por demás pertinente es ¿Qué implicaciones tendría esto para la cultura contemporánea?

El segundo capítulo es resultado de la investigación conjunta de Nora A. Morales Zaragoza y Santiago Negrete Yankelevich investigadores de los departamentos de Teoría y Procesos del Diseño y Tecnologías de la Información respectivamente. "Maestros y aprendices: colaboración creativa en la producción de medios" plantea la necesidad de dar lugar a los procesos de interacción humano computadora en la creación de narrativas digitales entre maestros y aprendices. Esto sólo es posible, argumentan los especialistas, si concedemos a la creatividad el lugar que debe tener en el proceso. Presentan un estudio de caso que deja ver la intrínseca relación entre la creatividad computacional y el diseño en una práctica pedagógica exitosa.

El tercer capítulo "La cultura visual como sistema de significación" aborda el fenómeno de la evolución de las fórmulas narrativas en el cine. Raúl Roydeen García Aguilar, especialista en semiótica y estudios cinematográficos, señala que este cambio ha llevado al espectador a habituarse a dar sentido a construcciones diversas de la realidad. Esto no se debe únicamente a la mostración de mundos fantásticos o efectos visuales que ponen en pantalla acciones que rompen con las leyes físicas del mundo vivencial, pues también somos partícipes de diferentes niveles de representación como espectadores, en los niveles interior y exterior, en lo individual y lo social. El trabajo pretende analizar la cultura visual como un entramado de sentido; un sistema de significación que emana del cruce de la percepción y los significados aprendidos. Para alcanzar este objetivo, se hace una exposición en la que confluyen los supuestos teóricos de autores como Y. Lotman, A. Greimas, C. S. Peirce, H. P. Grice así como otros autores que sostiene la pertinencia del campo de estudios de la cultura visual. Finalmente, se ponen a prueba algunas de estas consideraciones a través de un ejercicio analítico que las ejemplifica.

El cuarto capítulo "De la cédula a la interacción virtual. Pros y contras del uso de tecnologías en los museos" hace referencia a la línea entre el museo real y el museo virtual que es cada día más tenue. En la actualidad, casi todos los museos ofrecen a través de sus páginas Web una cantidad impresionante de alternativas para sus visitantes, así como interacciones frente a las obras en sus galerías. Nuria Sadurni Rodríguez, especialista en historia del arte, sostiene que en las últimas décadas se ha invertido una gran cantidad de dinero en estudios y evaluación de audiencias; esto está transformando la forma de trabajar en los museos, dando como resultado mejores estrategias de acercamiento y mejores programas educativos, ya que los museos se han visto forzados a abrirse a nuevas formas de relacionarse con el público y de generar experiencias. En la era de la conectividad, los museos no deben seguir siendo islotes de contenidos aislados, pero es necesario hacer una reflexión acerca del uso de las nuevas tecnologías y cómo se pueden aplicar para acercar al público a los contenidos, sin perder de vista la importancia de la experiencia. Si queremos que nuestros espacios ofrezcan múltiples discursos e interpretaciones, ¿de qué forma las podemos convertir en aliadas para la construcción colectiva en lugar de seguir fomentando que afíslen más a los individuos?

El quinto capítulo, a cargo de Eska Elena Solano Meneses, propone un estudio desde la arquitectura y el diseño titulado "Lenguajes de Significación en la Arquitectura: Una visión desde la retórica y la pragmática en el Museo Judío de Berlín". Desde los postulados establecidos por Eco en la *La estructura ausente*, a finales de la década de 1960, es posible encontrar el advenimiento de la arquitectura como un concepto de comunicación, y desde ahí enriquecer su análisis. Con base en la pragmática de Peirce, es posible analizar la arquitectura bajo el fundamento de anulación de la idea de una interpretación única, ya que la semiosis es de carácter ilimitado; además, la retórica confiere una posibilidad no acotada de comprensión respecto a la manera en que el ce-

rebro construye analógicamente con principios de la lingüística al momento de generar un concepto creativo. En esta fuente se encuentra una ruta que indica cómo es posible construir y transmitir ideas, desde los fenómenos arquitectónicos. Comprender la arquitectura, a través de un ejercicio analítico crítico, permite, asimismo, la comprensión de una época, su cultura, sus principios e ideologías; por ello se convierte en el punto focal de este trabajo ejemplificado en el Museo Judío de Berlín de Libeskind.

Los trabajos aquí reunidos han sido discutidos en el marco del proyecto de investigación Análisis de lenguajes y sistemas de significación, proyecto interdisciplinario que reúne a especialistas de las ciencias de la comunicación con computólogos, diseñadores, críticos de arte y arquitectos interesados por indagar sobre la construcción del sentido y el fenómeno de la cultura visual. Además hemos tenido la oportunidad de compartir nuestras ideas en el espacio que el grupo de investigación Estudios sobre la cultura, la imagen y el sonido nos ha brindado para exponer los resultados de nuestra investigación. Todo esto no habría sido posible sin el apoyo de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Cuajimalpa, con quien mis colegas y yo quedamos muy agradecidos.

Jesús Octavio Elizondo Martínez
Editor

CULTURA ALGORÍTMICA Y TECNOLOGÍAS DEL LENGUAJE HUMANO

Jesús Octavio ELIZONDO y Esaú VILLATORO

INTRODUCCIÓN

En este trabajo analizaremos, desde una perspectiva crítica, el fenómeno de los algoritmos y las tecnologías del lenguaje humano (TLH) con el fin de identificar el papel que aquellos tienen en la conformación de una nueva forma de producir bienes y servicios para diferentes plataformas informacionales y que, de seguir el camino aquí descrito, eventualmente constituirían parte de una "cultura algorítmica". Para alcanzar este objetivo, revisaremos la dualidad cultura y tecnología; con ello, buscamos señalar el papel relevante que el almacenaje, la organización y la recuperación de la información mediante algoritmos tiene en la producción cultural. Si los algoritmos computacionales realizan ya tareas asignadas tradicionalmente a la cultura entonces, ¿cabría inferir un escenario donde los algoritmos generen información para otros algoritmos a la par que lo hagan para los seres humanos? De ser así, ¿qué implicaciones tendría esto para la cultura?

