



7 de noviembre de 2019

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

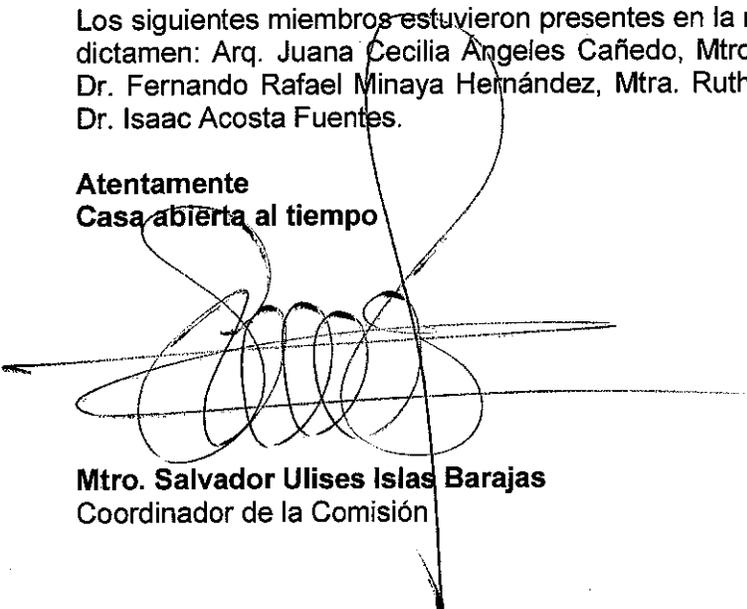
De acuerdo con lo establecido en los "Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Registro y Seguimiento de las Áreas, Grupos, Programas y Proyectos" numerales 2.2, 2.3 y 2.4, la **Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente**, sobre la base de la documentación presentada, considerando suficientemente sustentada las solicitudes de Registro de Grupo de Investigación, Programa de Investigación y Proyectos de Investigación, propone el siguiente:

**Dictamen**

Aprobar el registro del Grupo de Investigación denominado "**Diseño, humanidades y filosofía de la cultura**", el responsable es el Dr. José Silvestre Revueltas Valle; aprobar el registro de los Programas de Investigación denominados "**Cultura lúdica y humanidades digitales**", la responsable es la Dra. Blanca Estela López Pérez, y "**Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo**", el responsable es el Dr. José Silvestre Revueltas Valle; así como aprobar el registro de los Proyectos de Investigación, adscritos al primer programa: 1. "**Videojuego y lenguaje**", la responsable es la Dra. Blanca Estela López Pérez, el cual finaliza en el trimestre 21-O. 2. "**El coleccionismo de juguetes como consumo simbólico y experiencia estética**", la responsable es la Dra. Blanca Estela López Pérez, el cual finaliza en el trimestre 21-O. Aprobar el registro de los Proyectos de Investigación, adscritos al segundo programa: 1. "**Historia, narración y cultura en el siglo XX**", el responsable es el Dr. José Silvestre Revueltas Valle, el cual finaliza en el trimestre 21-O. 2. "**Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España**", el responsable es el Dr. José Silvestre Revueltas Valle, el cual finaliza en el trimestre 21-O, que presenta el Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño.

Los siguientes miembros estuvieron presentes en la reunión y se manifestaron a favor del dictamen: Arq. Juana Cecilia Angeles Cañedo, Mtro. Víctor Manuel Collantes Vázquez, Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández, Mtra. Ruth Alicia Fernández Moreno y Asesor Dr. Isaac Acosta Fuentes.

**Atentamente  
Casa abierta al tiempo**



**Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas  
Coordinador de la Comisión**

**JDIC.196.19**  
Noviembre 11, 2019

**DR. MARCO V. FERRUZCA NAVARRO**  
Presidente del H. Consejo Divisional  
Presente

Por este medio me permito enviarle los documentos solicitados por la **Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos programas y grupos de investigación así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación**, en el oficio SACD7CYAD/668/2019; en las observaciones a la solicitud del registro del Grupo de Investigación : **"Diseño, humanidades y filosofía de la cultura"**

Se adjunta copia de lo siguiente:

Proyectos de Investigación que conforman la propuesta de creación del Grupo de Investigación.

Sin más por el momento, aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo.

**ATENTAMENTE,**  
**"Casa Abierta al Tiempo"**



**ARQ. JUANA CECILIA ÁNGELES CAÑEDO**  
Encargada del Departamento de Investigación  
y Conocimiento del Diseño



## ANTECEDENTES DEL PROYECTO

Durante la elaboración del libro "Narrativas transmedia, literatura y videojuegos en la cultura" y en el artículo "Lenguajes como mundo narrativo en la ciencia ficción de William Gibson", se identificó y describió la importancia que tienen los juguetes como parte de los sistemas transmediáticos tanto en la industria del entretenimiento como en la industria creativa. El juguete, en tanto objeto de diseño, no es sólo un artefacto sino que es investido con una compleja red de sentidos producto del lenguaje de quienes lo utilizan. El juguete participa de los sistemas de producción económica y cultural ya que permite, con su circulación, transmitir y refrendar nuevos sentidos comunicacionales y existenciales; sin embargo, quedó también claro que mucha de la carga simbólica que los juguetes adquieren, va de la mano con los sentidos narrativos transmitidos por distintas franquicias cinematográficas y de videojuegos. De esta manera, resulta relevante el estudio de los juguetes como objeto cultural que trasciende la actividad de jugarlo para ubicarse como objeto de colección y de contemplación.

## SUSTENTACIÓN DEL TEMA

El coleccionismo de juguetes es un detonante de experiencias estéticas como la contemplación, que propicia remembranzas de la infancia y adolescencia en la historia del coleccionista. La recolección de las piezas no sólo recrea el momento histórico en tanto recuerdo, la búsqueda también promueve una experiencia en sí misma apuntando a perpetuar el afecto investido cada ocasión en que las piezas son contempladas. En los mercados especializados de juguetes no sólo se ofrecen los artefactos, también la nostalgia investida en las piezas; la provocación de ver y tocar, aunado a las sensaciones de asombro son marco de la contemplación de piezas, así la experiencia estética al parecer no está sólo en la pieza, sino también en el proceso implícito en la adquisición. Existe una doble función en los objetos. La primera la denomina *mediación práctica*, que la aplica cuando son utilizados para la función que fueron creados. Cuando deja de ser utilizado para lo que fue creado, se convierte en algo para ser poseído. Todo objeto se puede utilizar o poseer, convirtiéndose así en una especie de fetiche en tanto objeto alienado a su función. De esta manera los objetos pueden cambiar no solo su función práctica y comunicacional, sino también el sentido con el que son coleccionados, curados y contemplados. Este movimiento de sentido depende de varios factores culturales y contextuales del sujeto que contempla.

## OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, GENERALES Y ESPECÍFICOS

Objetivo general:

- Identificar los vínculos existentes entre las teorías del consumo simbólico y la actividad del coleccionismo de juguetes, desde la perspectiva del coleccionista.

Objetivos específicos:

- Conceptuar el acto de coleccionar como una actividad de consumo simbólico que es resultado de la cultura, historia y contexto en que los individuos se inscriben.
- Identificar las motivaciones que llevan a crear una colección de artefactos que no fueron producidos con ese fin y que se ubican en la marginalidad de la economía simbólica.
- Explicar de qué manera el diseño puede retomar la actividad del coleccionismo para proponer directrices de diseño de juguetes.

## **METAS**

- Desarrollar un marco teórico inter y transdisciplinario con base en las teorías del consumo simbólico, para la comprensión, análisis y conceptualización del acto de coleccionar juguetes, tomando en cuenta los factores históricos y sociales que intervienen en la construcción tanto de la colección como de su contemplación.
- Realizar entrevistas estructuradas con coleccionistas de juguetes en el país para realizar cápsulas documentales.
- Vincular los campos del diseño y las teorías del consumo simbólico, para fundamentar una visión integral del acto de coleccionar juguetes.
- Elaboración de documento, ya sea digital o impreso, que contenga artículos sobre la vinculación entre consumo simbólico y el coleccionismo de juguetes.
- Publicación de artículos en revistas especializadas.
- Participación en eventos como seminarios, coloquios y foros especializados.

## **MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN**

Se realizará investigación documental, revisión de materiales bibliográficos, elaboración de fichas de trabajo, y procesamiento de datos.

También se contempla investigación de campo por medio de investigación etnográfica, elaboración de entrevistas a profundidad y estructuradas, así como observación participante y no participante.

## **PLAN DE TRABAJO**

**PLAN DE TRABAJO**

|   | <b>Actividades</b>  | <b>Metas y entregables</b>   | <b>Trimestre</b> |
|---|---|--|------------------|
| BLANCA ESTELA LÓPEZ<br>PÉREZ<br>ROBERTO ADRIÁN GARCÍA<br>MADRID | Investigación previa: estado de arte.   | Elaboración de fichero de obras relevantes y journals.   | 19-O             |
| BLANCA ESTELA LÓPEZ<br>PÉREZ                                    | Identificación de autores y literatura  | Tabla de autores y obras clasificados por relevancia, campo, país y propuesta.   | 19-O             |
| ROBERTO ADRIÁN GARCÍA<br>MADRID                                 | Recopilación de información   | Redacción de fichas de sinopsis y categorización por campo epistemológico fuente.  | 19-O             |
| BLANCA ESTELA LÓPEZ<br>PÉREZ<br>ROBERTO ADRIÁN GARCÍA<br>MADRID | Asistencia a congresos nacionales   | Constancias, videos y presentaciones.  | 20-I             |
| BLANCA ESTELA LÓPEZ<br>PÉREZ<br>ROBERTO ADRIÁN GARCÍA<br>MADRID | Clasificación de información: implica la ubicación epistemológica de los autores, obras y postulados, con respecto a los fenómenos. | Textos descriptivos con la ubicación epistemológica de los autores, obras y postulados, con respecto a los fenómenos.  | 20-I             |
| BLANCA ESTELA LÓPEZ<br>PÉREZ<br>ROBERTO ADRIÁN GARCÍA<br>MADRID | Análisis de información: identificación de las categorías de análisis de distintos cuerpos teóricos, y sus aplicaciones.            | Propuesta de modelo de análisis a partir de distintos cuerpos teóricos, y construcción de identificadores que se observarán a partir de la transcripción de entrevistas. | 20-I             |
| BLANCA ESTELA LÓPEZ<br>PÉREZ<br>ROBERTO ADRIÁN GARCÍA<br>MADRID | Construcción de postulados y diseño de entrevistas  | Textos preliminares que se utilizarán para la redacción de artículos y libro.  | 20-P             |
| BLANCA ESTELA LÓPEZ<br>PÉREZ                                    | Pre producción  | Entrega de carpeta: Premisa<br>Storyline   | 20-P             |

|   |   |  |   |      |
|---|---|--|---|------|
|   |   |  | Guion<br>Storyboard<br>Presupuesto de producción  |      |
| ROBERTO ADRIÁN GARCÍA<br>MADRID                                 | Aplicación y grabación de entrevistas                           |  | Scouting<br>Pruebas de fotografía   | 20-O |
| BLANCA ESTELA LÓPEZ<br>PÉREZ                                    | Producción  |  | Grabación de video<br>Grabación de audio<br>Grabación de insertos                       | 21-I |
| BLANCA ESTELA LÓPEZ<br>PÉREZ<br>ROBERTO ADRIÁN GARCÍA<br>MADRID | Calificación de material  |  | Aquí no hay entregables, es parte de la metodología de producción audiovisual.          | 21-I |
| BLANCA ESTELA LÓPEZ<br>PÉREZ                                    | Edición y post producción                                       |  | Corrección de color<br>Corrección de audio  | 21-P |
| BLANCA ESTELA LÓPEZ<br>PÉREZ<br>ROBERTO ADRIÁN GARCÍA<br>MADRID | Redacción de artículos  |  | Comprobantes de postulación de artículos.<br>Primer borrador de libro de investigación. | 21-P |
| BLANCA ESTELA LÓPEZ<br>PÉREZ<br>ROBERTO ADRIÁN GARCÍA<br>MADRID | Redacción de reporte de proyecto y presentación de documentales |  | Salida final de los documentales.<br>Carta de término del proyecto.                     | 21-O |

## RECURSOS MATERIALES, ECONÓMICOS Y HUMANOS

### Docencia:

Los productos obtenidos de la investigación permitirán la actualización de programas de estudio y contenido de las UEA del tronco teórico de Diseño de la Comunicación Gráfica y Diseño Industrial. También permitirán la impartición de cursos sobre desarrollo y actualización dirigidos a la comunidad académica.

### Preservación y difusión de la cultura:

El programa considera la difusión de sus productos teóricos y metodológicos, así como de la producción de cultura lúdica y de las humanidades digitales en sí mismos, a través de congresos, seminarios, coloquios, exposiciones y producción audiovisual y radiofónica.

### Extensión universitaria:

El programa considera como sustancial la generación de espacios de discusión académica, así como también la consolidación de alianzas con otras universidades, nacionales e internacionales, con el objetivo de fomentar la construcción de redes académicas y de investigación.

## ORGANISMO SOLICITANTE

Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño

## PRODUCTOS DE INVESTIGACIÓN

2 Reportes de investigación, uno por año  
4 Artículos de investigación  
4 Material didáctico, dos por año  
4 Asistencias a eventos especializados  
Participación y formación de red de especialistas en las áreas

## FUENTES BIBLIOGRÁFICAS; HEMEROGRÁFICAS Y ELECTRÓNICAS

1. Caillois, Roger. 1998. *El mito y el hombre*. México: FCE.
2. -----, 1994. *Los hombres y los juegos. La máscara y el vértigo*. México: FCE.
3. Deleuze, Gilles. 2006. *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu.
4. Erickson, Erik. 1983. *Infancia y sociedad*. Buenos Aires: Horme-Paidós
5. Huizinga, Johan. 2008. *Homo ludens*. España: Alianza.
6. Juul, Jesper. 2013. *The Art of Failure*. Estados Unidos de Norteamérica: The MIT Press.
7. Lieberman, E. James. 1985. *Acts of Will. The Life and Work of Otto Rank*. Nueva York: The Free Press.
8. Lieberman, E. James y Kramer, Robert. 2011. *The Letters of Sigmund Freud and Otto Rank: Inside Psychoanalysis*. Estados Unidos de Norteamérica: Johns Hopkins University Press.

9. Perron, Bernard y Schröter, Félix eds. 2016. *Video Games and the Mind. Essays on cognition, Affect and Emotion*. Estados Unidos de Norteamérica: McFarland & Co. Inc. Publishers.
10. Perron, Bernard. 2012. *Silent Hill. The Terror Engine*. Estados Unidos de Norteamérica: Universidad de Michigan.
11. Perron, Bernard ed. 2009. *Horror Video Games*. Estados Unidos de Norteamérica: McFarland & Co. Inc. Publishers.
12. Piaget, J., Lorenz, K. y Erickson, Erik H. 1982. *Juego y desarrollo*. Barcelona: Grijalbo.
13. Rank, Otto. 1985. *El trauma del nacimiento*. Buenos Aires: Paidós.
14. -----, 1989. *Art and Artist, Creative Urge and Personality Development*. Londres: W. W. Norton & Co.
15. -----, 2011. *Beyond Psychology*. Estados Unidos de Norteamérica: Dover Publications.
16. -----, 1978. *Truth and Reality*. Estados Unidos de Norteamérica: Norton Library.
17. Otto, Rank y Ferenczi, Sandor. 2012. *The Development of Psycho-Analysis*. Estados Unidos de Norteamérica: Martino Fine Books
18. Kramer, Robert ed. 1996. *A Psychology of Difference*. Estados Unidos de Norteamérica: Princeton University Press.
19. Roazen, Paul. 1992. *Freud and his Followers*. Estados Unidos de Norteamérica: Da Capo Press.
20. Sicart, Miguel. 2014. *Play Matters*. Estados Unidos de Norteamérica: The MIT Press.
21. Winnicott, Donald. 2008. *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.
22. Freud, Sigmund. 2007. *Obras completas*. Buenos Aires: Amorrortu.  
 Tomo I Proyecto de psicología (1895)  
 Tomo XVIII Más allá del principio del placer (1920)  
 Tomo IX El creador literario y el fantaseo (1907-8)

## MODALIDAD DE DIFUSIÓN

Artículos de difusión.  
 Producción audiovisual de documentales  
 Producción radiofónica.  
 Vinculación con pares externos y generación de redes de investigación.

## **ANTECEDENTES DEL PROYECTO**

Una de las actividades humanas más frecuentes, corresponde a la actividad de juego. A pesar de que otras especies puedan también llevar a cabo prácticas lúdicas, es necesario distinguir al juego humano como fenómeno afectado por la cultura y atravesado por el lenguaje (dos factores ausentes en el juego animal). Dadas estas características, el caso del videojuego no es una excepción. Con base en las discusiones de temas presentados tanto en los Coloquios de Investigadores de Videojuegos como en el Foro Internacional del Juego, así como las experiencias de docencia en distintos espacios universitarios, se ha identificado la necesidad de formar diseñadores y desarrolladores, desde una perspectiva integral, que sean capaces de fomentar el crecimiento de la industria nacional de videojuegos. Para ello es necesario cimentar su formación en planes y programas de estudio asentados en sólidos conocimientos resultado de investigaciones sistematizadas y formales sobre el tema del juego.

## **SUSTENTACIÓN DEL TEMA**

El lenguaje, en tanto posibilidad de simbolizar, incluye no sólo a la palabra una vez apropiada sino también al acto; es decir, la performatividad al convertirse en lenguaje abre posibilidades de creación y construcción de sentido. Así el acto de jugar, no de operar el juego, se convierte en un acto poético que trasciende la mera acción automática. Entonces, podemos afirmar que, aunque durante una actividad los sujetos no intercambien palabras, sí pueden estar elaborando posibilidades de construcción de pensamiento y de vinculación con otros sujetos a través del acto lúdico. El caso particular del videojuego implica la presencia de varios lenguajes audiovisuales que demandan ser apropiados para tener sentido más allá de lo operativo y lo meramente cognitivo; en consecuencia, el videojuego estará participando de una particular forma de pensamiento que es accedida a través de la apropiación de estos lenguajes mediáticos y por medio del acto performativo. Estos elementos deben ser considerados en los desarrollos de diseño de juegos y experiencias, ya que se trata de una manifestación particular del lenguaje y, tal vez, constituyan un tipo singular de texto que el diseñador y el desarrollador deben aprehender para poder crear. En este sentido, el campo del diseño debe apoyarse en los marcos teóricos, métodos y herramientas de análisis que las humanidades pueden aportar.

## **OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, GENERALES Y ESPECÍFICOS**

Objetivo general:

- Identificar los vínculos existentes entre las teorías del lenguaje y el acto de jugar videojuegos para que, desde una perspectiva humanista, sea posible dar cuenta tanto de la apropiación del lenguaje como de los procesos de pensamiento y creación que dicha actividad implica.

Objetivos específicos:

- Conceptuar el acto de jugar videojuegos como una forma de lenguaje y pensamiento.
- Identificar las implicaciones que el lenguaje tiene sobre el pensamiento, en tanto proceso discursivo de creación de sentido.
- Explicar de qué manera el diseño se constituye como una tecnología del lenguaje capaz de generar apropiación de lenguajes en los ambientes videolúdicos.

## **METAS**

- Desarrollar un marco teórico inter y transdisciplinario con base en las teorías del lenguaje, para la comprensión, análisis y conceptualización del acto de jugar videojuegos, tomando en cuenta los factores históricos y sociales que intervienen en la construcción del pensamiento y de sentido.
- Comparar y contrastar métodos de análisis para los fenómenos lúdicos y su vinculación con el campo de las teorías del lenguaje.
- Construir vínculos pertinentes entre los campos del diseño y las teorías del lenguaje, para fundamentar una visión integral del acto de jugar videojuegos, mediante la participación académica conjunta con investigadores de otras disciplinas como: filosofía, psicoanálisis, literatura, historia e informática.
- Elaboración de documento, ya sea digital o impreso, que contenga artículos sobre la vinculación del lenguaje, el pensamiento y el acto de jugar videojuegos.
- Publicación de artículos en revistas especializadas.
- Participación en eventos como seminarios, coloquios y foros especializados.

## **MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN**

Se realizará investigación documental, revisión de materiales bibliográficos, elaboración de fichas de trabajo, y procesamiento de datos.

También se contempla investigación de campo por medio de investigación etnográfica, elaboración de entrevistas a profundidad y estructuradas, así como observación participante y no participante.

## PLAN DE TRABAJO

| Participantes  | Acciones   | Metas y entregables   | Trimestre |
|--|--|---|-----------|
| Blanca Estela López Pérez<br>Dr. Mauricio Rangel Jiménez<br>Germán Sosa Castañón | Investigación previa: estado de arte.  | Elaboración de fichero de obras relevantes y journals.  | 19-0      |
| Blanca Estela López Pérez<br>Mauricio Rangel Jiménez<br>Germán Sosa Castañón     | Identificación de autores y literatura   | Tabla de autores y obras clasificados por relevancia, campo, país y propuesta.  | 20-I      |
| Blanca Estela López Pérez<br>Germán Sosa Castañón                                | Recopilación de información  | Redacción de fichas de sinopsis y categorización por campo epistemológico fuente.   | 20-I      |
| Blanca Estela López Pérez  | Asistencia a congresos nacionales  | Constancias, videos y presentaciones.   | 20-O      |
| Blanca Estela López Pérez<br>Mauricio Rangel Jiménez<br>Germán Sosa Castañón     | Clasificación de información   | Textos descriptivos con la ubicación epistemológica de los autores, obras y postulados, con respecto a los fenómenos.             | 20-P      |
| Blanca Estela López Pérez<br>Mauricio Rangel Jiménez<br>Germán Sosa Castañón     | Análisis de información: identificación de las categorías de análisis de distintos cuerpos teóricos, y sus aplicaciones. | Propuesta de modelo de análisis a partir de distintos cuerpos teóricos, y ejemplos de sus aplicaciones en producciones de juegos. | 21-I      |
| Blanca Estela López Pérez<br>Mauricio Rangel Jiménez<br>Germán Sosa Castañón     | Construcción de postulados   | Textos preliminares que se utilizarán para la redacción de artículos y libro.   | 21-I      |
| Blanca Estela López Pérez<br>Germán Sosa Castañón                                | Redacción de artículos para libro  | Comprobantes de postulación de artículos.<br>Primer borrador de libro de investigación.   | 21-I      |
| Blanca Estela López Pérez<br>Dr. Mauricio Rangel Jiménez                         | Arbitraje por pares y correcciones de textos   | Invitaciones a árbitros.<br>Constancias de arbitrajes.<br>Arbitrajes.   | 21-P      |
| Blanca Estela López Pérez<br>Dr. Mauricio Rangel Jiménez                         | Versión final de la obra   | Artículos en publicación.   | 21-P      |

|                           |  |  |  |      |
|---------------------------|--|--|--|------|
|                           |  |  | Libro con corrección de estilo y diseño editorial.               |      |
| Blanca Estela López Pérez | Procedimiento editorial para registro e impresión de la obra |  | Comprobante de ISBN.<br>Contrato del impresor.<br>Libro impreso. | 21-P |
| Blanca Estela López Pérez | Redacción de reporte de proyecto                             |  | Carta de término del proyecto.                                   | 21-O |

## RECURSOS MATERIALES, ECONÓMICOS Y HUMANOS

### Docencia:

Los productos obtenidos de la investigación permitirán la actualización de programas de estudio y contenido de las UEA del tronco teórico de Diseño de la Comunicación Gráfica y Diseño Industrial. También permitirán la impartición de cursos sobre desarrollo y actualización dirigidos a la comunidad académica.

### Preservación y difusión de la cultura:

El programa considera la difusión de sus productos teóricos y metodológicos, así como de la producción de cultura lúdica y de las humanidades digitales en sí mismos, a través de congresos, seminarios, coloquios, exposiciones y producción audiovisual y radiofónica.

### Extensión universitaria:

El programa considera como sustancial la generación de espacios de discusión académica, así como también la consolidación de alianzas con otras universidades, nacionales e internacionales, con el objetivo de fomentar la construcción de redes académicas y de investigación.

## ORGANISMO SOLICITANTE

Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño

## PRODUCTOS DE INVESTIGACIÓN

2 Reportes de investigación, uno por año  
4 Artículos de investigación  
4 Material didáctico, dos por año  
4 Asistencias a eventos especializados  
Participación y formación de red de especialistas en las áreas

## FUENTES BIBLIOGRÁFICAS; HEMEROGRÁFICAS Y ELECTRÓNICAS

1. Caillois, Roger. 1998. *El mito y el hombre*. México: FCE.
2. ----- . 1994. *Los hombres y los juegos. La máscara y el vértigo*. México: FCE.
3. Deleuze, Gilles. 2006. *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu.
4. Erickson, Erik. 1983. *Infancia y sociedad*. Buenos Aires: Horme-Paidós
5. Huizinga, Johan. 2008. *Homo ludens*. España: Alianza.
6. Juul, Jesper. 2013. *The Art of Failure*. Estados Unidos de Norteamérica: The MIT Press.
7. Lieberman, E. James. 1985. *Acts of Will. The Life and Work of Otto Rank*. Nueva York: The Free Press.
8. Lieberman, E. James y Kramer, Robert. 2011. *The Letters of Sigmund Freud and Otto Rank: Inside Psychoanalysis*. Estados Unidos de Norteamérica: Johns Hopkins University Press.

9. Perron, Bernard y Schröter, Félix eds. 2016. *Video Games and the Mind. Essays on cognition, Affect and Emotion*. Estados Unidos de Norteamérica: McFarland & Co. Inc. Publishers.
10. Perron, Bernard. 2012. *Silent Hill. The Terror Engine*. Estados Unidos de Norteamérica: Universidad de Michigan.
11. Perron, Bernard ed. 2009. *Horror Video Games*. Estados Unidos de Norteamérica: McFarland & Co. Inc. Publishers.
12. Piaget, J., Lorenz, K. y Erickson, Erik H. 1982. *Juego y desarrollo*. Barcelona: Grijalbo.
13. Rank, Otto. 1985. *El trauma del nacimiento*. Buenos Aires: Paidós.
14. -----, 1989. *Art and Artist, Creative Urge and Personality Development*. Londres: W. W. Norton & Co.
15. -----, 2011. *Beyond Psychology*. Estados Unidos de Norteamérica: Dover Publications.
16. -----, 1978. *Truth and Reality*. Estados Unidos de Norteamérica: Norton Library.
17. Otto, Rank y Ferenczi, Sandor. 2012. *The Development of Psycho-Analysis*. Estados Unidos de Norteamérica: Martino Fine Books
18. Kramer, Robert ed. 1996. *A Psychology of Difference*. Estados Unidos de Norteamérica: Princeton University Press.
19. Roazen, Paul. 1992. *Freud and his Followers*. Estados Unidos de Norteamérica: Da Capo Press.
20. Sicart, Miguel. 2014. *Play Matters*. Estados Unidos de Norteamérica: The MIT Press.
21. Winnicott, Donald. 2008. *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.
22. Freud, Sigmund. 2007. *Obras completas*. Buenos Aires: Amorrortu.  
Tomo I Proyecto de psicología (1895)  
Tomo XVIII Más allá del principio del placer (1920)  
Tomo IX El creador literario y el fantaseo (1907-8)

## MODALIDAD DE DIFUSIÓN

Artículos de difusión.  
Organización de coloquios.  
Producción radiofónica.  
Vinculación con pares externos y generación de redes de investigación.

## FORMATO PARA REGISTRO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

|  |                |                      |                |
|--|----------------|----------------------|----------------|
| Fecha de inicio:   | Trimestre 19-O | Fecha de conclusión: | Trimestre 21-O |
| Título del proyecto: Historia, narración y cultura en el siglo XX.                               |                |                      |                |
| Departamento al que pertenece: Investigación y Conocimiento del Diseño                           |                |                      |                |
| Área o Grupo de Investigación en que se inscribe: Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura. |                |                      |                |

### PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN, No. DE REGISTRO Y CÓMO ENRIQUECE A ÉSTE

Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo.

### PROYECTOS QUE CONFORMAN AL PROGRAMA

- A. Historia, narración y cultura en el siglo XX.  
 B. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.

### TIPO DE INVESTIGACIÓN

|                                  |   |                         |  |
|----------------------------------|---|-------------------------|--|
| Investigación Conceptual         | x | Investigación Formativa |  |
| Investigación para el desarrollo |   | Otra                    |  |
| Investigación experimental       |   |                         |  |

### RESPONSABLE DEL PROYECTO

|  |                      |
|--|----------------------|
| Nombre: José Silvestre Revueltas Valle               | No. Económico: 13747 |
| Categoría y nivel: Titular C                         | Firma:               |
| Tipo de contratación: Indeterminado, Tiempo completo |                      |

### PARTICIPANTES

|  |        |
|--|--------|
| Nombre: Dra. Blanca López Pérez.                   | Firma: |
| Número económico:                                  |        |
| Adscripción: Universidad Autónoma Metropolitana.   |        |
| Nombre: Arquitecto Víctor Miguel Bárcenas Sánchez. | Firma: |
| Número económico:                                  |        |
| Adscripción: Universidad Autónoma Metropolitana.   |        |
| Nombre: Mtra. Angélica Contreras López.            | Firma: |
| Número económico:                                  |        |
| Adscripción: Arquitecta Fernanda García.           |        |
| Nombre:  |        |

|                   |        |
|-------------------|--------|
| Número económico: | Firma: |
|                   |        |

## ANTECEDENTES DEL PROYECTO

Un mundo que cambia a una manera tan acelerada como el nuestro en el siglo XXI, poco reposo posee para meditar sobre el pasado inmediato. Con toda proporción, son fenómenos tales que han ocurrido en diversas ocasiones en el recorrer histórico. Pongamos como ejemplo la poca reflexión que se tuvo en relación con la Revolución Mexicana luego de 1946, cuando el país en plena etapa de desarrollo industrial apostó sus esfuerzos a la construcción del futuro más que a la meditación del pasado. La Revolución así fue cayendo en el olvido. Aspecto semejante ocurre hoy día. La universalización de los sistemas de comunicación, la desaparición de la visión del mundo confrontado ante dos proyectos aparentemente antagónicos, el avance en el desarrollo de las fuerzas productivas y la globalización sobre las visiones del mundo todo, entre otras, ocupan en tal medida la atención y el interés que poco tiempo hay para la reflexión sobre el pasado inmediato, a pesar de las demarcaciones y señales que existen para delimitar al siglo y en él lo ocurrido. Pongamos como ejemplo: el filósofo argentino José Pablo Feinmann propone que el siglo XX comienza con el hundimiento del Titanic, símbolo a su entender de que el desarrollo industrial, desarrollo sin límites, encontró en un iceberg, metáfora de la naturaleza, un límite ante tal concepción. Pero señala que el siglo XX también termina con el Titanic, pero en su versión cinematográfica, en la cual se señala que la universalización de los grandes beneficios del progreso únicamente se dará para unos cuantos. Tanto en uno como en otro, el diseño ocupa un papel central, y no sin razón: el siglo XX es el primer siglo en la historia humana en que mayoritariamente vivimos en las grandes ciudades, teniéndose hitos históricos de gran tamaño como la ciudad de México, Sao Paulo, Pekín... Pero también en que los objetos modificaron los hábitos y costumbres prontamente, muchas veces en más de una ocasión dentro de una generación. Escuelas hubo y surgieron con impresionantes resultados tanto en los Estados Unidos, Alemania, Inglaterra o los países socialistas. Estudiarlas como un fenómeno de la mayor importancia relacionado no sólo con la historia, sino también con las vivencias del ser cotidiano de todos los días resulta de la mayor importancia.

## SUSTENTACIÓN DEL TEMA

Escuelas de Diseño, grandes diseñadores, arquitectos, evolución impresionante de los medios de comunicación, estudios sobre el hombre, la humanidad viviendo mayoritariamente en las ciudades. En medio de todo ello la historia. Así como Feinmann plantea los límites aludidos, otro historiador, el inglés Eric Hobsbawm señala que los límites del siglo y la personalidad del mismo se encuentran delimitados por el ascenso y caída del socialismo soviético. Todo un siglo girando en torno a tal pugna, en las manifestaciones múltiples de tal pugna, en las posibilidades reales de destrucción del planeta. Objetos y seres humanos. Para el pensador inglés

estamos ante un siglo de corta duración, acaso ochenta años, pero en el cual ocurrieron muchas cosas, unas dignas de orgullo, otras con toda la contundencia por desatar fenómenos de masas no conocidos. Partiremos de una base aparentemente simple: en la respuesta a la pregunta de por qué las cosas son como son y no lo son de otra manera, colocaremos antes que al usuario, a la historia, a las posibilidades de que el individuo sea antes que nada a través de sus objetos y de la historia, que por la necesidad que se ve cubierta por el esfuerzo de quienes diseñan.

## **OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, GENERALES Y ESPECÍFICOS**

Objetivo general:

- Identificar los vínculos existentes entre las teorías de la historia y la historia misma en relación con la categoría de usuario que sustenta el modelo general del proceso de diseño. Reflexionar desde una perspectiva humanista, como se dio tal vinculación a lo largo del siglo.

Objetivos específicos:

- Relacionar el fenómeno de la historia, las vivencias y aspiraciones del ser humano con la categoría de usuario propuesta por el modelo general.
- Identificar las implicaciones que las aspiraciones por los distintos objetos y el modelo cultural que las sustenta, son transminadas en la cultura del siglo.

## **METAS**

- Desarrollar un marco teórico inter y transdisciplinario que nos permita visualizar con mayor claridad el papel de los objetos más allá de su condición de mercancías.
- Ubicar como el consumo de los objetos se encuentra sujeto a condicionantes mayores que los del esquema planteado por el modelo. Manifestaciones de tal problemática es posible rastrear ya en el cine como en la literatura, ambas fuentes de la mayor importancia para el presente proyecto.
- Construir vínculos pertinentes entre los campos del diseño, las humanidades, la historia, y los sucesos que delinearon al pensamiento del ser común en relación con los objetos y la construcción de su realidad.
- Elaboración de documento, ya sea digital o impreso, que contenga artículos sobre la vinculación del pensamiento con el ser y la cotidianidad de los sujetos en el siglo XX.
- Publicación de artículos en revistas especializadas.
- Participación en eventos como seminarios, coloquios y foros especializados.

## **MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN**

Se realizará investigación documental, revisión de materiales bibliográficos, lecturas y trabajos en los distintos archivos y bibliotecas, elaboración de fichas de trabajo, powers points y procesamiento de datos.

|  |
|--|
|  |
|--|

## PLAN DE TRABAJO

| Actividades   | Fecha | Trimestre |
|---|-------|-----------|
| Investigación previa: estado de arte.   |       | 19-O      |
| Identificación de autores y literatura  |       | 20-I      |
| Recopilación de información   |       | 20-I      |
| Asistencia a congresos nacionales   |       | 20-O      |
| Clasificación de información: implica la ubicación epistemológica de los autores, obras y postulados, con respecto a los fenómenos. |       | 20-P      |
| Análisis de información: identificación de las categorías de análisis de distintos cuerpos teóricos, y sus aplicaciones.            |       | 21-I      |
| Construcción de postulados  |       | 21-I      |
| Redacción de artículos para libro   |       | 21-I      |
| Arbitraje por pares y correcciones de textos  |       | 21-P      |
| Versión final de la obra  |       | 21-P      |
| Procedimiento editorial para registro e impresión de la obra  |       | 21-P      |
| Redacción de reporte de proyecto  |       | 21-O      |

## RECURSOS MATERIALES, ECONÓMICOS Y HUMANOS

### Docencia:

Los productos obtenidos de la investigación permitirán la actualización de programas de estudio y contenido de las UEA del tronco común, del teórico de Arquitectura, del posgrado en Restauración como en el de estudios Urbanos. También permitirán la impartición de cursos sobre desarrollo y actualización dirigidos a la comunidad académica.

### Preservación y difusión de la cultura:

El programa considera la difusión de sus productos teóricos y metodológicos, así como de la producción de cultura, de las humanidades y de la vinculación con otras ramas como es la literatura. Ello a través de congresos, seminarios, coloquios, exposiciones y producción audiovisual y radiofónica.

### Extensión universitaria:

El programa considera como sustancial la generación de espacios de discusión académica, así como también la consolidación de alianzas con otras universidades, nacionales e internacionales, con el objetivo de fomentar la construcción de redes académicas y de investigación.

## ORGANISMO SOLICITANTE

|   |
|---|
| Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño |
|---|

## PRODUCTOS DE INVESTIGACIÓN

2 Reportes de investigación, uno por año  
4 Artículos de investigación  
4 Material didáctico, dos por año  
4 Asistencias a eventos especializados  
Participación y formación de red de especialistas en las áreas y redacción de libros comunitarios.

## FUENTES bibliográficas básicas.

Bloch, Marc, *Introducción a la historia*, México, Fondo de Cultura Económica.  
*Los reyes taumaturgos*, México, Fondo de Cultura Económica.  
Buber, Martín, *¿Qué es el hombre?*, México, Fondo de Cultura Económica.  
Cassirer, Ernst, *El mito del estado*, México, Fondo de Cultura Económica.  
*Antropología filosófica*, México, Fondo de Cultura Económica.  
*Las ciencias de la cultura*, México, Fondo de Cultura Económica.  
Cohen, Jean-Louis, *Vida y obra de Le Corbusier*, Barcelona, Gustavo Gili.  
Feinmann, José Pablo, *La crítica de las armas*, Buenos Aires, Anagrama.  
*La filosofía y el barro de la historia*, Buenos Aires, Editorial Planeta.  
Freud, Sigmund, *El malestar en la cultura*, México, Alianza Editorial.  
Fromm, Erich, *El miedo a la libertad*, México, Editorial Paidós.  
*¿Tener o ser?*, México, Fondo de Cultura Económica.  
*Psicoanálisis de la sociedad contemporánea*, México, Fondo de Cultura Económica.  
Fuentes, Carlos, *Los años con Laura Díaz*, México, Alfaguara.  
*El espejo enterrado*, México, Alfaguara.  
Gay, Peter, *La experiencia burguesa*, México, Fondo de Cultura Económica.  
Grass, Günter, *Mi siglo*, México, Editorial Anagrama.  
*El tambor de hojalata*, México, Joaquín Mortiz.  
Hobsbawm, Eric, *Historia del siglo XX*, Barcelona, Editorial Crítica.  
Hochman, Elaine, *La Bauhaus, crisol de modernidad*, Barcelona, Paidós.  
Huizinga, Johan, *El otoño de la Edad Media*, Barcelona, Alianza Editorial.  
Malaparte, Curzio, *El Volga nace en Europa*, México, Tusquets.  
*Baile en el Kremlin*, Barcelona, Tusquets.  
Poniatowska, Elena, *De la tierra al cielo. Cinco arquitectos mexicanos*, México, Seix Barral.  
Remarque, Erich Maria, *Una noche larga*, Madrid, Plaza y Janes.  
Sartre, Jean Paul, *El ser y la nada*, México, Alianza Editorial.  
Zweig, Stefan, *El mundo de ayer*, Barcelona, Acantilado.