DE CULTURA Y TECNOLOGÍA A CULTURA ALGORÍTMICA

El fenómeno que nos interesa analizar aquí es el uso de los algoritmos computacionales, ya que esta práctica cultural está construyendo, en cierta medida, una nueva forma de entender la relación entre cultura y la tecnología. Los algoritmos computacionales tienen como característica la capacidad de interpretar y poner contenidos informacionales de acuerdo a las prácticas del sujeto interpretante (usuario). Es decir, el uso generalizado de los algoritmos en los motores de búsqueda como los que emplean Google, Facebook y Netflix está haciendo algo más que brindar el servicio de búsqueda ofrecido. Estas compañías realizan una importante tarea que era exclusiva de la cultura: seleccionar, procesar y difundir la información pertinente para una comunidad de hablantes. Por esta razón es pertinente preguntarse: ¿Qué lugar ocupan los algoritmos computacionales en la vida diaria? ¿El uso generalizado de algoritmos incide en las prácticas culturales? De ser así, ¿en qué casos y de qué manera lo hacen? Con el fin de dar respuesta a estas preguntas y analizar la posibilidad de que estemos ante la conformación de una “cultura del algoritmo”, emplearemos los principios de la disciplina conocida como *lingüística computacional o tecnologías del lenguaje humano*.

Algunos autores contemporáneos (Striphas 2014) sostienen que nos encontramos en un momento histórico en el que es posible observar un reencuentro entre los conceptos de cultura y tecnología. Para la década de 1980, Williams detectó en los diccionarios de la lengua (inglesa) que los conceptos cultura y tecnología se habían vuelto menos antagónicos que lo que había estado teóricamente y en la práctica (Striphas 2014). Esta intuición se debe en parte al acercamiento de la cultura a los procesos propios de la computación y la incipiente digitalización de la época, así como al hecho de que ya se veía llegar al naciente mercado de las computadoras personales. Este fenómeno vio su explosión durante las décadas siguientes, cuando la computadora personal

se instalara como una tecnología disruptiva. Sucedió en un corto periodo de tiempo, seguido únicamente por el fenómeno de la telefonía móvil. Dichos fenómenos corrieron a la par de importantes cambios en la ciencia, producto –en parte– de la llegada de la cibernética y las teorías de la información computarizada durante el último tercio del siglo XX. Hoy experimentamos un cambio importante respecto al sentido de la tecnología y la cultura. Si bien no se trata de un regreso a la concepción pre-moderna, resulta evidente que ambos conceptos se están fusionando en formas diversas: *Digital Humanities*, *Big data*, *Crowd Computing* así como Cibercultura y Tecnologías del lenguaje humano son sólo algunos ejemplos comunes de este fenómeno.

Tomemos el caso de Google. Esta compañía usa como insumos para la producción de sus servicios electricidad, silicón y plástico, que bajo la dirección de sus ingenieros se emplean en la tarea de almacenar, organizar, buscar y recuperar en forma jerarquizada (*rankear*) la importancia que tienen personas, lugares, objetos e ideas. De hecho, el sistema de *ranking* PageRank (Brin 1998) fue la punta de lanza de esta compañía. Si bien los medios y los fines difieren, estas tareas no son muy diferentes del sentido y propósito último de la cultura: abocarse a la tarea de determinar lo mejor de lo que se ha pensado y dicho. Si los algoritmos computacionales proveen de este tipo de información jerarquizada de manera automática a otros sistemas de la misma manera que lo hacen para los sujetos interpretantes (usuarios) entonces, en este punto, cabe preguntarse ¿Qué dice de la cultura humana que aspectos clave sean inteligibles únicamente para los sistemas informacionales?

El ejemplo sobre Google, anteriormente mencionado, ilustra lo dicho hasta ahora, pero es posible encontrar casos similares en internet. Facebook dedica buena parte de sus esfuerzos en realizar tareas similares, a saber: determinar quiénes de tus amigos y cuáles de sus comentarios aparecerán en tu perfil de noticias. Lo mismo vale para los sitios de compras en línea, de *streaming* de

música y videos, y otros servicios donde hayamos dejado huella de nuestros gustos y preferencias. Particularmente importantes son aquellos sitios donde hemos realizado alguna compra. Pero lo que es relevante señalar aquí es la manera en que la cultura del algoritmo se retroalimenta (creando el *feedback*) para producir nuevos hábitos de pensamiento, conducta y expresiones de otra manera no se darían sin la intervención de la cultura algorítmica en el contexto de las ciencias computacionales. El problema aquí es que este tipo de cultura tiende más a reforzar lo existente que a propiciar nuevas formas de conocer y crear, nuevas formas de hacer cosas. Esto es lo que se ha llamado "personalización" de las preferencias o lo que algunos autores (Pariser 2011) llaman *Your Loop*, es decir, tu círculo autorreferente, recursivo (que es tanto virtuoso o vicioso). De la misma manera, los sistemas algorítmicos tienen la capacidad de presentar productos culturales –bienes y servicios– que de otra manera habrían sido muy tardados de encontrar por uno mismo. De aquí que la cultura algorítmica sea equivalente a lo eficiente y pertinente de sus algoritmos.

En este punto cabe preguntarse: ¿Quién está detrás de las fuerzas que mueven estas macro tendencias y que impulsan el cambio? Evidentemente los actores bien posicionados en el mercado son los de mayor visibilidad: Google, Apple, Facebook, Amazon, Netflix y proveedores de servicios *triple-play* entre otros. Pero lo interesante del caso es que ninguno de éstos, de manera individual, es responsable de los cambios que presenciamos: son elementos de una macro tendencia que los contiene y los superan. Si pensamos en la cultura de los algoritmos, tenemos que regresar a la década de 1940 para comenzar con la creación de la *información* como valor y el subsecuente desarrollo de la informática. Y es que si aceptamos la noción de que todo es potencialmente información, y por lo tanto computable, entonces podemos ver un elemento clave para entender los cambios que estamos viviendo.

TECNOLOGÍAS DEL LENGUAJE HUMANO

Las tecnologías del lenguaje humano tratan de buscar mecanismos computacionales que permitan almacenar, organizar, recuperar y presentar lenguaje natural. Para ello, realizan un tratamiento automático de éste; por tanto, intentan trasladar e integrar el conocimiento que las personas tenemos de la lengua en los agentes, para que puedan emular las acciones que podemos realizar de forma innata. Para lograr este objetivo, incorporan modelos teóricos, métodos y técnicas de diferentes disciplinas: lingüística, filosofía, psicología e ingeniería, ya que todas ellas están implicadas o pueden resultar útiles para tratar los diferentes procesos que envuelven el lenguaje natural. Cada una de ellas estudia la lengua desde puntos de vista y objetivos distintos, lo cual ha conllevado también el uso de terminología diferente para hacer referencia a la misma idea. La lingüística utiliza el término *lingüística computacional*, la ingeniería informática usa la expresión *ingeniería del lenguaje natural*. Sin embargo, el concepto más utilizado tradicionalmente por la comunidad científica es *procesamiento del lenguaje natural*, aunque actualmente está muy extendida la expresión *tecnologías del lenguaje humano*.

Recuperación de información: el algoritmo de recomendación

Uno de los problemas principales dentro del área de Tecnologías del lenguaje humano es la Recuperación de Información (IR, por sus siglas en inglés). La tarea principal de los sistemas de recuperación de información consiste en: una vez dada una consulta, formulada en lenguaje natural por algún usuario, obtener documentos relevantes que satisfagan las necesidades de información del usuario (Grossman 2004).

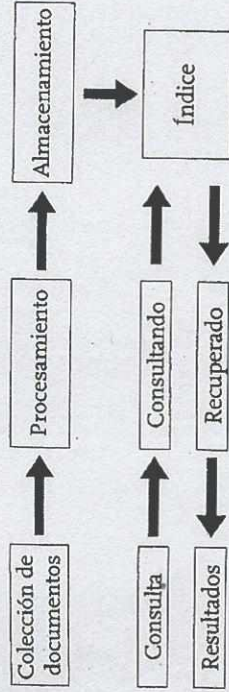


Diagrama 1. Sistema típico de recuperación de información

En este contexto, el término se refiere a que los documentos recuperados deberán estar semánticamente relacionados a la necesidad de información del usuario. Además, los documentos deberán estar ordenados/presentados de acuerdo a la relevancia que cada uno de estos tenga con respecto a la consulta dada. Es importante señalar que la relevancia sólo puede ser evaluada por el usuario que formula la consulta, por lo que la evaluación de la efectividad de un sistema de recuperación de información no puede ser del todo objetiva;¹ aunque actualmente se han creado colecciones de documentos estándar y desarrollado protocolos para la evaluación y comparación de este tipo de sistemas (como el *Cross-lingual evaluation forum* y el *Text retrieval conference*) (Baeza-Yates 1999; Grossman 2004). Nótese también que no se especifica el tipo de colección ni la modalidad de los documentos, por lo que por documento nos referiremos indistintamente a documentos de texto, imágenes, audio, video, etcétera.

Para solucionar la tarea de recuperación de información se han propuesto muchos modelos. Un modelo de recuperación se define como el conjunto de métodos y estrategias que nos permiten representar y organizar la colección de documentos, definir consultas y compararlas con los documentos en la colección. Uno de los esquemas que ha mostrado ser muy exitoso es el modelo de espacio vectorial, inicialmente propuesto por Salton (1990).

La idea intuitiva de este modelo de recuperación establece que el significado de un documento está dado por las palabras que este contiene. Entonces, propone llevar los documentos y la consulta a una representación vectorial, donde cada componente del vector representa a las palabras del documento y de la consulta así, al hacer una comparación vectorial entre documentos y consulta se podrán identificar los documentos más similares (relevantes) a la consulta. Este modelo, a pesar de su simplicidad, ha mostrado ser un algoritmo eficiente y efectivo al grado de que sigue siendo ampliamente utilizado por máquinas de recuperación de información actuales como Google, Amazon, Yahoo!, etcétera.

Retomemos el caso Google. Ésta es una empresa estadounidense multinacional que se especializa en el almacenamiento, búsqueda y recomendación de productos y servicios en internet. Algunos de los servicios que actualmente ofrece Google son la búsqueda de información y cómputo distribuido así como el desarrollo de *software* y generación de publicidad dirigida. En su esquema original, Google nació como una máquina de recuperación de información que implementaba un modelo de espacio vectorial para hacer la búsqueda de documentos. Sin embargo, lo que fue un éxito rotundo fue su algoritmo de recomendación. En otras palabras, el algoritmo propuesto para ordenar y presentar la información al usuario fue lo que lo hizo atractivo para el público. Este algoritmo de recomendación, mejor conocido como PageRank (Brin 1998) es un algoritmo especializado en el análisis de conexiones entre objetos interconectados dentro de una red, el cual permite asignar un valor de importancia a cada elemento dentro de la red, indicando hasta cierto punto la "relevancia" de dicho objeto dentro de la red.