## MODALIDAD DE DIFUSIÓN

Artículos de difusión.  
Organización de coloquios.

Producción radiofónica.  
Vinculación con pares externos y generación de redes de investigación.

## PLAN DE TRABAJO

| Participantes  | Acciones                               | Metas y entregables   | Trimestre   |
|--|--|---|---|
| Dr. José Revueltas<br>Dra. Blanca López P.<br>Mtra. Angélica Contreras.<br>Arq. Víctor Bárcenas. | Investigación previa: estado de arte.  | Elaboración de fichero de obras relevantes y lectura de las mismas.   | 19-0, discusión permanente. 20-I, 20-P, 20-O,       |
| Dr. José Revueltas<br>Dra. Blanca López P.<br>Mtra. Angélica Contreras.<br>Arq. Víctor Bárcenas. | Identificación de autores y literatura | Tabla de autores y obras clasificados por relevancia, campo, país y propuesta. Revisión historiográfica.              | 19-0, discusión permanente. 20-I, 20-P, 20-O,       |
| Dr. José Revueltas<br>Dra. Blanca López P.<br>Mtra. Angélica Contreras.<br>Arq. Víctor Bárcenas. | Recopilación de información            | Redacción de fichas de sinopsis y categorización por campo epistemológico fuente.                                     | 19-0, discusión permanente. 20-I, 20-P, 20-O,       |
| Dr. José Revueltas<br>Dra. Blanca López P.<br>Mtra. Angélica Contreras.<br>Arq. Víctor Bárcenas. | Asistencia a congresos nacionales      | Constancias, videos y presentaciones.   | 19-0, discusión permanente. 20-I, 20-P, 20-O, 21 I. |
| Dr. José Revueltas<br>Dra. Blanca López P.<br>Mtra. Angélica Contreras.<br>Arq. Víctor Bárcenas. | Clasificación de información           | Textos descriptivos con la ubicación epistemológica de los autores, obras y postulados, con respecto a los fenómenos. | 19-0, discusión permanente. 20-I, 20-P, 20-O, 21-I  |

|  |  |   |   |
|--|--|---|---|
|  |  | La cultura histórica del sigloXX.   |   |
| Dr. José Revueltas<br>Dra. Blanca López P.<br>Mtra. Angélica Contreras.<br>Arq. Víctor Bárcenas. | Análisis de información: identificación de las categorías de análisis de distintos cuerpos teóricos, y sus aplicaciones. | Propuesta de modelo de análisis a partir de distintos cuerpos teóricos: historiografía del Siglo XX. Vinculación con la cultura y la construcción material. | 19-0, discusión permanente. 20-I, 20-P, 20-O,                       |
| Dr. José Revueltas<br>Dra. Blanca López P.<br>Mtra. Angélica Contreras.<br>Arq. Víctor Bárcenas. | Construcción de postulados   | Textos preliminares que se utilizarán para la redacción de artículos y libro. Consideración sobre la redacción de una publicación del grupo.                | 19-0, discusión permanente. 20-I, 20-P, 20-O. Incluido el año 2021. |
| Dr. José Revueltas<br>Dra. Blanca López P.<br>Mtra. Angélica Contreras.<br>Arq. Víctor Bárcenas. | Redacción de artículos para libro  | Comprobantes de postulación de artículos. Primer borrador de libro de investigación.  | 19-0, discusión permanente. 20-I, 20-P, 20-O. Incluido el año 2021. |
| Dr. José Revueltas<br>Dra. Blanca López P.<br>Mtra. Angélica Contreras.<br>Arq. Víctor Bárcenas. | Arbitraje por pares y correcciones de textos   | Invitaciones a árbitros. Constancias de arbitrajes. Arbitrajes.   | 21-P, 21-O  |
| Dr. José Revueltas<br>Dra. Blanca López P.<br>Mtra. Angélica Contreras.<br>Arq. Víctor Bárcenas. | Versión final de la obra   | Artículos en publicación. Libro con corrección de estilo y diseño editorial.  | 21-P, 21-O, 22-I  |
| Dr. José Revueltas<br>Dra. Blanca López P.   | Procedimiento editorial para registro e impresión  | Comprobante de ISBN. Contrato del   | 21-P, 22-O.   |

|  |                                  |                                |                   |
|--|----------------------------------|--------------------------------|-------------------|
| Mtra. Angélica Contreras.<br>Arq. Víctor Bárcenas.   | de la obra                       | impresor.<br>Libro impreso.    |                   |
| Dr. José Revueltas<br>Dra. Blanca López P.<br>Mtra. Angélica Contreras.<br>Arq. Víctor Bárcenas. | Redacción de reporte de proyecto | Carta de término del proyecto. | 21-O, 22-P. 22-O. |

**FORMATO PARA REGISTRO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN**

|  |                |                      |                |
|--|----------------|----------------------|----------------|
| Fecha de inicio:   | Trimestre 19-O | Fecha de conclusión: | Trimestre 21-O |
| Título del proyecto: Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.         |                |                      |                |
| Departamento al que pertenece: Investigación y Conocimiento del Diseño                           |                |                      |                |
| Área o Grupo de Investigación en que se inscribe: Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura. |                |                      |                |

**PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN, No. DE REGISTRO Y CÓMO ENRIQUECE A ÉSTE**

|   |
|---|
| Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo. |
|---|

**PROYECTOS QUE CONFORMAN AL PROGRAMA**

|  |
|--|
| A. Historia, narración y cultura en el siglo XX.                       |
| B. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España. |

**TIPO DE INVESTIGACIÓN**

|                                  |   |                         |  |
|----------------------------------|---|-------------------------|--|
| Investigación Conceptual         | x | Investigación Formativa |  |
| Investigación para el desarrollo |   | Otra                    |  |
| Investigación experimental       |   |                         |  |

**RESPONSABLE DEL PROYECTO**

|  |                      |
|--|----------------------|
| Nombre: José S. Revueltas Valle.                     | No. Económico: 13747 |
| Categoría y nivel: Titular C                         | Firma:               |
| Tipo de contratación: Indeterminado, Tiempo completo |                      |

**PARTICIPANTES**

|                                   |        |
|-----------------------------------|--------|
| Nombre: Angélica Contreras López. | Firma: |
| Número económico:                 |        |
| Adscripción: Externo.             |        |
| Nombre:                           | Firma: |
| Número económico:                 |        |
| Adscripción:                      |        |
| Nombre:                           | Firma: |
| Número económico:                 |        |
| Adscripción:                      |        |
| Nombre:                           | Firma: |
| Número económico:                 |        |
| Adscripción:                      |        |

## ANTECEDENTES DEL PROYECTO

En 1992, año en que se celebró el quinto siglo de la expedición de Colón en su arribo a lo que posteriormente se llamará América, se debatió en torno a los que implicó la palabra "descubrimiento". ¿El inicio de un sometimiento de siglos?, ¿Acaso también el impulso quizá no propuesto de uno de los mayores genocidios que ha conocido la historia humana?, ¿la desaparición o sometimiento de diversas e importantes culturas? La palabra fue intercambiada por otra quizá más suave: encuentro. Derivado de tal encuentro vino una revolución cultural de la mayor importancia, revolución que luego de cinco siglos nos hace hablar mayoritariamente en América lenguas provenientes de Europa, tener dioses y una visión del mundo que en mucho se parece a la Occidental. La imposición de concepciones materiales no fue menor. Desde la transformación de lugares de culto, adaptación de ciudades, fundación de otras, la transformación material del territorio que fue primero el mundo prehispánico para convertirse en el virreinato de la Nueva España, incluyó además una enorme modificación de aspectos materiales. El estudio de los mismos como un todo es uno de los puntos de arranque del presente proyecto.

## SUSTENTACIÓN DEL TEMA

En alguna ocasión Octavio Paz dijo que el "país que más se parece a México es la Nueva España." No sólo fue el idioma y la religión, fue mucho más y en eso los aspectos materiales juegan un papel de primer orden. Derivado de la conquista se fundaron, entre otras, las ciudades de Puebla, Guadalajara, Antequera, Mérida, Monterrey, Valladolid, amén de las mineras y puertos de importancia como Veracruz. Síntesis de muchos siglos de historia material fueron traídos, adaptados, ordenados, marcando una peculiar característica del virreinato. A la era de las fundaciones, viene acompañado también el siglo de la evangelización, de la creación de figuras centrales como la Virgen de Guadalupe, la lenta discriminación poblacional que si bien dará como resultado una peculiar visión del mundo, sea criollo, mestizo, indígena, peninsular, también ofrecerá en la cultura material un conjunto de elementos de identidad que de alguna manera aún sobreviven. Muchos de ellos son más evidentes en los trazos de las ciudades, las celebraciones de fiestas, las construcciones de conventos, las fundaciones y congregaciones de pueblos indígenas. La Nueva España así nos ofrece un marco aún de la mayor importancia en proceso de creación e investigación de identidades en México.

## OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, GENERALES Y ESPECÍFICOS

Objetivo general:

- Identificar las relaciones discursivas históricas con la producción de objetos en la Nueva España.

Objetivos específicos:

- Determinar la relación con los contenidos de las crónicas de diverso origen, en

especial las de los llamados soldados cronistas, religiosos, y del gobierno civil con la obra material que se emprendió en el virreinato.

- Ofrecer un marco que permita ubicar la construcción material emprendida con rasgos que trasciendan su clasificación dentro de los rubros arquitectónicos, urbanísticos, por señalar los más socorridos.
- Explicar la importancia que tiene el estudio del entorno para la preservación del patrimonio histórico en tanto patrimonio, pero también como fuente de referencia histórica.

## METAS

- Re plantear las concepciones con las cuales se han estudiado los elementos materiales del virreinato.
- Vincular los campos del diseño y las teorías del consumo simbólico, para fundamentar una visión integral del virreinato novohispano.
- Publicación de artículos en revistas especializadas.
- Participación en eventos como seminarios, coloquios y foros especializados.

## MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Se realizará investigación documental, revisión y lectura de los múltiples y novedosos materiales bibliográficos, elaboración de fichas de trabajo, y procesamiento de datos.

También se contempla investigación de campo por medio de investigación histórica, elaboración de visitas de campo, y contextualización de la obra material novohispana.

## PLAN DE TRABAJO

| Actividades   | Fecha | Trimestre |
|---|-------|-----------|
| Investigación previa: estado de arte.   |       | 19-O      |
| Identificación de autores y literatura  |       | 19-O      |
| Recopilación de información   |       | 19-O      |
| Asistencia a congresos nacionales   |       | 20-I      |
| Clasificación de información: implica la ubicación epistemológica de los autores, obras y postulados, con respecto a los fenómenos. |       | 20-I      |
| Análisis de información: identificación de las categorías de análisis de distintos cuerpos teóricos, y sus aplicaciones.            |       | 20-I      |
| Construcción de postulados y diseño de entrevistas  |       | 20-P      |
| Pre producción  |       | 20-P      |
| Aplicación y grabación de entrevistas   |       | 20-O      |
| Producción  |       | 21-I      |
| Calificación de material  |       | 21-I      |
| Edición y post producción   |       | 21-P      |
| Redacción de artículos  |       | 21-P      |
| Redacción de reporte de proyecto y presentación de documentales   |       | 21-O      |

## RECURSOS MATERIALES, ECONÓMICOS Y HUMANOS

### Docencia:

Los productos obtenidos de la investigación permitirán la actualización de programas de estudio y contenido de las UEA del tronco teórico, la licenciatura en Arquitectura, el posgrado en restauración, así como la necesaria vinculación que puede haber con el posgrado en historiografía.

### Preservación y difusión de la cultura:

El programa considera la difusión de sus productos teóricos y metodológicos, así como de la producción de cultura y de las humanidades, a través de congresos, seminarios, coloquios, exposiciones y producción audiovisual y radiofónica.

### Extensión universitaria:

El programa considera como sustancial la generación de espacios de discusión académica, así como también la consolidación de alianzas con otras universidades, nacionales e internacionales, con el objetivo de fomentar la construcción de redes académicas y de investigación.

## ORGANISMO SOLICITANTE

Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño

## PRODUCTOS DE INVESTIGACIÓN

2 Reportes de investigación, uno por año  
4 Artículos de investigación  
4 Material didáctico, dos por año  
4 Asistencias a eventos especializados  
Participación y formación de red de especialistas en las áreas

## FUENTES BIBLIOGRÁFICAS; HEMEROGRÁFICAS Y ELECTRÓNICAS

Alba Pastor, María, *Crisis y recomposición social. Nueva España en el tránsito del siglo XVI al XVII*, México, Fondo de Cultura Económica.

Bataillon, Marcel, *Erasmus y España, estudio sobre la historia espiritual del siglo XVI*, México, Fondo de Cultura Económica.

Baudot, George, *Utopía e historia en México. Los primeros cronistas de la civilización mexicana (1520-1569)*, Madrid, Espasa Calpe.

Brading, David, *Orbe indiano. De la monarquía católica a la república criolla, 1492-1867*, México, Fondo de Cultura Económica.

De la Maza, Francisco, *El guadalupanismo mexicano*, México, Fondo de Cultura Económica.

Florescano, Enrique, *Memoria mexicana. Ensayo sobre la reconstrucción del pasado: época prehispánica -1821*, México, Editorial Joaquín Mortiz.

Frost, Elsa Cecilia, *Este nuevo orbe*, México, Universidad Nacional Autónoma de México.

Gibson, Charles, *Los aztecas bajo el dominio español (1519-1810)*, México, siglo XXI.

Israel, Jonathan, *Razas, clases sociales y vida política en el México colonial 1610-1670*, México, Fondo de Cultura Económica.

Lafaye, Jacques, *Quetzalcóatl y Guadalupe. La formación de la conciencia nacional en México*, Fondo de Cultura Económica.

O'Gorman, Edmundo, *La invención de América*, México, Fondo de Cultura Económica.

Paz, Octavio, *Sor Juana Inés de la Cruz o las trampas de la fe*, Barcelona, Seix Barral.

Phelan, John Ledy, *El reino milenar de la Nueva España*, México, Universidad nacional Autónoma de México.

Rubial, Antonio, *La hermana pobreza. El franciscanismo de la Edad Media a la evangelización novohispana*, México, UNAM.

Uchmany, Eva, *La vida entre el judaísmo y el cristianismo en la Nueva España 1580-1606*, México, Fondo de Cultura Económica.

## MODALIDAD DE DIFUSIÓN

Artículos de difusión.

Producción audiovisual de documentales

Producción radiofónica.

Vinculación con pares externos y generación de redes de investigación.

## PLAN DE TRABAJO

| Participantes                                   | Acciones                               | Metas y entregables  | Trimestre                                     |
|---|--|--|---|
| Dr. José Revueltas<br>Mtra. Angélica Contreras. | Investigación previa: estado de arte.  | Elaboración de fichero de obras relevantes y lectura de las mismas.                                      | 19-0, discusión permanente. 20-I, 20-P, 20-O, |
| Dr. José Revueltas<br>Mtra. Angélica Contreras. | Identificación de autores y literatura | Tabla de autores y obras clasificados por relevancia, campo, país y propuesta. Revisión historiográfica. | 19-0, discusión permanente. 20-I, 20-P, 20-O, |
| Dr. José Revueltas<br>Mtra. Angélica Contreras. | Recopilación de información            | Redacción de fichas de sinopsis y categorización por campo epistemológico                                | 19-0, discusión permanente. 20-I, 20-P, 20-O, |

|   |  |  |   |
|---|--|--|---|
|   |  | fuentes.   |   |
| Dr. José Revueltas<br>Mtra. Angélica Contreras. | Asistencia a congresos nacionales  | Constancias, videos y presentaciones.  | 19-0, discusión permanente. 20-I, 20-P, 20-O,                       |
| Dr. José Revueltas<br>Mtra. Angélica Contreras. | Clasificación de información   | Textos descriptivos con la ubicación epistemológica de los autores, obras y postulados, con respecto a los fenómenos. Cultural e histórica en la Nueva España. | 19-0, discusión permanente. 20-I, 20-P, 20-O,                       |
| Dr. José Revueltas<br>Mtra. Angélica Contreras. | Análisis de información: identificación de las categorías de análisis de distintos cuerpos teóricos, y sus aplicaciones. | Propuesta de modelo de análisis a partir de distintos cuerpos teóricos: historiografía de la Nueva España vinculado con la cultura y la construcción material. | 19-0, discusión permanente. 20-I, 20-P, 20-O,                       |
| Dr. José Revueltas<br>Mtra. Angélica Contreras. | Construcción de postulados   | Textos preliminares que se utilizarán para la redacción de artículos y libro. Consideración sobre la redacción de una publicación del grupo.                   | 19-0, discusión permanente. 20-I, 20-P, 20-O. Incluido el año 2021. |
| Dr. José Revueltas<br>Mtra. Angélica Contreras. | Redacción de artículos para libro  | Comprobantes de postulación de artículos. Primer borrador de libro de investigación.   | 19-0, discusión permanente. 20-I, 20-P, 20-O. Incluido el año 2021. |
| Dr. José Revueltas<br>Mtra. Angélica Contreras. | Arbitraje por pares y correcciones de textos   | Invitaciones a árbitros. Constancias de arbitrajes. Arbitrajes.  | 21-P, 21-O  |
| Dr. José Revueltas<br>Mtra. Angélica Contreras. | Versión final de la obra   | Artículos en publicación. Libro con corrección   | 21-P, 21-O, 22-I  |

|   |  |  |             |
|---|--|--|-------------|
|   |  | de estilo y diseño editorial.                                    |             |
| Dr. José Revueltas<br>Mtra. Angélica Contreras. | Procedimiento editorial para registro e impresión de la obra | Comprobante de ISBN.<br>Contrato del impresor.<br>Libro impreso. | 21-P, 22-O. |
| Dr. José Revueltas<br>Mtra. Angélica Contreras. | Redacción de reporte de proyecto                             | Carta de término del proyecto.                                   | 21-O, 22-P. |



AC056

SACD/CYAD/668/2019  
7 de noviembre de 2019

**Arq. Juana Cecilia Ángeles Cañedo**  
Encargada del Departamento de  
Investigación y Conocimiento del Diseño  
Presente

**Asunto:** Observaciones a la solicitud de creación del  
Grupo de Investigación Diseño,  
humanidades y filosofía de la cultura.

Por este medio, le informo que la *Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas, Grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de Áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente*, ha realizado la siguiente observación a la solicitud de creación del Grupo de Investigación Diseño, humanidades y filosofía de la cultura:

- Atender el numeral 2.4.2.12 de los Lineamientos para la investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño que a la letra dice: "Plan de trabajo. Calendarización precisa de las acciones y tareas por realizar con relación a las metas y objetivos, **especificando las acciones para cada uno de los participantes y acciones en grupo**".

Para que esta solicitud de creación del Grupo pueda incorporarse en la siguiente sesión de Consejo Divisional, le solicito atentamente enviar la información solicitada a más tardar el lunes 11 de noviembre del año en curso.

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.

Atentamente  
Casa abierta al tiempo

**Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas**  
Secretario

recibido original 7/11/19  
D. Barajas

Ángeles  
C. de A. 2019-11-07 10:43

**JDIC.189.19**  
Noviembre 04, 2019

**MTRO. SALVADOR U. ISLAS BARAJAS**

Secretario Académico de CyAD

Presente

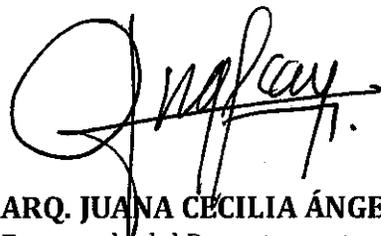
Por este medio, me permito enviarle los documentos solicitados por la *Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos programas y grupos de investigación así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación*, en el oficio SACD7CYAD/607/2019; en las observaciones a la solicitud del registro del Grupo de Investigación : **"Diseño, humanidades y filosofía de la cultura"**

Se adjunta copia de lo siguiente:

- 1.- Solicitud de baja como Jefa de Área de la Dra. Blanca Estela López Pérez al "Área de Investigación de Análisis y Prospectiva del Diseño".
- 2.- Solicitud de baja como participantes del "Área de investigación de Análisis y Prospectiva del Diseño"; del Dr. José Silvestre Revueltas y del Arq. Víctor Bárcenas Sánchez.

Sin más por el momento, le envío un cordial saludo.

**ATENTAMENTE,**  
**"Casa Abierta al Tiempo"**



**ARQ. JUANA CECILIA ÁNGELES CAÑEDO**  
Encargada del Departamento de Investigación  
y Conocimiento del Diseño

C.c.p. **DRA. BLANCA E. LÓPEZ PÉREZ** - Profesora Investigadora del Departamento de Investigación.  
C.c.p. **DR. JOSE S. REVUELTAS VALLE** - Profesor Investigador del Departamento de Investigación.  
C.c.p. **MTRO. VÍCTOR M. BÁRCENAS SÁNCHEZ** - Profesor Investigador del Departamento de Investigación.

18 de octubre de 2019

**ARQ. JUANA CECILIA ÁNGELES CAÑEDO**  
**ENCARGADA DE DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL**  
**DISEÑO**

**P R E S E N T E**

La presente tiene el objetivo de hacer solicitar a usted nuestra baja del área al **ÁREA DE INVESTIGACIÓN ANÁLISIS Y PROSPECTIVA DEL DISEÑO**. Esto con el objetivo de que podamos adscribirnos al grupo de investigación **DISEÑO, HUMANIDADES Y FILOSOFÍA DE LA CUTURA** que hemos propuesto. Deseamos la baja de los miembros nombrados a continuación:

**DR. JOSÉ SILVESTRE REVUELTAS VALLE**

**ARQ. VÍCTOR MIGUEL BÁRCENAS SÁNCHEZ**

y una servidora, **DRA. BLANCA ESTELA LÓPEZ PÉREZ**

Agradezco su apoyo y, sin más por el momento, quedo a sus órdenes para cualquier duda o aclaración.

Reciba un cordial saludo.

Atte.,



**DRA. BLANCA ESTELA LÓPEZ PÉREZ**

**JEFA DE ÁREA DE ANÁLISIS Y PROSPECTIVA PARA EL DISEÑO**

**DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO**

10 de octubre de 2019

**DCG DULCE MARÍA CASTRO VAL**  
**JEFA DE DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL DISEÑO**

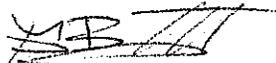
**P R E S E N T E**

La presente tiene el objetivo de hacer de su conocimiento mi renuncia como jefe de área al **ÁREA DE INVESTIGACIÓN ANÁLISIS Y PROSPECTIVA DEL DISEÑO**. Esto en la inteligencia de que la persona que se haga cargo del departamento, pueda disponer de la posición de acuerdo a su plan de trabajo cuando éste sea presentado.

Agradezco su apoyo en esta gestión y, sin más por el momento, quedo a sus órdenes para cualquier duda o aclaración.

Reciba un cordial saludo.

Atte.,



**DRA. BLANCA ESTELA LÓPEZ PÉREZ**  
**JEFA DE ÁREA DE ANÁLISIS Y PROSPECTIVA PARA EL DISEÑO**  
**DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO**

2019 OCT 10 11:25

18 de octubre de 2019

**DRA. BLANCA ESTELA LÓPEZ PÉREZ**  
**JEFA DEL ÁREA DE ANÁLISIS Y PROSPECTIVA PARA EL DISEÑO**

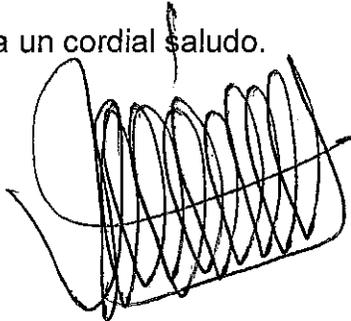
**P R E S E N T E**

Por medio de la presente solicito de la manera más atenta considere mi baja del área del **ÁREA DE INVESTIGACIÓN ANÁLISIS Y PROSPECTIVA DEL DISEÑO**. Esto con el objetivo de poder adscribirme al grupo de investigación **DISEÑO, HUMANIDADES Y FILOSOFÍA DE LA CUTURA** que hemos propuesto.

Agradezco su apoyo y, sin más por el momento, quedo a sus órdenes para cualquier duda o aclaración.

Reciba un cordial saludo.

Atte.,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Victor Miguel Barcen Sanchez', written over a rectangular box.

**ARQ. VÍCTOR MIGUEL BÁRCENAS SÁNCHEZ**  
**PARTICIPANTE DEL ÁREA DE ANÁLISIS Y PROSPECTIVA PARA EL DISEÑO**

18 de octubre de 2019

**DRA. BLANCA ESTELA LÓPEZ PÉREZ**  
**JEFA DEL ÁREA DE ANÁLISIS Y PROSPECTIVA PARA EL DISEÑO**

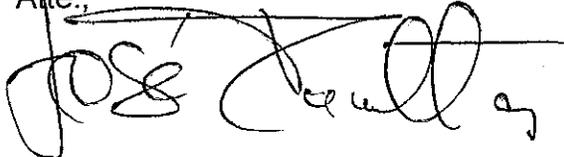
**P R E S E N T E**

Por medio de la presente solicito de la manera más atenta considere mi baja del área del **ÁREA DE INVESTIGACIÓN ANÁLISIS Y PROSPECTIVA DEL DISEÑO**. Esto con el objetivo de poder adscribirme al grupo de investigación **DISEÑO, HUMANIDADES Y FILOSOFÍA DE LA CUTURA** que hemos propuesto.

Agradezco su apoyo y, sin más por el momento, quedo a sus órdenes para cualquier duda o aclaración.

Reciba un cordial saludo.

Atte.,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'José Revueltas Valle', written over a horizontal line.

**DR. JOSÉ SILVESTRE REVUELTAS VALLE**

**PARTICIPANTE DEL ÁREA DE ANÁLISIS Y PROSPECTIVA PARA EL DISEÑO**



1056

SACD/CYAD/607/2019  
17 de octubre de 2019

**Arq. Juana Cecilia Ángeles Cañedo**  
Encargada del Departamento de  
Investigación y Conocimiento del Diseño  
Presente

**Asunto:** Observaciones a la solicitud de registro del  
Grupo de Investigación "Diseño,  
humanidades y filosofía de la cultura".

Por este medio, le informo que la *Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente, ha realizado la siguiente observación a la solicitud de registro del Grupo de Investigación "Diseño, humanidades y filosofía de la cultura":*

- Faltan las cartas de baja del Área de investigación de Análisis y Prospectiva del Diseño.

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.

Atentamente  
Casa abierta al tiempo

**Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas**  
Secretario

c.c.p. Dra. Blanca Estela López Pérez, Arq. Víctor Miguel Bárcenas Sánchez y Dr. José Silvestre Revueltas. Profesores del Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño.

Martha Ruiz  
10-oct-19

Ángeles  
UNAM, Autónoma, D.F. 18 OCT 19 10:47

**Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco  
División de Ciencias y Artes para el Diseño  
Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño**

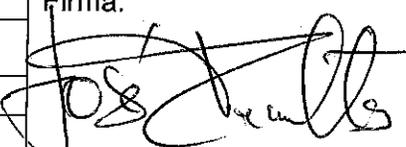
Solicitud de registro de grupo de investigación.

Grupo: Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura

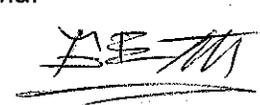
Fecha:  
Septiembre 2019

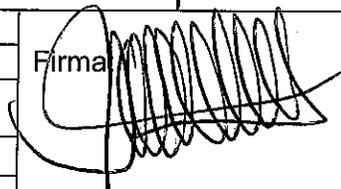
## 2.2 Registro de Grupos de Investigación

### Responsable del Grupo

|   |   |
|---|---|
| Nombre: José Silvestre Revueltas Valle                    | Firma:<br> |
| Categoría y nivel: Titular C                              |   |
| No. Económico: 13747                                      |   |
| Tipo de contratación: Indeterminado, Tiempo completo      |   |
| Adscripción: Departamento de Investigación y Conocimiento |   |

### Núcleo Básico

|   |   |
|---|---|
| Nombre: Blanca Estela López Pérez                         | Firma:<br> |
| Categoría y nivel: Titular C                              |   |
| No. Económico: 32281                                      |   |
| Tipo de contratación: Indeterminado, Tiempo completo      |   |
| Adscripción: Departamento de Investigación y Conocimiento |   |

|   |   |
|---|---|
| Nombre: Víctor Miguel Bárcenas Sánchez                    | Firma:<br> |
| Categoría y nivel: Titular C                              |   |
| No. Económico:  |   |
| Tipo de contratación: Indeterminado, Tiempo completo      |   |
| Adscripción: Departamento de Investigación y Conocimiento |   |

### 2.2.1 Objeto de Estudio

Antecedentes.

Uno de los aspectos básicos que distinguen a la especie humanas de cualquier otra que habita sobre el mundo, fue la capacidad que tuvo para desarrollar una suerte de habilidades que le permitieron primero sobrevivir sobre un entorno sumamente hostil, en una época particularmente delicada en que el número de miembros de nuestra especie difícilmente llegó a los cuarenta mil en todo el planeta, y luego con ello enfrentar migraciones, falta de alimentos, amenazas varias de depredadores, en períodos sumamente críticos como fueron las glaciaciones. Creación de objetos aparentemente elementales, cuchillos, hachas, platos fueron imprescindibles para la

supervivencia nuestra como especie. Podemos suponer, que la creación de una incipiente cultura material estuvo asociada íntimamente al desarrollo del lenguaje: la simple denominación de los objetos, por ejemplo, o la meditación sobre la propia obra, distinta por supuesto de la de la naturaleza, obligó a la denominación de los objetos. El hombre primitivo se asombró en un momento dado de su propia obra y ello aparece en todas las culturas humanas, sean estas originales, o las llamadas mestizas, las cuales ya son producto de mezclas tanto biológicas como culturales. La condición de comunicación de las primeras sociedades para que se dieran como sociedades se encuentra también inserta en los considerandos del lenguaje y diseño.

Podemos afirmar por tanto que toda obra material humana pasa por una concepción del diseño y por una serie de interrogantes básicos también universales: qué se pretende, con qué función, con base en qué propósito, con qué materiales, proyección de la cultura toda en acciones, juegos y objetos. En la meditación del hacer humano, en el ejercicio de reflexión de la propia obra, conforme esta se dé en el tiempo, surge la filosofía de la cultura. Engels señaló un ejemplo excelente: a partir de ellos, la humanidad pasó desde la creación de las más elementales hachas, llegando a la elaboración de las más formidables pinturas. Engels se hubiera fascinado de seguro con el desarrollo impresionante de la tecnología en el siglo XX y XXI, y por supuesto de las grandes ciudades. No debe de olvidarse que para el particular, los objetivos departamentales se proponen: Realizar investigaciones sobre la práctica del Diseño, como manifestación de la totalidad social mexicana, en sus diversas épocas históricas.

Por tanto, más allá de las determinaciones históricas, el diseño, así como el lenguaje y la cultura se encuentran presentes en todas las sociedades humanas a lo largo y ancho del mundo todo, implicando de suyo aspectos sumamente entrelazados que implican el lenguaje, las formas de pensamiento, las concepciones sobre los relatos que aglutinan a los grupos en relación directa con sus creencias y formas de explicarse el universo, y, entre los miembros del grupo, a la integración misma y sentido de pertenencia necesario para seguir funcionando como una unidad. Al ser lo anterior parte de una concepción cultural, nuestra primera consideración como "grupo" en formación ubica al diseño íntimamente relacionado con la cultura, y ambos junto con los condicionantes que determinaron la supervivencia de la especie en el planeta, y que fue de carácter universal, como lo hemos reiterado, teniendo las particularidades explicables que se encuentran sujetas a mediaciones de tiempo y espacio. Por lo antes dicho, nuestra referencia básica de estudio considera la interrelación de los siguientes elementos:

### **2.2.2 Objetivo General.**

- La narración, discurso típicamente humano, que nos ha permitido agruparnos socialmente como especie, crear historia, pensamiento sobre la obra realizada, y, a no olvidarlo, diseñar.
- El diseño y la narrativa forman parte de los elementos centrales que nos constituyen socialmente, inexplicables el uno sin el otro, lo que ha sido mostrado históricamente a través de la historia de los pueblos, en especial en el momento en que se determina por qué un objeto será de la forma que será diseñado y no de otra manera.

Sin acotarnos a un discurso mucho más amplio, el propósito que persigue la propuesta de creación del grupo en Narrativa, historia y filosofía de la cultura y del diseño, es la de vincular y relacionar un conjunto de elementos imprescindibles, tratando de ir mucho más allá de la clasificación científica a la que nos encontramos sujetos en la Universidad, sin los cuales resulta imposible la comprensión del fenómeno humano referido que es el Diseño, conceptualizado en tiempo y espacio.

Dado lo anterior, nos proponemos la investigación y aglutinación como grupo con base en los siguientes particulares:

### **2.2.2 Objetivo Específico.**

- Concebir al diseño como una obra humana producto de la cultura y sujeta a la problemática histórica que cada época y sociedad, en lo particular, demanda y plantea.
- Elaborar los puentes básicos entre las distintas disciplinas con el fin de que se dé la comprensión de la obra material humana, pensamiento y formas de realización.
- Organizar los distintos capitales culturales humanos con el objeto de comprender la amplitud del fenómeno universal del diseño.
- Estimar la trascendencia cultural de la obra del hombre dentro de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, a través del Departamento de Investigación y Conocimiento del diseño.
- Cuál es la concepción que cada época genera o crea sobre su propia obra material.
- Cuáles son los discursos asociados a tal interpretación.
- Cómo se integran tales discursos a la cultura humana.
- Cómo integran ellos a la larga la conformación de identidad que caracteriza a un grupo o cultura y la diferencia de otros.

- Cuál es el peso que la súper estructura ideológica asigna a tal obra, en especial dentro de los rubros religioso y político, presentes en todas las culturas humanas a lo largo y ancho de la historia.
- Cómo se inserta en lo anterior la creación de los nuevos objetos, en especial los virtuales y los referidos a las imágenes, cuya presencia se encuentra determinando muchas de nuestras pautas de comportamiento y definición de futuros previsibles.
- Qué reflexión podemos hacer sobre la constitución de la obra material humana en el siglo XXI.

### **Campo de Conocimiento que desarrollará**

Si nos atenemos a nuestra concepción básica de clasificación e interpretación de la organización universitaria presente tanto en las universidades de corte napoleónico, como la Universidad Nacional (a través de facultades e institutos de investigación), como a la departamental, el caso de la UAM (a través de divisiones), tendríamos la intervención de cuando menos las siguientes disciplinas de conocimiento, entre las cuales no siempre existen puentes de comunicación del todo expeditos, ni claros, ni por supuesto direccionados hacia el Diseño:

- Sociología.
- Antropología.
- Historia.
- Psicología.
- Filosofía.
- Arqueología.
- Comunicación.
- Lingüística.
- Literatura.

Podría entenderse que es una nueva interpretación sobre el estudio de la obra del hombre y que ello no es nuevo. Que estas son sólo algunas de las disciplinas que lo interpelan, pero el propósito nuestro no olvida de suyo a quienes asumen en la actualidad –como en otras épocas de la historia humana- la creación de tal obra, que a saber son los Diseñadores, más allá de la

clasificación que sobre ellos exista. Nuestra propuesta parte de la meditación de la obra material humana desde la perspectiva que ofrece nuestra División, en la consecución que el estudio del pasado del diseño se encuentra íntimamente relacionado –en lo esencial- con la ontológica pregunta de por qué los objetos son como son y no son de otra manera.

La investigación inicial de tal problemática nos ha llevado al estudio de algunas de las disciplinas anotadas, considerando también que la determinación última sobre el ser de los objetos, necesariamente concluirá no solo en la interpelación hacia los campos anotados, si no que también incluirá a muchos otros. Y en relación con los objetivos departamentales cabe destacar así su vinculación: Cooperar con investigaciones multidisciplinarias con relevancia en la práctica del Diseño, su teoría y sus aspectos pedagógicos.

### **2.2.2. Nombre: Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura**

### **2.2.3. Programas de Investigación**

1. Cultura lúdica y humanidades digitales
2. Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo.

### **Proyectos de Investigación**

- A. Videojuego y lenguaje
- B. Juguetes y coleccionismo
- C. Historia, narración y cultura en el siglo XX.
- D. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.