El algoritmo PageRank (Brin 1998), fue propuesto por Serge Brin y Lawrence Page en 1996 como parte de un proyecto de curso, el cual tenía como objetivo principal formular e implementar una máquina de búsqueda novedosa. Dos años después, en 1998, Page y Brin fundaron Google Inc.

¹ Para realizar una evaluación objetiva sería necesario conocer *a priori* todos los documentos relevantes a las consultas de cada usuario.

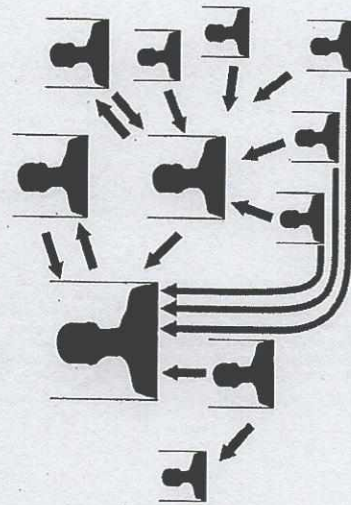


Diagrama 2. Page Rank

En 2006 la compañía Netflix anunció el Premio Netflix:² una competencia en la cual se evaluarían algoritmos que fueran capaces de mejorar de manera sustancial la precisión en las predicciones sobre cuánto disfrutaría una persona/usuario una película, tomando como referencia sus preferencias y hábitos. La realidad es que Netflix, siendo una empresa que se dedicó durante algunos años a la venta/compra de DVD, actualmente es una empresa multimillonaria que ofrece contenidos visuales a través de transmisiones en línea. Su éxito se debe en gran medida a la evolución a una empresa de *software*, de tal manera, que ahora funciona montada sobre algoritmos computacionales que constantemente están en desarrollo y mejoramiento. En 2014, Netflix cuenta ya con 48 millones de suscriptores alrededor del mundo (Bulygo 2013). Esto le permite a los desarrolladores de Netflix recuperar diariamente una cantidad enorme de datos. Estos son los insumos que les permiten tomar decisiones importantes y estar mejor informados sobre su audiencia. Tomemos otro ejemplo: decidir si vale la pena invertir cien millones de dólares en una producción original como *House of Cards* (las cadenas de televisión tradicionales no pueden gozar de estos privilegios). Los

² El premio consistió en un millón de dólares.

“ratings” son meras aproximaciones y la decisión sobre el lanzamiento de nuevas series se basa en intuiciones y/o experiencias previas de los involucrados en el proceso. En este sentido, compañías de software como Netflix tienen una enorme ventaja sobre la competencia al poder conocer muy bien a sus clientes, en otras palabras; son capaces de determinar con una precisión muy alta el grado de éxito que tienen sus nuevos contenidos, gracias a toda la retroalimentación producida por los mismos usuarios. Pero, ¿Qué tipo de información es empleada por Netflix? ¿Cómo obtienen la retroalimentación? La respuesta es simple y tiene que ver con los siguientes factores:

- a) Conocer cuándo se hacen pausas, retrocesos y/o avances
- b) ¿Qué día de la semana viste contenido?
- c) La fechas en que se utilizó el sistema
- d) Durante cuánto tiempo viste contenido
- e) Dónde estuviste (ubicación geográfica)
- f) Dónde lo utilizaste (tipo de dispositivo)
- g) Cuándo se pausa y cuándo se abandona o se regresa
- h) Las calificaciones asignadas (estrellas)
- i) Las peticiones/consultas realizadas
- j) La búsquedas/navegación en la interfaz: ¿Cuánto tarda el usuario en encontrar contenido atractivo?

Entonces, a través de proponer algoritmos (un ecosistema de algoritmos) que sean capaces de interpretar y aprender de toda la información generada por los usuarios, Netflix es capaz de recomendar contenido a los usuarios, mismo que tiene altas posibilidades de ser visto por las audiencias.

Los factores mencionados anteriormente tienen además, una función adicional: la de proporcionar información al algoritmo de recomendación de Netflix de tal forma que sea posible hacer sugerencias personalizadas a los usuarios (actualmente el 75% de la actividad de los usuarios se realiza gracias a las recomendaciones).

El algoritmo de recomendación emplea la noción de similitud para poder hacer una personalización más adecuada. En este contexto, la similitud no solo se mide en términos de palabras, sino que también se toman en cuenta información multi-modal (meta-datos de las películas, puntuaciones, visitas, etcétera).

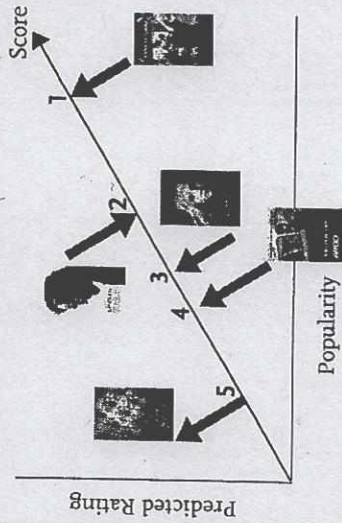


Diagrama 3. Recomendación personalizada

Finalmente, podemos decir que Netflix enfrenta el problema de cómo presentar la información que se determinó como similar a los gustos/necesidades de cada usuario, es decir, cómo *rankear* los contenidos de forma que los primeros en la lista sean los que tienen mayores posibilidades de ser vistos por la audiencia. El esquema más simple para presentar los contenidos sería por medio de considerar las puntuaciones de cada película. Sin embargo, esta forma de organizar y presentar la información va en contra de la personalización, pues resultaría en una lista con los mismos objetos en el mismo orden. En su lugar, un ejemplo simple sería un esquema de *ranking* de dos dimensiones. Dado que la estrategia que permite determinar similitudes nos genera un valor, indicando que tanto le podría gustar al usuario un determinado título, se construye una función lineal que combina la popularidad de los títulos con el valor predicho de "gusto", de tal forma que la función de recomendación genera un orden personalizado para cada usuario.

CONCLUSIONES

Es de esperar que los algoritmos y la computación a gran escala continúen por el camino que siguen ahora, es decir, cada vez más presentes dentro de la toma de decisiones sobre los asuntos del día de los sujetos generadores de información sistematizable. En este orden de ideas, imaginemos que para la industria del entretenimiento como en el ejemplo anterior, se vuelve un hábito cruzar historias en apariencia muy distintas y crear con ellas nuevas narrativas. Esto es lo que hace la compañía *Narrative Science*. Este tipo de Narrativas transmediáticas serán cada vez más comunes en nuestro ecosistema algorítmico y serán evidentemente generadas por computadoras. No habrá ya más guionistas o escritores que sigan desarrollando su actividad al margen de estos criterios.

Por otro lado, los algoritmos comienzan a jugar un papel importante a la hora de decidir qué aspectos de la cultura tienen luz verde para la producción. Esto es un hecho en el caso de guiones cinematográficos que son puestos a prueba con algoritmos que los analizan en busca de suficientes elementos característicos de un éxito en taquilla. Como hemos visto, Netflix analiza información de manera similar con sus subscriptores antes de dar luz verde a su producción y programación, con el fin de asegurarse de que los gustos y hábitos de sus espectadores encajen bien con la selección de los personajes, género, estructura, etcétera, de una nueva serie televisiva. Podemos decir que la cultura tiene ahora dos audiencias: la gente y los algoritmos computacionales. Ambos juegan un papel significativo en la construcción de los materiales audiovisuales que llegan a las pantallas del público en general (Striphas 2014). Considerando todo lo dicho hasta ahora, podemos preguntarnos ¿Cómo se percibe el futuro de las industrias culturales? Nos aventuramos a dibujar al menos dos escenarios: aquél que implica el uso de algoritmos en la producción cultural y otro que no lo hace al menos de momento. De ser así, esto implicaría que podría haber una recursividad, un círculo

recurrente (*loop*) en la práctica cultural, de la cultura algorítmica en general, lo que a largo plazo podría acarrear contradicciones intrínsecas a toda la sociedad.

Los algoritmos conllevan un sesgo por lo predictivo; el “si tal cosa, entonces tal otra”: la noción de que los asuntos humanos son mejores si se pueden predecir, poner a prueba con todas sus variables posibles antes de que ocurran. Esto, por desgracia, es un modelo que no difiere del de la automatización del trabajo, el censo y el registro cuantitativo, conceptos éstos característicos de las teorías gerenciales, que han propiciado políticas burocráticas. ¿Cuáles son los peligros de una era donde se puede predecir casi todo? De entrada podemos decir que habría un riesgo muy grande de caer en un “determinismo informacional” (Pariser 2011) que sería el resultado ineludible del exceso de información personalizada en la Web y en los sistemas de banda ancha. En este escenario, todo aquello a lo que se le dé “click” determina lo que se verá a continuación: una especie de bagaje o historia escrita en la red que estaríamos condenados a repetir actualizada cada vez, en nuevas formas culturales. Podríamos vernos estancados en un contaste *loop* recursivo de uno mismo y sus preferencias. Manuel Castells (2000) habló ya del tiempo atemporal que es aquél en el que todo existe ahí, en la red permanentemente, sin un destino que alcanzar, sino de permanecer. ¿Qué hacer ante este escenario? No se gana nada con armarlos contra los algoritmos computacionales y repetir la historia del Ludismo de la Revolución industrial contra las máquinas en el siglo XIX. Si se desea mantenerse al margen de los localizadores, uno se puede dar de baja de Facebook y Google incluso cancelar su suscripción a Netflix como muchos están haciendo ya (sobre todo en el caso de Facebook). Una mejor solución es apelar al derecho a privacidad en internet también llamada Ley del Derecho al Olvido (o a ser olvidado) recientemente aprobada en la Unión Europea (De Terwangne 2012). Pero lo que es esencial es armarlos con el conocimiento de cómo funcionan estas computadoras y cómo

pueden ser empleadas legítimamente al servicio de las mayorías propiciando el empoderamiento de los ciudadanos, mejorando la calidad de vida, del aprendizaje y de nuestras relaciones sociales. Es esencial familiarizarse con la manera en que las compañías pueden abusar de estos sistemas informacionales y estar alerta.

BIBLIOGRAFÍA

- BAEZA-YATES, Ricardo; Berthier RIBEIRO-NETO. 1999. *Modern Information Retrieval*. Nueva York: Addison Wesley.
- BERNERS-LEE, Tim; James HENDLER; Ora LASSILA. 2001. “The semantic web”, *Scientific America*, núm. 501 (mayo): 29-37.
- BRIN, Sergey; Lawrence PAGE. 1998. “The Anatomy of a Large-scale Hypertextual Web Search Engine”, en *Proceedings of the Seventh International Conference on World Wide Web 7*, 107-117. Stanford: Universidad de Stanford.
- BUIRGO, Zach. 2013. *How Netflix Uses Analytics To Select Movies, Create Content, and Make Multimillion Dollar Decisions*. Página web: <https://blog.kissmetrics.com/how-netflix-uses-analytics/>, (consultado el 25 de junio de 2014).
- CASTELLS, Manuel. 2000. “Virtual time” en *Rise of the network society*. Vol. I. The Information Age: economy, society and culture. West Sussex; Malden: WilleyBlackwell.
- COLE, Ron. 1995. *Survey of the state of the art in human language technology*. Cambridge: Cambridge University Press, <http://www.dfki.de/~hansu/hlt-survey.pdf>, (consultado el 25 de junio de 2014).
- DE TERWANGNE, Cécil. 2012. “Privacidad en internet y el derecho a ser olvidado/ derecho al olvido” en *IDP revista internet, derecho y política*. España: Universidad Oberta de Catalunya. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78824460006> (consultado el 25 de junio de 2014).