## 2.2.4 Un programa de actividades académicas de discusión colectiva y sistemática

| ACTIVIDAD ACADÉMICA   | PROYECTO  | METAS   | RECURSOS MATERIALES   |
|---|---|---|---|
| <b>Trimestre 19-O</b>   |   |   |   |
| Seminario interinstitucional para abrir espacio a la discusión colectiva y sistemática que permita la exposición y discusión de temas de investigación estudiados por los miembros del grupo en conjunto con académicos de otras instituciones.               | <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Videojuego y lenguaje</li> <li>B. Juguetes y coleccionismo</li> <li>C. Historia, narración y cultura en el siglo XX.</li> <li>D. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.</li> </ul> | Realización de seminarios interinstitucionales. | Servicio de cafetería.<br>Papelería.<br>Impresiones de carteles y constancias.<br>Laptop y cañón. |
| <b>Trimestre 20-I</b>   |   |   |   |
| Seminario interinstitucional para abrir espacio a la discusión colectiva y sistemática que permita la exposición y discusión de temas de investigación estudiados por los miembros del grupo en conjunto con académicos de otras instituciones (continuación) | <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Videojuego y lenguaje</li> <li>B. Juguetes y coleccionismo</li> <li>C. Historia, narración y cultura en el siglo XX.</li> <li>D. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.</li> </ul> | Realización de un seminario interinstitucional  | Servicio de cafetería.<br>Papelería.<br>Impresiones de carteles y constancias.<br>Laptop y cañón. |
| Seminario interno de trabajo sobre proyectos de juegos y videojuegos, y los del programa de Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Videojuego y lenguaje</li> <li>B. Juguetes y coleccionismo</li> <li>C. Historia, narración y cultura en el siglo XX.</li> <li>D. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.</li> </ul> | Seis sesiones durante el trimestre.             | Impresiones de carteles y constancias.<br>Laptop y cañón.<br>Salón del Edificio L.                |
| <b>Trimestre 20-P</b>   |   |   |   |
| Seminario interno de trabajo sobre proyectos de juegos y  | <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Videojuego y lenguaje</li> <li>B. Juguetes y coleccionismo</li> </ul>   | Seis sesiones durante el trimestre.             | Impresiones de carteles y constancias.  |

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| videojuegos y los del programa de Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo. (2)   | <ul style="list-style-type: none"> <li>C. Historia, narración y cultura en el siglo XX.</li> <li>D. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.</li> </ul>  |   | Laptop y cañón.<br>Salón del Edificio L.  |
| Seminario interno de trabajo sobre proyectos de juegos y videojuegos, y los del programa de Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo. (3)   | <p>Videojuego y lenguaje<br/>Juguetes y coleccionismo<br/>Historia, narración y cultura en el siglo XX.<br/>Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.</p>   | Cinco sesiones curso de Unity y Programación (20 horas) | Impresiones de carteles y constancias.<br>Salón de cómputo.                                       |
|   |   |   |   |
|   |   |   |   |
| <b>Trimestre 20-O</b>   |   |   |   |
| Seminario interno de trabajo sobre proyectos de juegos y videojuegos, y los del programa de Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo. (4)   | <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Videojuego y lenguaje</li> <li>B. Juguetes y coleccionismo</li> <li>C. Historia, narración y cultura en el siglo XX.</li> <li>D. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.</li> </ul> | Seis sesiones durante el trimestre.                     | Impresiones de carteles y constancias.<br>Laptop y cañón.<br>Salón del Edificio L.                |
| Segunda Edición del Seminario interinstitucional para abrir espacio a la discusión colectiva y sistemática que permita la exposición y discusión de temas de investigación estudiados por los miembros del grupo en conjunto con académicos de otras instituciones. | <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Videojuego y lenguaje</li> <li>B. Juguetes y coleccionismo</li> <li>C. Historia, narración y cultura en el siglo XX.</li> <li>D. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.</li> </ul> | Realización de un seminario interinstitucional          | Servicio de cafetería.<br>Papelería.<br>Impresiones de carteles y constancias.<br>Laptop y cañón. |
|   |   |   |   |
|   |   |   |   |

|  |   |   |   |
|--|---|---|---|
|  |   |   |   |
|  |   |   |   |
|  |   |   |   |
| <b>Trimestre 21-I</b>  |   |   |   |
| Segunda Edición del Seminario interinstitucional para abrir espacio a la discusión colectiva y sistemática que permita la exposición y discusión de temas de investigación estudiados por los miembros del grupo en conjunto con académicos de otras instituciones. (continuación) | <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Videojuego y lenguaje</li> <li>B. Juguetes y coleccionismo</li> <li>C. Historia, narración y cultura en el siglo XX.</li> <li>D. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.</li> </ul> | Realización de un seminario interinstitucional          | Servicio de cafetería.<br>Papelería.<br>Impresiones de carteles y constancias.<br>Laptop y cañón. |
| Seminario interno de trabajo sobre proyectos de juegos y videojuegos, y los del programa de Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo. (1)  | <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Videojuego y lenguaje</li> <li>B. Juguetes y coleccionismo</li> <li>C. Historia, narración y cultura en el siglo XX.</li> <li>D. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.</li> </ul> | Seis sesiones durante el trimestre.                     | Impresiones de carteles y constancias.<br>Laptop y cañón.<br>Salón del Edificio L.                |
|  |   |   |   |
| <b>Trimestre 21-P</b>  |   |   |   |
| Seminario interno de trabajo sobre proyectos de juegos y videojuegos, y los del programa de Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo. (2)  | <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Videojuego y lenguaje</li> <li>B. Juguetes y coleccionismo</li> <li>C. Historia, narración y cultura en el siglo XX.</li> <li>D. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.</li> </ul> | Seis sesiones durante el trimestre.                     | Impresiones de carteles y constancias.<br>Laptop y cañón.<br>Salón del Edificio L.                |
| Seminario interno de trabajo sobre proyectos de juegos y videojuegos, y los del programa   | <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Videojuego y lenguaje</li> <li>B. Juguetes y coleccionismo</li> <li>C. Historia, narración y cultura en el siglo XX.</li> </ul>   | Cinco sesiones curso de Unity y Programación (20 horas) | Impresiones de carteles y constancias.<br>Salón de cómputo.                                       |

|  |   |                                     |  |
|--|---|-------------------------------------|--|
| de Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo. (3)   | D. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.  |                                     |  |
|  |   |                                     |  |
|  |   |                                     |  |
| <b>Trimestre 21-O</b>  |   |                                     |  |
| Seminario interno de trabajo sobre proyectos de juegos y videojuegos y los del programa de Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo. (4) | A. Videojuego y lenguaje<br>B. Juguetes y coleccionismo<br>C. Historia, narración y cultura en el siglo XX.<br>D. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España. | Seis sesiones durante el trimestre. | Impresiones de carteles y constancias.<br>Laptop y cañón.<br>Salón del Edificio L. |
|  |   |                                     |  |
|  |   |                                     |  |
|  |   |                                     |  |

## 2.2.5 Plan de desarrollo del grupo a dos años

| OBJETIVO  | ESTRATEGIA   | PROYECTO   | METAS                             | RECURSOS MATERIALES   |
|---|--|--|-----------------------------------|---|
| Fomentar la formación y actualización académica de los integrantes del Grupo. | Diseño y desarrollo de cursos de actualización con expertos en los campos de: docencia, teoría y filosofía del lenguaje, y game studies. Se agregará a lo anterior lo consecuente con el | A. Videojuego y lenguaje<br>B. Juguetes y coleccionismo<br>C. Historia, narración y cultura en el siglo XX.<br>D. Discurso histórico y | Realización de curso de 20 horas. | Servicio de cafetería.<br>Papelería.<br>Impresiones de carteles y constancias.<br>Laptop y cañón. |

|   |   |   |  |   |
|---|---|---|--|---|
|   | estudio de la narrativa histórica.  | manifestaciones materiales en la Nueva España.  |  |   |
| Desarrollar el trabajo colectivo de los miembros del Grupo para intercambio de experiencias, conocimientos y vínculos generados en el desarrollo de los proyectos de investigación. | Realización de seminarios sobre los tópicos de investigación. Coloquios de avance de investigación.                                       | Videojuego y lenguaje<br>Juguetes y coleccionismo<br>Historia, narración y cultura en el siglo XX.<br>Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España. | Realización de seminario de investigación permanente con duración de 20 horas.   | Servicio de cafetería.<br>Papelería.<br>Impresiones de carteles y constancias.<br>Laptop y cañón. |
| Generar la vinculación de los miembros del Grupo con otros académicos de campos afines para la construcción de una red de investigación.  | Diseño y desarrollo de seminarios interinstitucionales sobre los tópicos de investigación. Invitación a expertos y redes internacionales. | Videojuego y lenguaje<br>Juguetes y coleccionismo<br>Historia, narración y cultura en el siglo XX.<br>Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España. | Invitación a académicos de otras instituciones de campos afines a participar en los proyectos de investigación y seminarios.   | Servicio de cafetería.<br>Papelería.<br>Impresiones de carteles y constancias.<br>Laptop y cañón. |
| Incorporación temporal o definitiva de otros miembros.  | Formación de nuevos miembros a través desarrollo de investigaciones de posgrado. Colaboración en posgrados de otras instituciones         | Videojuego y lenguaje<br>Juguetes y coleccionismo<br>Historia, narración y cultura en el siglo XX.  | Participación de los miembros del Grupo en los posgrados de la división y en los de otras instituciones de educación superior. | Servicio de cafetería.<br>Papelería.<br>Impresiones de carteles y constancias.<br>Laptop y cañón. |

|   |   |   |  |   |
|---|---|---|--|---|
|   | académicas y de investigación.  | Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.   |  |   |
| Ampliación, manutención y renovación de la infraestructura y recursos asignados al Grupo. | Adquisición de equipo de cómputo, de captura de audio (micrófonos, cables y grabadoras), captura y edición de video (cámaras, óptica, equipo de iluminación). | Videojuego y lenguaje<br>Juguetes y coleccionismo<br>Historia, narración y cultura en el siglo XX.<br>Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España. | Adquisición de equipo adecuado a las necesidades de los proyectos de investigación y de producción audiovisual.          | Recursos económicos.  |
| Vincular la producción de la investigación con la docencia.                               | Formación de capital humano a través de seminarios y posgrados. Participación de estudiantes en actividades de investigación y formación.                     | Videojuego y lenguaje<br>Juguetes y coleccionismo<br>Historia, narración y cultura en el siglo XX.<br>Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España. | Apoyo a propuestas para adecuaciones y modificaciones de los planes y programas de estudio para licenciatura y posgrado. | Servicio de cafetería.<br>Papelería.<br>Impresiones de carteles y constancias.<br>Laptop y cañón. |
| Difusión de los resultados de los proyectos de investigación.                             | Publicación de reportes de investigación. Publicación de artículos en revistas especializadas.  | Videojuego y lenguaje<br>Juguetes y coleccionismo<br>Historia, narración y  | Elaboración de reportes parciales (un año) y finales (dos años) de los avances y resultados                              | Servicio de cafetería.<br>Papelería.<br>Impresiones de carteles y constancias.<br>Laptop y cañón. |

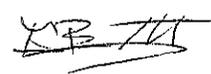
|  |   |   |                                    |  |
|--|---|---|------------------------------------|--|
|  | Generación de nueva revista de investigación. | cultura en el siglo XX. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España. | de los proyectos de investigación. |  |
|--|---|---|------------------------------------|--|

## FORMATO PARA REGISTRO DE PROGRAMAS DE INVESTIGACIÓN

### NOMBRE DEL PROGRAMA:

CULTURA LÚDICA Y HUMANIDADES DIGITALES

### RESPONSABLE DEL PROGRAMA

|   |  |
|---|--|
| Nombre: Blanca Estela López Pérez   | No. Económico: 32281   |
| Categoría y nivel: Titular C  | Firma:  |
| Tipo de contratación: Indeterminado, Tiempo completo  |  |
| Departamento al que pertenece: Investigación y Conocimiento del Diseño                              |  |
| Área o Grupo de Investigación: Grupo de Investigación Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura |  |

### PROYECTOS QUE CONFORMARÁN AL PROGRAMA

A. Videojuego y lenguaje  
B. Juguetes y coleccionismo

### PARTICIPANTES

|  |   |
|--|---|
| Nombre: Roberto Adrián García Madrid                     | Firma:  |
| Número económico: 24802                                  |   |
| Adscripción: Investigación y Conocimiento para el Diseño |   |
| Nombre:  | Firma:  |
| Número económico:  |   |
| Adscripción:   |   |
| Nombre:  | Firma:  |
| Número económico:  |   |
| Adscripción:   |   |
| Nombre:  | Firma:  |
| Número económico:  |   |
| Adscripción:   |   |

### OBJETIVO GENERAL

Identificar principios epistemológicos que permitan la construcción de vínculos entre la cultura lúdica y las humanidades (en particular desde sus manifestaciones contemporáneas y mediáticas), como campos de conocimiento que, de manera inter y trans disciplinaria, son afectados por el diseño y que, a su vez, impactan en la manera en que el diseño puede ser concebido desde paradigmas actuales de conocimiento.

## OBJETIVOS DEL ÁREA O GRUPO DE INVESTIGACIÓN

### Objetivo general:

Identificar los elementos epistemológicos que permitan, desde las humanidades y ciencias de la cultura, explicar el diseño como lenguaje, discurso y forma de pensamiento así como producción histórica.

### Objetivos específicos:

- Cooperar con investigaciones multi y transdisciplinarias con relevancia en la práctica del Diseño, su teoría y sus aspectos pedagógicos.
- Concebir al diseño como una obra humana producto de la cultura y sujeta a la problemática histórica que cada época y sociedad, en lo particular, demanda y plantea.
- Elaborar los puentes básicos entre las distintas disciplinas con el fin de que se dé la comprensión de la obra material humana.
- Organizar los distintos capitales culturales humanos con el objeto de comprender la amplitud del fenómeno universal del diseño.
- Estimar la trascendencia cultural de la obra del hombre dentro de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, a través del Departamento de Investigación y Conocimiento del diseño.

## DEFINICIÓN, TEMÁTICA Y SUSTENTACIÓN DEL PROGRAMA

El programa propone como tema central la cultura lúdica, entendida ésta como el aparato histórico de producción cultural que da origen no sólo a las actividades de juego sino también a la producción de cultura material como son los juegos, los juguetes, los espacios de esparcimiento, espacios deportivos y educativos, entre otros. La producción de cultura lúdica, tanto simbólica como material, puede ser estudiada como generación de lenguajes y, en consecuencia, formas de pensamiento que es posible explicar desde disciplinas como la filosofía, la lingüística, la narratología, el psicoanálisis, la estética, la historia, antropología, es decir, las humanidades y las ciencias de la cultura. Y dado los últimos avances en humanidades, es posible hablar de la cultura lúdica y su vínculo con el desarrollo de tecnología y medios de comunicación.

## OBJETIVOS A MEDIANO Y LARGO PLAZO

### Objetivos a mediano plazo:

- Recuperar la construcción de problemáticas propuestas por los cuerpos teóricos de autores clásicos y modernos de las humanidades para explicar los juegos y juguetes como fenómenos culturales.
- Identificar las propuestas teóricas más recientes que permiten explicar a la cultura lúdica como un fenómeno vinculado al lenguaje y al pensamiento.
- Generar espacios de diálogo que permitan la discusión interdisciplinaria de la cultura lúdica contemporánea como un producto de la historia, la cultura occidental y los contextos nacionales particulares.

### Objetivos a largo plazo:

- Construir puentes epistemológicos y metodológicos que permitan inscribir al diseño como una de las principales fuerzas de generación de cultura lúdica y de las humanidades digitales.

- Analizar y problematizar, a partir de las propuestas teóricas y metodológicas elaboradas, fenómenos culturales que involucren los juegos y los juguetes en tanto producciones simbólicas y materiales.
- Proponer métodos y procesos de desarrollo de juegos y juguetes a partir de los modelos teóricos y las metodologías desarrollados.
- Proponer métodos de investigación y análisis para distintos soportes mediáticos donde se presenten desarrollos de cultura lúdica.

## **JUSTIFICACIÓN DEL PROGRAMA**

En el campo del diseño, la investigación sobre el vínculo existente entre la cultura y la producción de juego y juguetes se hace de primera importancia ya que se trata de producciones que, además de ser manifestaciones de lenguajes y formas de pensamiento vigentes en una cultura, se convierten en fuerzas económicas que implican a muchos campos de un aparato social, desde lo educativo hasta lo terapéutico pasando por el entretenimiento, por su puesto. Se trata de un campo de acción importante para el diseño y que debe de ser estudiado de manera sistematizada y crítica, de tal suerte que el desarrollo y producción de juegos y juguetes redunde en enriquecimiento de la cultura y ampliación de sentidos existenciales. Estos temas han sido trabajados desde diferentes disciplinas y ciencias humanas; en consecuencia, es pertinente identificar los aportes de utilidad al diseño. También es necesario considerar no sólo los aportes históricamente pertinentes sino observar las transformaciones más recientes que las humanidades han tenido para adaptarse y poder dar cuenta de nuevos medios y soportes tecnológicos, con miras a incentivar la participación de diseñadores en campos epistemológicos y de producción cultural emergentes.

## **VINCULACIÓN DE LOS OBJETIVOS DEL PROGRAMA CON LOS DEL ÁREA O GRUPO DE INVESTIGACIÓN**

Este programa tiene concordancia con los objetivos del grupo en tanto que el trabajo que se desarrollará se inscribe plenamente en los estudios de la cultura y las humanidades. El diseño de juegos y juguetes no queda al margen de la cultura que los produce, y ese aparato cultural puede ser estudiado con teorías y métodos de las disciplinas humanísticas y, de manera particular, aquellas que implican al lenguaje y al pensamiento así como sus manifestaciones en distintos soportes tecnológicos. Esto toma en cuenta que las herramientas, sean éstas o no digitales, corresponden también a productos de la cultura y son, a su vez, productores de la misma.

## **PROYECTOS QUE CONFORMARÁN AL PROGRAMA**

- A. Videojuego y lenguaje
- B. Juguetes y coleccionismo

## **RECURSOS MATERIALES, ECONÓMICOS Y HUMANOS**

Infraestructura:  
Infraestructura existente en el departamento.

**Recursos humanos:**

Apoyo secretarial, ayudantes de investigación y estudiantes de servicio social, así como becarios de posgrado.

**Recursos económicos:**

Gastos de producción para medios audiovisuales, publicación para impresos y difusión de los distintos productos de investigación (libros, memorias de eventos, documentales, programas radiofónicos y podcast).

**Recursos materiales:**

Equipo de cómputo, de proyección, cámaras de video, memorias y pilas para las cámaras de video, software, papelería, consumibles e impresión de materiales de difusión para eventos (lonas, carteles, constancias, entre otros).

**VINCULACIÓN CON LAS FUNCIONES SUSTANTIVAS DE LA UNIVERSIDAD Y CON EXTENSIÓN UNIVERSITARIA**

**Docencia:**

Los productos obtenidos de la investigación permitirán la actualización de programas de estudio y contenido de las UEA del tronco teórico de Diseño de la Comunicación Gráfica y Diseño Industrial. También permitirán la impartición de cursos sobre desarrollo y actualización dirigidos a la comunidad académica.

**Preservación y difusión de la cultura:**

El programa considera la difusión de sus productos teóricos y metodológicos, así como de la producción de cultura lúdica y de las humanidades digitales en sí mismos, a través de congresos, seminarios, coloquios, exposiciones y producción audiovisual y radiofónica.

**Extensión universitaria:**

El programa considera como sustancial la generación de espacios de discusión académica, así como también la consolidación de alianzas con otras universidades, nacionales e internacionales, con el objetivo de fomentar la construcción de redes académicas y de investigación.

## FORMATO PARA REGISTRO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

|   |                |                      |                |
|---|----------------|----------------------|----------------|
| Fecha de inicio:  | Trimestre 19-O | Fecha de conclusión: | Trimestre 21-O |
| Título del proyecto: a) Videojuego y lenguaje   |                |                      |                |
| Departamento al que pertenece: Investigación y Conocimiento del Diseño                          |                |                      |                |
| Área o Grupo de Investigación en que se inscribe: Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura |                |                      |                |

### PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN, No. DE REGISTRO Y CÓMO ENRIQUECE A ÉSTE

|  |
|--|
| CULTURA LÚDICA Y HUMANIDADES DIGITALES |
|--|

### PROYECTOS QUE CONFORMAN AL PROGRAMA

|                             |
|-----------------------------|
| A. Videojuego y lenguaje    |
| B. Juguetes y coleccionismo |

### TIPO DE INVESTIGACIÓN

|                                  |                                     |                         |                          |
|----------------------------------|-------------------------------------|-------------------------|--------------------------|
| Investigación Conceptual         | <input checked="" type="checkbox"/> | Investigación Formativa | <input type="checkbox"/> |
| Investigación para el desarrollo | <input type="checkbox"/>            | Otra                    | <input type="checkbox"/> |
| Investigación experimental       | <input type="checkbox"/>            |                         | <input type="checkbox"/> |

### RESPONSABLE DEL PROYECTO

|  |  |
|--|--|
| Nombre: Blanca Estela López Pérez                    | No. Económico: 32281   |
| Categoría y nivel: Titular C                         | Firma:  |
| Tipo de contratación: Indeterminado, Tiempo completo |  |

### PARTICIPANTES

|  |   |
|--|---|
| Nombre: Dr. Mauricio Rangel Jiménez                                    | Firma:  |
| Número económico:  |   |
| Adscripción: Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey |   |
| Nombre: Mtro. Germán Sosa Castañón                                     | Firma:  |
| Número económico:  |   |
| Adscripción: SAE Institute México                                      |   |

## **ANTECEDENTES DEL PROYECTO**

Una de las actividades humanas más frecuentes, corresponde a la actividad de juego. A pesar de que otras especies puedan también llevar a cabo prácticas lúdicas, es necesario distinguir al juego humano como fenómeno afectado por la cultura y atravesado por el lenguaje (dos factores ausentes en el juego animal). Dadas estas características, el caso del videojuego no es una excepción. Con base en las discusiones de temas presentados tanto en los Coloquios de Investigadores de Videojuegos como en el Foro Internacional del Juego, así como las experiencias de docencia en distintos espacios universitarios, se ha identificado la necesidad de formar diseñadores y desarrolladores, desde una perspectiva integral, que sean capaces de fomentar el crecimiento de la industria nacional de videojuegos. Para ello es necesario cimentar su formación en planes y programas de estudio asentados en sólidos conocimientos resultado de investigaciones sistematizadas y formales sobre el tema del juego.