- GROSSMAN, David A.; Ophir FRIEDER. 2004. *Information Retrieval, Algorithms and Heuristics*, segunda edición. Berlín; Heidelberg; Nueva York: Springer.
- PARISER, ELI. 2011. *The filter bubble*. Nueva York: The Penguin Press.
- RUSLAN, Mitkov. 2003. *The Oxford Handbook of Computational Linguistics*. Oxford: Oxford University Press.
- SALTON Gerard; Chris BUCKLEY. 1990. "Improving retrieval performance by relevance feedback", en *Journal of the American Society for Information Science*, núm. 41 volumen 4: 288-297.
- STRIPHAS, Ted. 2014 "Algorithmic Culture. 'Culture now has two audiences: people and machines.'" a conversation with Ted Striphas" en *Medium*. <https://medium.com/futurists-views/2bdaa404f643>, (consultado el 25 de mayo, 2014).
- TUKER, Patric. 2012. *The naked future*. Nueva York: Penguin.
- VALLEZ, Mari. 2009. "La web semántica y el procesamiento del lenguaje natural", en *Web Semántica y Sistemas de Información Documental*, Luis Codina; Mari Carmen Marcos; Rafael Pedraza-Jiménez (Coordinadores), 155-180. Trea: Gijón.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

*Comunidad académica comprometida
con el desarrollo humano de la sociedad*

RC.1106.2016

Ciudad de México, a 1 de diciembre de 2016

Dra. Julia Tagueña Parga

Directora Adjunta de Desarrollo Científico

Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología

Presente

En atención a la **Convocatoria 2017 del Programa de Apoyos para Actividades Científicas, Tecnológicas y de Innovación** de la Dirección Adjunta de Desarrollo Científico, me permito presentar la propuesta titulada **"1er Simposio- seminario internacional sobre tecnologías del lenguaje humano en las ciencias sociales: experiencias en investigación aplicada"** bajo la responsabilidad técnica del **Dr. Jesús Octavio Elizondo Martínez**, Profesor investigador, Titular "C" de tiempo completo e indeterminado adscrito al Departamento de Ciencias de la Comunicación, División de Ciencias de la Comunicación y Diseño, y bajo la responsabilidad administrativa del **Dr. Alfonso Mauricio Sales Cruz**, Secretario de la Unidad Cuajimalpa de la Universidad Autónoma Metropolitana.

El objetivo del proyecto es realizar el "1er Simposio Seminario Internacional sobre tecnologías del lenguaje humano en las ciencias sociales: experiencias en investigación aplicada" con especialistas en el procesamiento de texto y lenguaje natural en grandes repositorios de datos, en las áreas de ciencias sociales y ciencias de la computación, con la finalidad de propiciar la creación de una red de trabajo internacional multidisciplinaria alrededor del estudio y la investigación aplicada de las tecnologías del lenguaje humano en idioma español.

El monto solicitado para la propuesta es por \$243,000.00 (Doscientos cuarenta y tres mil pesos 00/100 M.N.), conforme al siguiente desglose:

Descripción	Montos
Boletos de avión	\$90,000.00 (Noventa mil pesos 00/100 M.N.) 3 invitados internacionales: \$30,000 treinta mil pesos por invitado. \$15,000.00 (quince mil pesos 00/100 M.N.) para tres invitados nacionales
Viáticos	\$48,000.00 (Cuarenta y ocho mil pesos 00/100 M.N.) 3 días, para seis invitados.
Gastos de publicación o edición de los resultados del seminario.	\$90,000.00 (noventa mil pesos 00/100 M.N.)

De ser favorable la dictaminación del proyecto, éste se realizará en las instalaciones de la UAM unidad Cuajimalpa, Ciudad de México a finales del mes de septiembre de 2017.

RECTORÍA UNIDAD CUAJIMALPA

Av. Vasco de Quiroga N° 4871, 8° piso, Col. Santa Fe Cuajimalpa, Del. Cuajimalpa de Morelos, C. P. 05348, Ciudad de México
Tels.: 5814-6501 y 5814-6502

correo electrónico rectoria@correo.cua.uam.mx



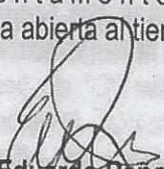
Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

Finalmente declaro no tener adeudos con el CONACYT, ni tampoco el Dr. Elizondo Martínez; contamos con el registro vigente en el RENIECYT con el número 085-4. Cabe mencionar que la propuesta que se presenta no ha tenido o tiene financiamiento de un programa, convocatoria o convenio firmado por el CONACYT.

Agradezco su atención y aprovecho la oportunidad para reiterarle la seguridad de mis más distinguidas consideraciones.

Atentamente
Casa abierta al tiempo



Dr. Eduardo Peñalosa Castro
Rector

Nota: Los usuarios de los responsables son: Dr. Eduardo Peñalosa Castro, eduardo.penalosa@gmail.com; Dr. Alfonso Mauricio Sales Cruz, asales@correo.cua.uam.mx; Dr. Jesús Octavio Elizondo Martínez jelizondo@correo.cua.uam.mx; je.oelizondo@gmail.com.

C.c.p.: *Dra. Esperanza García López, Directora de la División de Ciencias Sociales y Humanidades.
Dr. Gustavo Rojas Bravo, Jefe del Departamento de Ciencias de la Comunicación.
Lic. Jesús Vera Iñiguez, Coordinador de Planeación y Vinculación.*

RECTORÍA UNIDAD CUAJIMALPA

Av. Vasco de Quiroga N° 4871, 8° piso, Col. Santa Fe Cuajimalpa, Del. Cuajimalpa de Morelos, C. P. 05348, Ciudad de México
Tels.: 5814-6501 y 5814-6502
correo electrónico rectoria@correo.cua.uam.mx

...ALNLS...
...U:UNIC...
...SE-2NF...
La Universidad
Autónoma Metropolita
na Unidad Cuajimalpa a través de
la División de Ciencias de la
Comunicación y Diseño en colabora
ción con el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología
(CONACYT) de México

1ER
ENTRADA LIBRE

SIMPÓSIO-SEMINARIO INTERNACIONAL

sobre tecnologías del lenguaje humano en las ciencias sociales:
experiencias en investigación aplicada

9 y 10
de noviembre

De 9:00 a 13:00 hrs.
Sala de Consejo Académico
8º piso

De 15:00 a 17:00 hrs.
Salón de Usos múltiples
6º piso

Contacto:
Dr. Jesús Octavio Elizondo
jelizondo@correo.cua.uam.mx

Este proyecto es posible gracias al financiamiento
CONACYT No. 0279664, el Departamento de Ciencias de la
Comunicación y la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño.



División
Ciencias de la
Comunicación
y Diseño

Objetivo

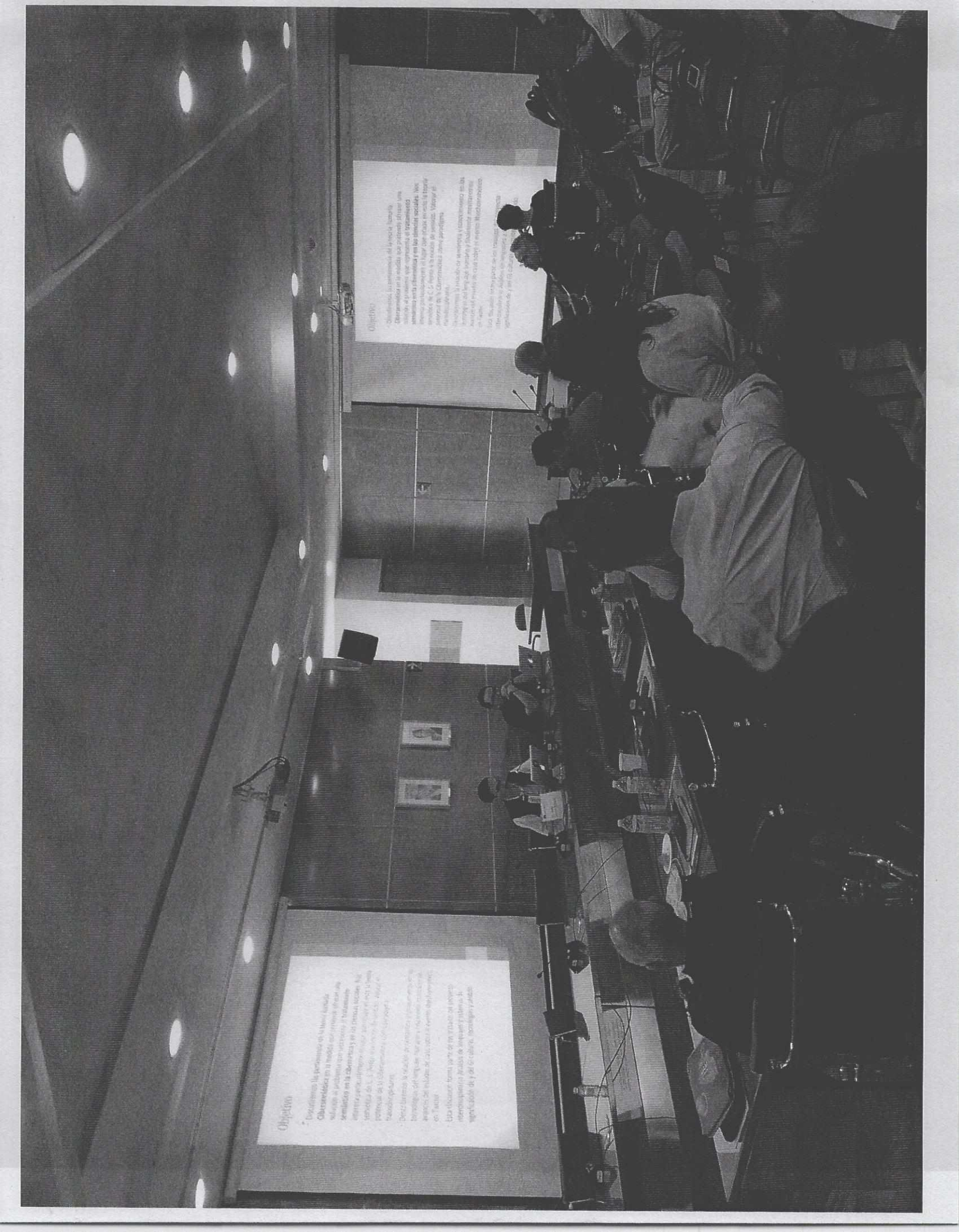
Desarrollar la percepción de la buena fe y la honestidad en el mundo que rodea al alumno a través de la simulación de un problema que implique el tratamiento de la información en la comunicación y el uso de la información en la comunicación.

- Desarrollar la habilidad de análisis y comprensión de los problemas del mundo que rodea al alumno a través de la simulación de un problema que implique el tratamiento de la información en la comunicación y el uso de la información en la comunicación.
- Desarrollar la habilidad de análisis y comprensión de los problemas del mundo que rodea al alumno a través de la simulación de un problema que implique el tratamiento de la información en la comunicación y el uso de la información en la comunicación.