## **SUSTENTACIÓN DEL TEMA**

El lenguaje, en tanto posibilidad de simbolizar, incluye no sólo a la palabra una vez apropiada sino también al acto; es decir, la performatividad al convertirse en lenguaje abre posibilidades de creación y construcción de sentido. Así el acto de jugar, no de operar el juego, se convierte en un acto poético que trasciende la mera acción automática. Entonces, podemos afirmar que, aunque durante una actividad los sujetos no intercambien palabras, sí pueden estar elaborando posibilidades de construcción de pensamiento y de vinculación con otros sujetos a través del acto lúdico. El caso particular del videojuego implica la presencia de varios lenguajes audiovisuales que demandan ser apropiados para tener sentido más allá de lo operativo y lo meramente cognitivo; en consecuencia, el videojuego estará participando de una particular forma de pensamiento que es accedida a través de la apropiación de estos lenguajes mediáticos y por medio del acto performativo. Estos elementos deben ser considerados en los desarrollos de diseño de juegos y experiencias, ya que se trata de una manifestación particular del lenguaje y, tal vez, constituyan un tipo singular de texto que el diseñador y el desarrollador deben aprehender para poder crear. En este sentido, el campo del diseño debe apoyarse en los marcos teóricos, métodos y herramientas de análisis que las humanidades pueden aportar.

## **OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, GENERALES Y ESPECÍFICOS**

Objetivo general:

- Identificar los vínculos existentes entre las teorías del lenguaje y el acto de jugar videojuegos para que, desde una perspectiva humanista, sea posible dar cuenta tanto de la apropiación del lenguaje como de los procesos de pensamiento y creación que dicha actividad implica.

Objetivos específicos:

- Conceptuar el acto de jugar videojuegos como una forma de lenguaje y pensamiento.
- Identificar las implicaciones que el lenguaje tiene sobre el pensamiento, en tanto proceso discursivo de creación de sentido.
- Explicar de qué manera el diseño se constituye como una tecnología del lenguaje capaz de generar apropiación de lenguajes en los ambientes videolúdicos.

## METAS

- Desarrollar un marco teórico inter y transdisciplinario con base en las teorías del lenguaje, para la comprensión, análisis y conceptualización del acto de jugar videojuegos, tomando en cuenta los factores históricos y sociales que intervienen en la construcción del pensamiento y de sentido.
- Comparar y contrastar métodos de análisis para los fenómenos lúdicos y su vinculación con el campo de las teorías del lenguaje.
- Construir vínculos pertinentes entre los campos del diseño y las teorías del lenguaje, para fundamentar una visión integral del acto de jugar videojuegos, mediante la participación académica conjunta con investigadores de otras disciplinas como: filosofía, psicoanálisis, literatura, historia e informática.
- Elaboración de documento, ya sea digital o impreso, que contenga artículos sobre la vinculación del lenguaje, el pensamiento y el acto de jugar videojuegos.
- Publicación de artículos en revistas especializadas.
- Participación en eventos como seminarios, coloquios y foros especializados.

## MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Se realizará investigación documental, revisión de materiales bibliográficos, elaboración de fichas de trabajo, y procesamiento de datos.

También se contempla investigación de campo por medio de investigación etnográfica, elaboración de entrevistas a profundidad y estructuradas, así como observación participante y no participante.

## PLAN DE TRABAJO

| Actividades   | Fecha | Trimestre |
|---|-------|-----------|
| Investigación previa: estado de arte.   |       | 19-O      |
| Identificación de autores y literatura  |       | 20-I      |
| Recopilación de información   |       | 20-I      |
| Asistencia a congresos nacionales   |       | 20-O      |
| Clasificación de información: implica la ubicación epistemológica de los autores, obras y postulados, con respecto a los fenómenos. |       | 20-P      |
| Análisis de información: identificación de las categorías de análisis de distintos cuerpos teóricos, y sus aplicaciones.            |       | 21-I      |
| Construcción de postulados  |       | 21-I      |
| Redacción de artículos para libro   |       | 21-I      |
| Arbitraje por pares y correcciones de textos  |       | 21-P      |

|  |  |      |
|--|--|------|
| Versión final de la obra                                     |  | 21-P |
| Procedimiento editorial para registro e impresión de la obra |  | 21-P |
| Redacción de reporte de proyecto                             |  | 21-O |

## RECURSOS MATERIALES, ECONÓMICOS Y HUMANOS

### Docencia:

Los productos obtenidos de la investigación permitirán la actualización de programas de estudio y contenido de las UEA del tronco teórico de Diseño de la Comunicación Gráfica y Diseño Industrial. También permitirán la impartición de cursos sobre desarrollo y actualización dirigidos a la comunidad académica.

### Preservación y difusión de la cultura:

El programa considera la difusión de sus productos teóricos y metodológicos, así como de la producción de cultura lúdica y de las humanidades digitales en sí mismos, a través de congresos, seminarios, coloquios, exposiciones y producción audiovisual y radiofónica.

### Extensión universitaria:

El programa considera como sustancial la generación de espacios de discusión académica, así como también la consolidación de alianzas con otras universidades, nacionales e internacionales, con el objetivo de fomentar la construcción de redes académicas y de investigación.

## ORGANISMO SOLICITANTE

Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño

## PRODUCTOS DE INVESTIGACIÓN

2 Reportes de investigación, uno por año  
 4 Artículos de investigación  
 4 Material didáctico, dos por año  
 4 Asistencias a eventos especializados  
 Participación y formación de red de especialistas en las áreas

## FUENTES BIBLIOGRÁFICAS; HEMEROGRÁFICAS Y ELECTRÓNICAS

1. Caillois, Roger. 1998. *El mito y el hombre*. México: FCE.
2. ----- . 1994. *Los hombres y los juegos. La máscara y el vértigo*. México: FCE.
3. Deleuze, Gilles. 2006. *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu.
4. Erickson, Erik. 1983. *Infancia y sociedad*. Buenos Aires: Horme-Paidós
5. Huizinga, Johan. 2008. *Homo ludens*. España: Alianza.
6. Juul, Jesper. 2013. *The Art of Failure*. Estados Unidos de Norteamérica: The MIT Press.

7. Lieberman, E. James. 1985. *Acts of Will. The Life and Work of Otto Rank*. Nueva York: The Free Press.
8. Lieberman, E. James y Kramer, Robert. 2011. *The Letters of Sigmund Freud and Otto Rank: Inside Psychoanalysis*. Estados Unidos de Norteamérica: Johns Hopkins University Press.
9. Perron, Bernard y Schröter, Félix eds. 2016. *Video Games and the Mind. Essays on cognition, Affect and Emotion*. Estados Unidos de Norteamérica: McFarland & Co. Inc. Publishers.
10. Perron, Bernard. 2012. *Silent Hill. The Terror Engine*. Estados Unidos de Norteamérica: Universidad de Michigan.
11. Perron, Bernard ed. 2009. *Horror Video Games*. Estados Unidos de Norteamérica: McFarland & Co. Inc. Publishers.
12. Piaget, J., Lorenz, K. y Erickson, Erik H. 1982. *Juego y desarrollo*. Barcelona: Grijalbo.
13. Rank, Otto. 1985. *El trauma del nacimiento*. Buenos Aires: Paidós.
14. -----, 1989. *Art and Artist, Creative Urge and Personality Development*. Londres: W. W. Norton & Co.
15. -----, 2011. *Beyond Psychology*. Estados Unidos de Norteamérica: Dover Publications.
16. -----, 1978. *Truth and Reality*. Estados Unidos de Norteamérica: Norton Library.
17. Otto, Rank y Ferenczi, Sandor. 2012. *The Development of Psycho-Analysis*. Estados Unidos de Norteamérica: Martino Fine Books
18. Kramer, Robert ed. 1996. *A Psychology of Difference*. Estados Unidos de Norteamérica: Princeton University Press.
19. Roazen, Paul. 1992. *Freud and his Followers*. Estados Unidos de Norteamérica: Da Capo Press.
20. Sicart, Miguel. 2014. *Play Matters*. Estados Unidos de Norteamérica: The MIT Press.
21. Winnicott, Donald. 2008. *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.
22. Freud, Sigmund. 2007. *Obras completas*. Buenos Aires: Amorrortu.  
 Tomo I Proyecto de psicología (1895)  
 Tomo XVIII Más allá del principio del placer (1920)  
 Tomo IX El creador literario y el fantaseo (1907-8)

## MODALIDAD DE DIFUSIÓN

Artículos de difusión.  
 Organización de coloquios.  
 Producción radiofónica.  
 Vinculación con pares externos y generación de redes de investigación.

## FORMATO PARA REGISTRO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

|   |                |                      |                |
|---|----------------|----------------------|----------------|
| Fecha de inicio:  | Trimestre 19-O | Fecha de conclusión: | Trimestre 21-O |
| Título del proyecto: El coleccionismo de juguetes como consumo simbólico y experiencia estética |                |                      |                |
| Departamento al que pertenece: Investigación y Conocimiento del Diseño                          |                |                      |                |
| Área o Grupo de Investigación en que se inscribe: Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura |                |                      |                |

### PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN, No. DE REGISTRO Y CÓMO ENRIQUECE A ÉSTE

|  |
|--|
| CULTURA LÚDICA Y HUMANIDADES DIGITALES |
|--|

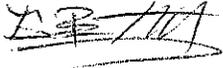
### PROYECTOS QUE CONFORMAN AL PROGRAMA

|                             |
|-----------------------------|
| A. Videojuego y lenguaje    |
| B. Juguetes y coleccionismo |

### TIPO DE INVESTIGACIÓN

|                                  |   |                         |  |
|----------------------------------|---|-------------------------|--|
| Investigación Conceptual         | x | Investigación Formativa |  |
| Investigación para el desarrollo |   | Otra                    |  |
| Investigación experimental       |   |                         |  |

### RESPONSABLE DEL PROYECTO

|  |  |
|--|--|
| Nombre: Blanca Estela López Pérez                    | No. Económico: 32281   |
| Categoría y nivel: Titular C                         | Firma:  |
| Tipo de contratación: Indeterminado, Tiempo completo |  |

### PARTICIPANTES

|  |   |
|--|---|
| Nombre: Roberto Adrián García Madrid                 | Firma:  |
| Número económico: 24802                              |   |
| Adscripción: Investigación y Conocimiento del Diseño |   |
| Nombre:  | Firma:  |
| Número económico:                                    |   |
| Adscripción:   |   |
| Nombre:  | Firma:  |
| Número económico:                                    |   |
| Adscripción:   |   |
| Nombre:  | Firma:  |
| Número económico:                                    |   |

|              |  |
|--------------|--|
| Adscripción: |  |
|--------------|--|

## ANTECEDENTES DEL PROYECTO

Durante la elaboración del libro "Narrativas transmedia, literatura y videojuegos en la cultura" y en el artículo "Lenguajes como mundo narrativo en la ciencia ficción de William Gibson", se identificó y describió la importancia que tienen los juguetes como parte de los sistemas transmediáticos tanto en la industria del entretenimiento como en la industria creativa. El juguete, en tanto objeto de diseño, no es sólo un artefacto sino que es investido con una compleja red de sentidos producto del lenguaje de quienes lo utilizan. El juguete participa de los sistemas de producción económica y cultural ya que permite, con su circulación, transmitir y refrendar nuevos sentidos comunicacionales y existenciales; sin embargo, quedó también claro que mucha de la carga simbólica que los juguetes adquieren, va de la mano con los sentidos narrativos transmitidos por distintas franquicias cinematográficas y de videojuegos. De esta manera, resulta relevante el estudio de los juguetes como objeto cultural que trasciende la actividad de jugarlo para ubicarse como objeto de colección y de contemplación.

## SUSTENTACIÓN DEL TEMA

El coleccionismo de juguetes es un detonante de experiencias estéticas como la contemplación, que propicia remembranzas de la infancia y adolescencia en la historia del coleccionista. La recolección de las piezas no sólo recrea el momento histórico en tanto recuerdo, la búsqueda también promueve una experiencia en sí misma apuntando a perpetuar el afecto investido cada ocasión en que las piezas son contempladas. En los mercados especializados de juguetes no sólo se ofrecen los artefactos, también la nostalgia investida en las piezas; la provocación de ver y tocar, aunado a las sensaciones de asombro son marco de la contemplación de piezas, así la experiencia estética al parecer no está sólo en la pieza, sino también en el proceso implícito en la adquisición. Existe una doble función en los objetos. La primera la denomina *mediación práctica*, que la aplica cuando son utilizados para la función que fueron creados. Cuando deja de ser utilizado para lo que fue creado, se convierte en algo para ser poseído. Todo objeto se puede utilizar o poseer, convirtiéndose así en una especie de fetiche en tanto objeto alienado a su función. De esta manera los objetos pueden cambiar no solo su función práctica y comunicacional, sino también el sentido con el que son coleccionados, curados y contemplados. Este movimiento de sentido depende de varios factores culturales y contextuales del sujeto que contempla.

## OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, GENERALES Y ESPECÍFICOS

Objetivo general:

- Identificar los vínculos existentes entre las teorías del consumo simbólico y la actividad del coleccionismo de juguetes, desde la perspectiva del coleccionista.

Objetivos específicos:

- Conceptuar el acto de coleccionar como una actividad de consumo simbólico que es resultado de la cultura, historia y contexto en que los individuos se inscriben.
- Identificar las motivaciones que llevan a crear una colección de artefactos que no fueron producidos con ese fin y que se ubican en la marginalidad de la economía simbólica.
- Explicar de qué manera el diseño puede retomar la actividad del coleccionismo para proponer directrices de diseño de juguetes.

## METAS

- Desarrollar un marco teórico inter y transdisciplinario con base en las teorías del consumo simbólico, para la comprensión, análisis y conceptualización del acto de coleccionar juguetes, tomando en cuenta los factores históricos y sociales que intervienen en la construcción tanto de la colección como de su contemplación.
- Realizar entrevistas estructuradas con coleccionistas de juguetes en el país para realizar cápsulas documentales.
- Vincular los campos del diseño y las teorías del consumo simbólico, para fundamentar una visión integral del acto de coleccionar juguetes.
- Elaboración de documento, ya sea digital o impreso, que contenga artículos sobre la vinculación entre consumo simbólico y el coleccionismo de juguetes.
- Publicación de artículos en revistas especializadas.
- Participación en eventos como seminarios, coloquios y foros especializados.

## MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Se realizará investigación documental, revisión de materiales bibliográficos, elaboración de fichas de trabajo, y procesamiento de datos.

También se contempla investigación de campo por medio de investigación etnográfica, elaboración de entrevistas a profundidad y estructuradas, así como observación participante y no participante.

## PLAN DE TRABAJO

| Actividades   | Fecha | Trimestre |
|---|-------|-----------|
| Investigación previa: estado de arte.   |       | 19-O      |
| Identificación de autores y literatura  |       | 19-O      |
| Recopilación de información   |       | 19-O      |
| Asistencia a congresos nacionales   |       | 20-I      |
| Clasificación de información: implica la ubicación epistemológica de los autores, obras y postulados, con respecto a los fenómenos. |       | 20-I      |
| Análisis de información: identificación de las categorías de análisis de distintos cuerpos teóricos, y sus aplicaciones.            |       | 20-I      |
| Construcción de postulados y diseño de entrevistas  |       | 20-P      |
| Pre producción  |       | 20-P      |
| Aplicación y grabación de entrevistas   |       | 20-O      |

|   |  |      |
|---|--|------|
| Producción  |  | 21-I |
| Calificación de material  |  | 21-I |
| Edición y post producción                                       |  | 21-P |
| Redacción de artículos  |  | 21-P |
| Redacción de reporte de proyecto y presentación de documentales |  | 21-O |

## RECURSOS MATERIALES, ECONÓMICOS Y HUMANOS

### Docencia:

Los productos obtenidos de la investigación permitirán la actualización de programas de estudio y contenido de las UEA del tronco teórico de Diseño de la Comunicación Gráfica y Diseño Industrial. También permitirán la impartición de cursos sobre desarrollo y actualización dirigidos a la comunidad académica.

### Preservación y difusión de la cultura:

El programa considera la difusión de sus productos teóricos y metodológicos, así como de la producción de cultura lúdica y de las humanidades digitales en sí mismos, a través de congresos, seminarios, coloquios, exposiciones y producción audiovisual y radiofónica.

### Extensión universitaria:

El programa considera como sustancial la generación de espacios de discusión académica, así como también la consolidación de alianzas con otras universidades, nacionales e internacionales, con el objetivo de fomentar la construcción de redes académicas y de investigación.

## ORGANISMO SOLICITANTE

Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño

## PRODUCTOS DE INVESTIGACIÓN

2 Reportes de investigación, uno por año  
 4 Artículos de investigación  
 4 Material didáctico, dos por año  
 4 Asistencias a eventos especializados  
 Participación y formación de red de especialistas en las áreas

## FUENTES BIBLIOGRÁFICAS; HEMEROGRÁFICAS Y ELECTRÓNICAS

1. Caillois, Roger. 1998. *El mito y el hombre*. México: FCE.
2. -----, 1994. *Los hombres y los juegos. La máscara y el vértigo*. México: FCE.
3. Deleuze, Gilles. 2006. *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu.
4. Erickson, Erik. 1983. *Infancia y sociedad*. Buenos Aires: Horme-Paidós
5. Huizinga, Johan. 2008. *Homo ludens*. España: Alianza.

6. Juul, Jesper. 2013. *The Art of Failure*. Estados Unidos de Norteamérica: The MIT Press.
7. Lieberman, E. James. 1985. *Acts of Will. The Life and Work of Otto Rank*. Nueva York: The Free Press.
8. Lieberman, E. James y Kramer, Robert. 2011. *The Letters of Sigmund Freud and Otto Rank: Inside Psychoanalysis*. Estados Unidos de Norteamérica: Johns Hopkins University Press.
9. Perron, Bernard y Schröter, Félix eds. 2016. *Video Games and the Mind. Essays on cognition, Affect and Emotion*. Estados Unidos de Norteamérica: McFarland & Co. Inc. Publishers.
10. Perron, Bernard. 2012. *Silent Hill. The Terror Engine*. Estados Unidos de Norteamérica: Universidad de Michigan.
11. Perron, Bernard ed. 2009. *Horror Video Games*. Estados Unidos de Norteamérica: McFarland & Co. Inc. Publishers.
12. Piaget, J., Lorenz, K. y Erickson, Erik H. 1982. *Juego y desarrollo*. Barcelona: Grijalbo.
13. Rank, Otto. 1985. *El trauma del nacimiento*. Buenos Aires: Paidós.
14. -----, 1989. *Art and Artist, Creative Urge and Personality Development*. Londres: W. W. Norton & Co.
15. -----, 2011. *Beyond Psychology*. Estados Unidos de Norteamérica: Dover Publications.
16. -----, 1978. *Truth and Reality*. Estados Unidos de Norteamérica: Norton Library.
17. Otto, Rank y Ferenczi, Sandor. 2012. *The Development of Psycho-Analysis*. Estados Unidos de Norteamérica: Martino Fine Books
18. Kramer, Robert ed. 1996. *A Psychology of Difference*. Estados Unidos de Norteamérica: Princeton University Press.
19. Roazen, Paul. 1992. *Freud and his Followers*. Estados Unidos de Norteamérica: Da Capo Press.
20. Sicart, Miguel. 2014. *Play Matters*. Estados Unidos de Norteamérica: The MIT Press.
21. Winnicott, Donald. 2008. *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.
22. Freud, Sigmund. 2007. *Obras completas*. Buenos Aires: Amorrortu.  
 Tomo I Proyecto de psicología (1895)  
 Tomo XVIII Más allá del principio del placer (1920)  
 Tomo IX El creador literario y el fantaseo (1907-8)

## MODALIDAD DE DIFUSIÓN

Artículos de difusión.  
 Producción audiovisual de documentales  
 Producción radiofónica.  
 Vinculación con pares externos y generación de redes de investigación.

## FORMATO PARA REGISTRO DE PROGRAMAS DE INVESTIGACIÓN

### NOMBRE DEL PROGRAMA:

Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo.

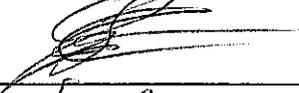
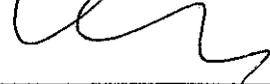
### RESPONSABLE DEL PROGRAMA

|  |   |
|--|---|
| Nombre: José Silvestre Revueltas Valle.  | No. Económico: 13747  |
| Categoría y nivel: Titular C   | Firma:  |
| Tipo de contratación: Indeterminado, Tiempo completo   |   |
| Departamento al que pertenece: Investigación y Conocimiento del Diseño                               |   |
| Área o Grupo de Investigación: Grupo de Investigación Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura. |   |

### PROYECTOS QUE CONFORMARÁN AL PROGRAMA

- A. Historia, narración y cultura en el siglo XX.
- B. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.

### PARTICIPANTES

|   |   |
|---|---|
| Nombre: Blanca López Pérez.                               | Firma:  |
| Número económico:   |   |
| Adscripción: Investigación y Conocimiento para el Diseño  | Firma:  |
| Nombre: Víctor Miguel Bárcenas Sánchez.                   |   |
| Número económico:   | Firma:  |
| Adscripción: Investigación y Conocimiento para el Diseño. |   |
| Nombre: Angélica Contreras López                          | Firma:  |
| Número económico: Externo.                                |   |
| Adscripción:  | Firma:  |
| Nombre: María Fernanda García.                            |   |
| Número económico: Externo                                 |   |
| Adscripción:  |   |

### OBJETIVO GENERAL

Identificar principios epistemológicos que permitan la construcción de vínculos entre la cultura lúdica y las humanidades (en particular desde sus manifestaciones contemporáneas y mediáticas), como campos de conocimiento que, de manera inter y trans disciplinaria, son afectados por el diseño y que, a su vez, impactan en la manera en que el diseño puede ser concebido desde paradigmas actuales de conocimiento.

## **OBJETIVOS DEL ÁREA O GRUPO DE INVESTIGACIÓN**

### **Objetivo general:**

Identificar los elementos epistemológicos que permitan, desde las humanidades y ciencias de la cultura, explicar el diseño como lenguaje, discurso y forma de pensamiento así como producción histórica.

### **Objetivos específicos:**

- Concebir al diseño como una obra humana producto de la cultura y sujeta a la problemática histórica que cada época y sociedad, en lo particular, demanda y plantea.
- Elaborar los puentes básicos entre las distintas disciplinas con el fin de que se dé la comprensión de la obra material humana.
- Organizar los distintos capitales culturales humanos con el objeto de comprender la amplitud del fenómeno universal del diseño.
- Estimar la trascendencia cultural de la obra del hombre dentro de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, a través del Departamento de Investigación y Conocimiento del diseño.

## **DEFINICIÓN, TEMÁTICA Y SUSTENTACIÓN DEL PROGRAMA**

El programa propone como tema central la cultura lúdica, entendida ésta como el aparato histórico de producción cultural que da origen no sólo a las actividades de juego sino también a la producción de cultura material como son los juegos, los juguetes, los espacios de esparcimiento, espacios deportivos y educativos, entre otros. La producción de cultura lúdica, tanto simbólica como material, puede ser estudiada como generación de lenguajes y, en consecuencia, formas de pensamiento que es posible explicar desde disciplinas como la filosofía, la lingüística, la narratología, el psicoanálisis, la estética, la historia, antropología, es decir, las humanidades y las ciencias de la cultura. Y dado los últimos avances en humanidades, es posible hablar de la cultura lúdica y su vínculo con el desarrollo de tecnología y medios de comunicación.

## **OBJETIVOS A MEDIANO Y LARGO PLAZO**

### **Objetivos a mediano plazo:**

- Recuperar la construcción de problemáticas propuestas por los cuerpos teóricos de autores clásicos y modernos de las humanidades para explicar los juegos y juguetes como fenómenos culturales.
- Identificar las propuestas teóricas más recientes que permiten explicar a la cultura lúdica como un fenómeno vinculado al lenguaje y al pensamiento.
- Generar espacios de diálogo que permitan la discusión interdisciplinaria de la cultura lúdica contemporánea como un producto de la historia, la cultura occidental y los contextos nacionales particulares.

### **Objetivos a largo plazo:**

- Construir puentes epistemológicos y metodológicos que permitan inscribir al diseño como una de las principales fuerzas de generación de cultura lúdica y de las humanidades digitales.

- Analizar y problematizar, a partir de las propuestas teóricas y metodológicas elaboradas, fenómenos culturales que involucren los juegos y los juguetes en tanto producciones simbólicas y materiales.
- Proponer métodos y procesos de desarrollo de juegos y juguetes a partir de los modelos teóricos y las metodologías desarrollados.
- Proponer métodos de investigación y análisis para distintos soportes mediáticos donde se presenten desarrollos de cultura lúdica.

## **JUSTIFICACIÓN DEL PROGRAMA**

En el campo del diseño, la investigación sobre el vínculo existente entre la cultura y la producción de juego y juguetes se hace de primera importancia ya que se trata de producciones que, además de ser manifestaciones de lenguajes y formas de pensamiento vigentes en una cultura, se convierten en fuerzas económicas que implican a muchos campos de un aparato social, desde lo educativo hasta lo terapéutico pasando por el entretenimiento, por su puesto. Se trata de un campo de acción importante para el diseño y que debe de ser estudiado de manera sistematizada y crítica, de tal suerte que el desarrollo y producción de juegos y juguetes redunde en enriquecimiento de la cultura y ampliación de sentidos existenciales. Estos temas han sido trabajados desde diferentes disciplinas y ciencias humanas; en consecuencia, es pertinente identificar los aportes de utilidad al diseño. También es necesario considerar no sólo los aportes históricamente pertinentes sino observar las transformaciones más recientes que las humanidades han tenido para adaptarse y poder dar cuenta de nuevos medios y soportes tecnológicos, con miras a incentivar la participación de diseñadores en campos epistemológicos y de producción cultural emergentes.

## **VINCULACIÓN DE LOS OBJETIVOS DEL PROGRAMA CON LOS DEL ÁREA O GRUPO DE INVESTIGACIÓN**

Este programa tiene concordancia con los objetivos del grupo en tanto que el trabajo que se desarrollará se inscribe plenamente en los estudios de la cultura y las humanidades. El diseño de juegos y juguetes no queda al margen de la cultura que los produce, y ese aparato cultural puede ser estudiado con teorías y métodos de las disciplinas humanísticas y, de manera particular, aquellas que implican al lenguaje y al pensamiento así como sus manifestaciones en distintos soportes tecnológicos. Esto toma en cuenta que las herramientas, sean éstas o no digitales, corresponden también a productos de la cultura y son, a su vez, productores de la misma.

## **PROYECTOS QUE CONFORMARÁN AL PROGRAMA**

- A. Videojuego y lenguaje
- B. Juguetes y coleccionismo

## **RECURSOS MATERIALES, ECONÓMICOS Y HUMANOS**

Infraestructura:  
Infraestructura existente en el departamento.

**Recursos humanos:**

Apoyo secretarial, ayudantes de investigación y estudiantes de servicio social, así como becarios de posgrado.

**Recursos económicos:**

Gastos de producción para medios audiovisuales, publicación para impresos y difusión de los distintos productos de investigación (libros, memorias de eventos, documentales, programas radiofónicos y podcast).

**Recursos materiales:**

Equipo de cómputo, de proyección, cámaras de video, memorias y pilas para las cámaras de video, software, papelería, consumibles e impresión de materiales de difusión para eventos (lonas, carteles, constancias, entre otros).

**VINCULACIÓN CON LAS FUNCIONES SUSTANTIVAS DE LA UNIVERSIDAD Y CON EXTENSIÓN UNIVERSITARIA**

**Docencia:**

Los productos obtenidos de la investigación permitirán la actualización de programas de estudio y contenido de las UEA del tronco teórico de Diseño de la Comunicación Gráfica y Diseño Industrial. También permitirán la impartición de cursos sobre desarrollo y actualización dirigidos a la comunidad académica.

**Preservación y difusión de la cultura:**

El programa considera la difusión de sus productos teóricos y metodológicos, así como de la producción de cultura lúdica y de las humanidades digitales en sí mismos, a través de congresos, seminarios, coloquios, exposiciones y producción audiovisual y radiofónica.

**Extensión universitaria:**

El programa considera como sustancial la generación de espacios de discusión académica, así como también la consolidación de alianzas con otras universidades, nacionales e internacionales, con el objetivo de fomentar la construcción de redes académicas y de investigación.

**FORMATO PARA REGISTRO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN**

|  |                |                      |                |
|--|----------------|----------------------|----------------|
| Fecha de inicio:   | Trimestre 19-O | Fecha de conclusión: | Trimestre 21-O |
| Título del proyecto: Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.         |                |                      |                |
| Departamento al que pertenece: Investigación y Conocimiento del Diseño                           |                |                      |                |
| Área o Grupo de Investigación en que se inscribe: Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura. |                |                      |                |

**PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN, No. DE REGISTRO Y CÓMO ENRIQUECE A ÉSTE**

|   |
|---|
| Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo. |
|---|

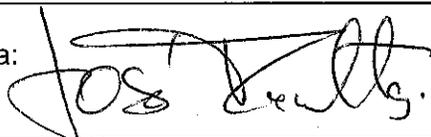
**PROYECTOS QUE CONFORMAN AL PROGRAMA**

|  |
|--|
| A. Historia, narración y cultura en el siglo XX.                       |
| B. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España. |

**TIPO DE INVESTIGACIÓN**

|                                  |   |                         |  |
|----------------------------------|---|-------------------------|--|
| Investigación Conceptual         | x | Investigación Formativa |  |
| Investigación para el desarrollo |   | Otra                    |  |
| Investigación experimental       |   |                         |  |

**RESPONSABLE DEL PROYECTO**

|  |   |
|--|---|
| Nombre: José S. Revueltas Valle.                     | No. Económico: 13747  |
| Categoría y nivel: Titular C                         | Firma:  |
| Tipo de contratación: Indeterminado, Tiempo completo |   |

**PARTICIPANTES**

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| Nombre: Angélica Contreras López. | Firma:  |
| Número económico:                 |   |
| Adscripción: Externo.             |   |
| Nombre:                           | Firma:  |
| Número económico:                 |   |
| Adscripción:                      |   |
| Nombre:                           | Firma:  |
| Número económico:                 |   |
| Adscripción:                      |   |
| Nombre:                           | Firma:  |
| Número económico:                 |   |
| Adscripción:                      |   |

## ANTECEDENTES DEL PROYECTO

En 1992, año en que se celebró el quinto siglo de la expedición de Colón en su arribo a lo que posteriormente se llamará América, se debatió en torno a los que implicó la palabra "descubrimiento". ¿El inicio de un sometimiento de siglos?, ¿Acaso también el impulso quizá no propuesto de uno de los mayores genocidios que ha conocido la historia humana?, ¿la desaparición o sometimiento de diversas e importantes culturas? La palabra fue intercambiada por otra quizá más suave: encuentro. Derivado de tal encuentro vino una revolución cultural de la mayor importancia, revolución que luego de cinco siglos nos hace hablar mayoritariamente en América lenguas provenientes de Europa, tener dioses y una visión del mundo que en mucho se parece a la Occidental. La imposición de concepciones materiales no fue menor. Desde la transformación de lugares de culto, adaptación de ciudades, fundación de otras, la transformación material del territorio que fue primero el mundo prehiapánico para convertirse en el virreinato de la Nueva España, incluyó además una enorme modificación de aspectos materiales. El estudio de los mismos como un todo es uno de los puntos de arranque del presente proyecto.

## SUSTENTACIÓN DEL TEMA

En alguna ocasión Octavio Paz dijo que el "país que más se parece a México es la Nueva España." No sólo fue el idioma y la religión, fue mucho más y en eso los aspectos materiales juegan un papel de primer orden. Derivado de la conquista se fundaron, entre otras, las ciudades de Puebla, Guadalajara, Antequera, Mérida, Monterrey, Valladolid, amén de las mineras y puertos de importancia como Veracruz. Síntesis de muchos siglos de historia material fueron traídos, adaptados, ordenados, marcando una peculiar característica del virreinato. A la era de las fundaciones, viene acompañado también el siglo de la evangelización, de la creación de figuras centrales como la Virgen de Guadalupe, la lenta discriminación poblacional que si bien dará como resultado una peculiar visión del mundo, sea criollo, mestizo, indígena, peninsular, también ofrecerá en la cultura material un conjunto de elementos de identidad que de alguna manera aún sobreviven. Muchos de ellos son más evidentes en los trazos de las ciudades, las celebraciones de fiestas, las construcciones de conventos, las fundaciones y congregaciones de pueblos indígenas. La Nueva España así nos ofrece un marco aún de la mayor importancia en proceso de creación e investigación de identidades en México.

## OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, GENERALES Y ESPECÍFICOS

Objetivo general:

- Identificar las relaciones discursivas históricas con la producción de objetos en la Nueva España.

Objetivos específicos:

- Determinar la relación con los contenidos de las crónicas de diverso origen, en especial las de los llamados soldados cronistas, religiosos, y del gobierno civil con la obra material que se emprendió en el virreinato.
- Ofrecer un marco que permita ubicar la construcción material emprendida con rasgos que trasciendan su clasificación dentro de los rubros arquitectónicos, urbanísticos, por señalar los más socorridos.
- Explicar la importancia que tiene el estudio del entorno para la preservación del patrimonio histórico en tanto patrimonio, pero también como fuente de referencia histórica.

## METAS

- Re plantear las concepciones con las cuales se han estudiado los elementos materiales del virreinato.
- Vincular los campos del diseño y las teorías del consumo simbólico, para fundamentar una visión integral del virreinato novohispano.
- Publicación de artículos en revistas especializadas.
- Participación en eventos como seminarios, coloquios y foros especializados.

## MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Se realizará investigación documental, revisión y lectura de los múltiples y novedosos materiales bibliográficos, elaboración de fichas de trabajo, y procesamiento de datos.

También se contempla investigación de campo por medio de investigación histórica, elaboración de visitas de campo, y contextualización de la obra material novohispana.

## PLAN DE TRABAJO

| Actividades   | Fecha | Trimestre |
|---|-------|-----------|
| Investigación previa: estado de arte.   |       | 19-O      |
| Identificación de autores y literatura  |       | 19-O      |
| Recopilación de información   |       | 19-O      |
| Asistencia a congresos nacionales   |       | 20-I      |
| Clasificación de información: implica la ubicación epistemológica de los autores, obras y postulados, con respecto a los fenómenos. |       | 20-I      |
| Análisis de información: identificación de las categorías de análisis de distintos cuerpos teóricos, y sus aplicaciones.            |       | 20-I      |
| Construcción de postulados y diseño de entrevistas  |       | 20-P      |
| Pre producción  |       | 20-P      |
| Aplicación y grabación de entrevistas   |       | 20-O      |
| Producción  |       | 21-I      |
| Calificación de material  |       | 21-I      |
| Edición y post producción   |       | 21-P      |
| Redacción de artículos  |       | 21-P      |
| Redacción de reporte de proyecto y presentación de documentales   |       | 21-O      |

## RECURSOS MATERIALES, ECONÓMICOS Y HUMANOS

### Docencia:

Los productos obtenidos de la investigación permitirán la actualización de programas de estudio y contenido de las UEA del tronco teórico, la licenciatura en Arquitectura, el posgrado en restauración, así como la necesaria vinculación que puede haber con el posgrado en historiografía.

### Preservación y difusión de la cultura:

El programa considera la difusión de sus productos teóricos y metodológicos, así como de la producción de cultura y de las humanidades, a través de congresos, seminarios, coloquios, exposiciones y producción audiovisual y radiofónica.

### Extensión universitaria:

El programa considera como sustancial la generación de espacios de discusión académica, así como también la consolidación de alianzas con otras universidades, nacionales e internacionales, con el objetivo de fomentar la construcción de redes académicas y de investigación.

## ORGANISMO SOLICITANTE

Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño

## PRODUCTOS DE INVESTIGACIÓN

2 Reportes de investigación, uno por año  
4 Artículos de investigación  
4 Material didáctico, dos por año  
4 Asistencias a eventos especializados  
Participación y formación de red de especialistas en las áreas

## FUENTES BIBLIOGRÁFICAS; HEMEROGRÁFICAS Y ELECTRÓNICAS

Alba Pastor, María, *Crisis y recomposición social. Nueva España en el tránsito del siglo XVI al XVII*, México, Fondo de Cultura Económica.  
Bataillon, Marcel, *Erasmus y España, estudio sobre la historia espiritual del siglo XVI*, México, Fondo de Cultura Económica.  
Baudot, George, *Utopía e historia en México. Los primeros cronistas de la civilización mexicana (1520-1569)*, Madrid, Espasa Calpe.  
Brading, David, *Orbe indiano. De la monarquía católica a la república criolla, 1492-1867*, México, Fondo de Cultura Económica.  
De la Maza, Francisco, *El guadalupanismo mexicano*, México, Fondo de Cultura Económica.  
Florescano, Enrique, *Memoria mexicana. Ensayo sobre la reconstrucción del pasado: época prehispánica -1821*, México, Editorial Joaquín Mortiz.

Frost, Elsa Cecilia, *Este nuevo orbe*, México, Universidad Nacional Autónoma de México.

Gibson, Charles, *Los aztecas bajo el dominio español (1519-1810)*, México, siglo XXI.