Objetivo

Desarrollar la percepción de la buena fe y la honestidad en el mundo que rodea al alumno a través de la simulación de un problema que implique el tratamiento de la información en la comunicación y el uso de la información en la comunicación.

- Desarrollar la habilidad de análisis y comprensión de los problemas del mundo que rodea al alumno a través de la simulación de un problema que implique el tratamiento de la información en la comunicación y el uso de la información en la comunicación.
- Desarrollar la habilidad de análisis y comprensión de los problemas del mundo que rodea al alumno a través de la simulación de un problema que implique el tratamiento de la información en la comunicación y el uso de la información en la comunicación.







1er Simposio-Seminario Internacional ... sobre Tecnologías del Lenguaje Humano

Publicado por Tecnologías Lenguaje Humano [?] Te gusta esta página · 11 de noviembre ·

Agregar una descripción En UAM Unidad Cuajimalpa.

Etiquetar foto Editar

Me gusta Comentar Compartir

Natalia Arguete

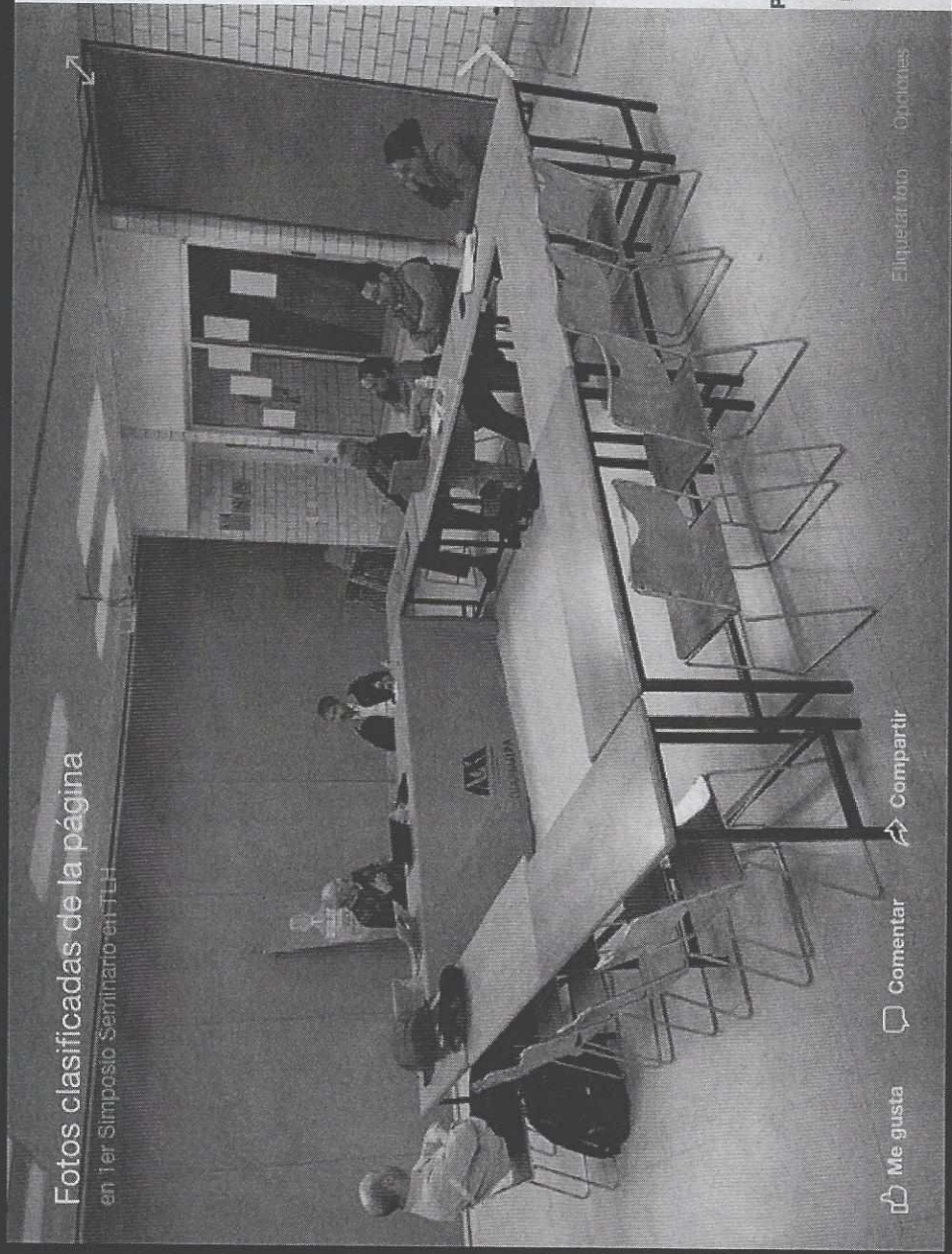
Escribe un comentario...

Páginas sugeridas

Robótica Uam Cuajimalpa

A Carlos y 4 amigos más les gusta esto.

Me gusta



Fotos clasificadas de la página
en 1er Simposio Seminario en TLH

1er Simposio-Seminario Internacional ... sobre Tecnologías del Lenguaje Humano

Publicado por Tecnologías Lenguaje Humano [?] · Te gusta esta página · 11 de noviembre ·

Agregar una descripción En UAM Unidad Cuajimalpa.

Etiquetar foto Editar

Me gusta Comentar Compartir

Escribe un comentario...

Páginas sugeridas

Robótica Uam Cuajimalpa
A Carlos y 4 amigos más les gusta esto.

Me gusta

Ver todas

Etiquetar foto Opciones

Compartir

Comentar

Me gusta