Israel, Jonathan, *Razas, clases sociales y vida política en el México colonial 1610-1670*, México, Fondo de Cultura Económica.

Lafaye, Jacques, *Quetzalcóatl y Guadalupe. La formación de la conciencia nacional en México*, Fondo de Cultura Económica.

O'Gorman, Edmundo, *La invención de América*, México, Fondo de Cultura Económica.

Paz, Octavio, *Sor Juana Inés de la Cruz o las trampas de la fe*, Barcelona, Seix Barral.

Phelan, John Ledy, *El reino milenario de la Nueva España*, México, Universidad Nacional Autónoma de México.

Rubial, Antonio, *La hermana pobreza. El franciscanismo de la Edad Media a la evangelización novohispana*, México, UNAM.

Uchmany, Eva, *La vida entre el judaísmo y el cristianismo en la Nueva España 1580-1606*, México, Fondo de Cultura Económica.

#### **MODALIDAD DE DIFUSIÓN**

Artículos de difusión.

Producción audiovisual de documentales

Producción radiofónica.

Vinculación con pares externos y generación de redes de investigación.

**FORMATO PARA REGISTRO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN**

|  |                |                      |                |
|--|----------------|----------------------|----------------|
| Fecha de inicio:   | Trimestre 19-O | Fecha de conclusión: | Trimestre 21-O |
| Título del proyecto: Historia, narración y cultura en el siglo XX.                               |                |                      |                |
| Departamento al que pertenece: Investigación y Conocimiento del Diseño                           |                |                      |                |
| Área o Grupo de Investigación en que se inscribe: Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura. |                |                      |                |

**PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN, No. DE REGISTRO Y CÓMO ENRIQUECE A ÉSTE**

|   |
|---|
| Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo. |
|---|

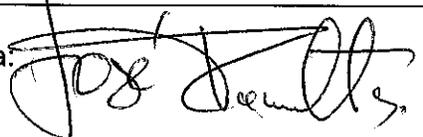
**PROYECTOS QUE CONFORMAN AL PROGRAMA**

|  |
|--|
| A. Historia, narración y cultura en el siglo XX.                       |
| B. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España. |

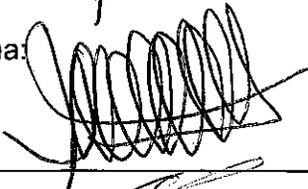
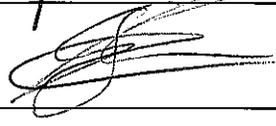
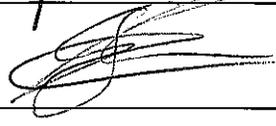
**TIPO DE INVESTIGACIÓN**

|                                  |   |                         |  |
|----------------------------------|---|-------------------------|--|
| Investigación Conceptual         | x | Investigación Formativa |  |
| Investigación para el desarrollo |   | Otra                    |  |
| Investigación experimental       |   |                         |  |

**RESPONSABLE DEL PROYECTO**

|  |   |
|--|---|
| Nombre: José Silvestre Revueltas Valle               | No. Económico: 13747  |
| Categoría y nivel: Titular C                         | Firma:  |
| Tipo de contratación: Indeterminado, Tiempo completo |   |

**PARTICIPANTES**

|  |   |
|--|---|
| Nombre: Dra. Blanca López Pérez.                   | Firma:  |
| Número económico:                                  |   |
| Adscripción: Universidad Autónoma Metropolitana.   | Firma:  |
| Nombre: Arquitecto Víctor Miguel Bárcenas Sánchez. |   |
| Número económico:                                  | Firma:  |
| Adscripción: Universidad Autónoma Metropolitana.   |   |
| Nombre: Mtra. Angélica Contreras López.            |   |
| Número económico:                                  | Firma:  |
| Adscripción: Arquitecta Fernanda García.           |   |
| Nombre:  |   |

|                   |        |
|-------------------|--------|
| Número económico: | Firma: |
|                   |        |

## ANTECEDENTES DEL PROYECTO

Un mundo que cambia a una manera tan acelerada como el nuestro en el siglo XXI, poco reposo posee para meditar sobre el pasado inmediato. Con toda proporción, son fenómenos tales que han ocurrido en diversas ocasiones en el recorrer histórico. Pongamos como ejemplo la poca reflexión que se tuvo en relación con la Revolución Mexicana luego de 1946, cuando el país en plena etapa de desarrollo industrial apostó sus esfuerzos a la construcción del futuro más que a la meditación del pasado. La Revolución así fue cayendo en el olvido. Aspecto semejante ocurre hoy día. La universalización de los sistemas de comunicación, la desaparición de la visión del mundo confrontado ante dos proyectos aparentemente antagónicos, el avance en el desarrollo de las fuerzas productivas y la globalización sobre las visiones del mundo todo, entre otras, ocupan en tal medida la atención y el interés que poco tiempo hay para la reflexión sobre el pasado inmediato, a pesar de las demarcaciones y señales que existen para delimitar al siglo y en él lo ocurrido. Pongamos como ejemplo: el filósofo argentino José Pablo Feinmann propone que el siglo XX comienza con el hundimiento del Titanic, símbolo a su entender de que el desarrollo industrial, desarrollo sin límites, encontró en un iceberg, metáfora de la naturaleza, un límite ante tal concepción. Pero señala que el siglo XX también termina con el Titanic, pero en su versión cinematográfica, en la cual se señala que la universalización de los grandes beneficios del progreso únicamente se dará para unos cuantos. Tanto en uno como en otro, el diseño ocupa un papel central, y no sin razón: el siglo XX es el primer siglo en la historia humana en que mayoritariamente vivimos en las grandes ciudades, teniéndose hitos históricos de gran tamaño como la ciudad de México, Sao Paulo, Pekín... Pero también en que los objetos modificaron los hábitos y costumbres prontamente, muchas veces en más de una ocasión dentro de una generación. Escuelas hubo y surgieron con impresionantes resultados tanto en los Estados Unidos, Alemania, Inglaterra o los países socialistas. Estudiarlas como un fenómeno de la mayor importancia relacionado no sólo con la historia, sino también con las vivencias del ser cotidiano de todos los días resulta de la mayor importancia.

## SUSTENTACIÓN DEL TEMA

Escuelas de Diseño, grandes diseñadores, arquitectos, evolución impresionante de los medios de comunicación, estudios sobre el hombre, la humanidad viviendo mayoritariamente en las ciudades. En medio de todo ello la historia. Así como Feinmann plantea los límites aludidos, otro historiador, el inglés Eric Hobsbawm señala que los límites del siglo y la personalidad del mismo se encuentran delimitados por el ascenso y caída del socialismo soviético. Todo un siglo girando en torno a tal pugna, en las manifestaciones múltiples de tal pugna, en las posibilidades reales de destrucción del planeta. Objetos y seres humanos. Para el pensador inglés estamos

ante un siglo de corta duración, acaso ochenta años, pero en el cual ocurrieron muchas cosas, unas dignas de orgullo, otras con toda la contundencia por desatar fenómenos de masas no conocidos. Partiremos de una base aparentemente simple: en la respuesta a la pregunta de por qué las cosas son como son y no lo son de otra manera, colocaremos antes que al usuario, a la historia, a las posibilidades de que el individuo sea antes que nada a través de sus objetos y de la historia, que por la necesidad que se ve cubierta por el esfuerzo de quienes diseñan.

## **OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, GENERALES Y ESPECÍFICOS**

### **Objetivo general:**

- Identificar los vínculos existentes entre las teorías de la historia y la historia misma en relación con la categoría de usuario que sustenta el modelo general del proceso de diseño. Reflexionar desde una perspectiva humanista, como se dio tal vinculación a lo largo del siglo.

### **Objetivos específicos:**

- Relacionar el fenómeno de la historia, las vivencias y aspiraciones del ser humano con la categoría de usuario propuesta por el modelo general.
- Identificar las implicaciones que las aspiraciones por los distintos objetos y el modelo cultural que las sustenta, son transmitidas en la cultura del siglo.

## **METAS**

- Desarrollar un marco teórico inter y transdisciplinario que nos permita visualizar con mayor claridad el papel de los objetos más allá de su condición de mercancías.
- Ubicar como el consumo de los objetos se encuentra sujeto a condicionantes mayores que los del esquema planteado por el modelo. Manifestaciones de tal problemática es posible rastrear ya en el cine como en la literatura, ambas fuentes de la mayor importancia para el presente proyecto.
- Construir vínculos pertinentes entre los campos del diseño, las humanidades, la historia, y los sucesos que delinearon al pensamiento del ser común en relación con los objetos y la construcción de su realidad.
- Elaboración de documento, ya sea digital o impreso, que contenga artículos sobre la vinculación del pensamiento con el ser y la cotidianidad de los sujetos en el siglo XX.
- Publicación de artículos en revistas especializadas.
- Participación en eventos como seminarios, coloquios y foros especializados.

## **MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN**

Se realizará investigación documental, revisión de materiales bibliográficos, lecturas y trabajos en los distintos archivos y bibliotecas, elaboración de fichas de trabajo, powers points y procesamiento de datos.

|  |
|--|
|  |
|--|

## PLAN DE TRABAJO

| Actividades   | Fecha | Trimestre |
|---|-------|-----------|
| Investigación previa: estado de arte.   |       | 19-O      |
| Identificación de autores y literatura  |       | 20-I      |
| Recopilación de información   |       | 20-I      |
| Asistencia a congresos nacionales   |       | 20-O      |
| Clasificación de información: implica la ubicación epistemológica de los autores, obras y postulados, con respecto a los fenómenos. |       | 20-P      |
| Análisis de información: identificación de las categorías de análisis de distintos cuerpos teóricos, y sus aplicaciones.            |       | 21-I      |
| Construcción de postulados  |       | 21-I      |
| Redacción de artículos para libro   |       | 21-I      |
| Arbitraje por pares y correcciones de textos  |       | 21-P      |
| Versión final de la obra  |       | 21-P      |
| Procedimiento editorial para registro e impresión de la obra  |       | 21-P      |
| Redacción de reporte de proyecto  |       | 21-O      |

## RECURSOS MATERIALES, ECONÓMICOS Y HUMANOS

### Docencia:

Los productos obtenidos de la investigación permitirán la actualización de programas de estudio y contenido de las UEA del tronco común, del teórico de Arquitectura, del posgrado en Restauración como en el de estudios Urbanos. También permitirán la impartición de cursos sobre desarrollo y actualización dirigidos a la comunidad académica.

### Preservación y difusión de la cultura:

El programa considera la difusión de sus productos teóricos y metodológicos, así como de la producción de cultura, de las humanidades y de la vinculación con otras ramas como es la literatura. Ello a través de congresos, seminarios, coloquios, exposiciones y producción audiovisual y radiofónica.

### Extensión universitaria:

El programa considera como sustancial la generación de espacios de discusión académica, así como también la consolidación de alianzas con otras universidades, nacionales e internacionales, con el objetivo de fomentar la construcción de redes académicas y de investigación.

## ORGANISMO SOLICITANTE

|   |
|---|
| Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño |
|---|

## PRODUCTOS DE INVESTIGACIÓN

2 Reportes de investigación, uno por año  
4 Artículos de investigación  
4 Material didáctico, dos por año  
4 Asistencias a eventos especializados  
Participación y formación de red de especialistas en las áreas y redacción de libros comunitarios.

## FUENTES bibliográficas básicas.

Bloch, Marc, *Introducción a la historia*, México, Fondo de Cultura Económica.  
*Los reyes taumaturgos*, México, Fondo de Cultura Económica.  
Buber, Martín, *¿Qué es el hombre?*, México, Fondo de Cultura Económica.  
Cassirer, Ernst, *El mito del estado*, México, Fondo de Cultura Económica.  
*Antropología filosófica*, México, Fondo de Cultura Económica.  
*Las ciencias de la cultura*, México, Fondo de Cultura Económica.  
Cohen, Jean-Louis, *Vida y obra de Le Corbusier*, Barcelona, Gustavo Gili.  
Feinmann, José Pablo, *La crítica de las armas*, Buenos Aires, Anagrama.  
*La filosofía y el barro de la historia*, Buenos Aires, Editorial Planeta.  
Freud, Sigmund, *El malestar en la cultura*, México, Alianza Editorial.  
Fromm, Erich, *El miedo a la libertad*, México, Editorial Paidós.  
*¿Tener o ser?*, México, Fondo de Cultura Económica.  
*Psicoanálisis de la sociedad contemporánea*, México, Fondo de Cultura Económica.  
Fuentes, Carlos, *Los años con Laura Díaz*, México, Alfaguara.  
*El espejo enterrado*, México, Alfaguara.  
Gay, Peter, *La experiencia burguesa*, México, Fondo de Cultura Económica.  
Grass, Günter, *Mi siglo*, México, Editorial Anagrama.  
*El tambor de hojalata*, México, Joaquín Mortiz.  
Hobsbawm, Eric, *Historia del siglo XX*, Barcelona, Editorial Crítica.  
Hochman, Elaine, *La Bauhaus, crisol de modernidad*, Barcelona, Paidós.  
Huizinga, Johan, *El otoño de la Edad Media*, Barcelona, Alianza Editorial.  
Malaparte, Curzio, *El Volga nace en Europa*, México, Tusquets.  
*Baile en el Kremlin*, Barcelona, Tusquets.  
Poniatowska, Elena, *De la tierra al cielo. Cinco arquitectos mexicanos*, México, Seix Barral.  
Remarque, Erich Maria, *Una noche larga*, Madrid, Plaza y Janes.  
Sartre, Jean Paul, *El ser y la nada*, México, Alianza Editorial.  
Zweig, Stefan, *El mundo de ayer*, Barcelona, Acantilado.

## MODALIDAD DE DIFUSIÓN

Artículos de difusión.  
Organización de coloquios.

Producción radiofónica.

Vinculación con pares externos y generación de redes de investigación.



Ciudad de México a 10 de octubre del 2019

16/10/19  
nt  
JDIC.155.18

**Dr. Marco V. Ferruzca Navarro**  
Presidente del Consejo Divisional de CyAD  
Unidad Azcapotzalco  
**PRESENTE**

CyAD (C)  
OCT 14 19 13:42

Por medio de la presente le solicito que de no existir impedimento legal o administrativo alguno, sirva usted girar sus instrucciones para que sea presentada ante el H. Consejo Divisional de la División de CyAD la propuesta de registro del **Grupo de Investigación "Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura"**, formulada por el Dr. José Silvestre Revueltas Valle -quien en caso de ser aprobado fungiría como responsable del grupo-, en conjunto con la Dra. Blanca Estela López Pérez y el Arq. Víctor Miguel Bárcenas Sánchez, todos ellos profesores adscritos al Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño.

Al documento de registro de grupo de investigación se anexa la solicitud de registro de **dos programas** de investigación: **"Cultura lúdica y humanidades digitales"** cuya responsable sería en su caso la Dra. Blanca Estela López Pérez, y **"Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo"**, cuyo responsable sería en su caso el Dr. Revueltas Valle. También se anexan las propuestas de registro de cuatro proyectos de investigación, dos por cada uno de los programas.

En el caso del programa "Cultura lúdica y humanidades digitales", se propone el registro de los proyectos: a) Videojuego y lenguaje b) El coleccionismo de juguetes como consumo simbólico y experiencia estética, mientras que para el caso del programa "Manifestaciones materiales de la cultura a través el tiempo" se propone el registro de los proyectos: a) Historia, narración y cultura en el Siglo XX y b) Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.

De conformidad a los Lineamientos para la investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, se presentan las cartas con las recomendaciones razonadas relativas a la relación de los objetivos del grupo de investigación propuesto con los objetivos departamentales y divisionales, así como los formatos correspondientes.

Sin más por el momento, le envío un cordial saludo.

**ATENTAMENTE**  
"Casa abierta al tiempo"

**D.C.G. Dulce María Castro Val**  
Jefa del Departamento de Investigación  
y Conocimiento del Diseño.

Ciudad de México a 10 de octubre del 2019.

**Dr. Marco V. Ferruzca Navarro**  
Presidente del Consejo Divisional de CyAD.

Unidad Azcapotzalco  
**PRESENTE**

Como es nuestra intención, es nuestro deseo se apruebe el registro del **Grupo de Investigación Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura**. Es nuestra intención que los objetivos del Grupo de Investigación sean congruentes con los objetivos departamentales, en especial con los "Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño". Por tal motivo, proponemos que el presente documento refiera una recomendación sobre el objetivo del grupo con los objetivos tanto departamentales como divisionales, anexo que se encuentra formando parte del documento de solicitud de registro del grupo referido.

**En el Programa del Grupo de Investigación Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura** se plantea que es necesario realizar investigaciones que desde el contexto institucional permitan vislumbrar la situación en la que se encuentran los estudios sobre las humanidades y el diseño desde diferentes encuadres teóricos, principalmente desde la teoría crítica, la teoría del discurso, la estética, la retórica, la política, la filosofía, la historia, la narrativa y la teoría del diseño que permitan la generación de las múltiples implicaciones culturales generadas por las diversas interacciones producto de la concepción del diseño como parte de las ciencias de la cultura.

Además de la definición y desarrollo teórico sobre el campo de estudio es fundamental la articulación con aspectos relacionados con su enseñanza a nivel licenciatura y posgrado por lo que se hace imprescindible considerar la inclusión de los resultados de la investigación en la docencia a nivel licenciatura, como posgrado en términos de los procesos de enseñanza-aprendizaje propios del diseño.

**Objetivos generales:**

- La narración, discurso típicamente humano, que nos ha permitido agruparnos socialmente como especie, crear historia, pensamiento sobre la obra realizada, y, a no olvidarlo, diseñar.

- El diseño y la narrativa forman parte de los elementos centrales que nos constituyen socialmente, inexplicables el uno sin el otro, lo que ha sido mostrado históricamente a través de la historia de los pueblos, en especial en el momento en que se determina por qué un objeto será de la forma que será diseñado y no de otra manera.

Sin acotarnos a un discurso mucho más amplio, el propósito que persigue la propuesta de creación del grupo en Narrativa, historia y filosofía de la cultura y del diseño, es la de vincular y relacionar un conjunto de elementos imprescindibles, tratando de ir mucho más allá de la clasificación científica a la que nos encontramos sujetos en la Universidad, sin los cuales resulta imposible la comprensión del fenómeno humano referido que es el Diseño, conceptualizado en tiempo y espacio.

Dado lo anterior, nos proponemos la investigación y aglutinación como grupo con base en los siguientes particulares:

**Objetivos a largo plazo:**

- Concebir al diseño como una obra humana producto de la cultura y sujeta a la problemática histórica que cada época y sociedad, en lo particular, demanda y plantea.
- Elaborar los puentes básicos entre las distintas disciplinas con el fin de que se dé la comprensión de la obra material humana, pensamiento y formas de realización.
- Organizar los distintos capitales culturales humanos con el objeto de comprender la amplitud del fenómeno universal del diseño.
- Estimar la trascendencia cultural de la obra del hombre dentro de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, a través del Departamento de Investigación y Conocimiento del diseño.
- Cuál es la concepción que cada época genera o crea sobre su propia obra material.

- Cuáles son los discursos asociados a tal interpretación.
- Cómo se integran tales discursos a la cultura humana.
- Cómo integran ellos a la larga la conformación de identidad que caracteriza a un grupo o cultura y la diferencia de otros.
- Cuál es el peso que la súper estructura ideológica asigna a tal obra, en especial dentro de los rubros religioso y político, presentes en todas las culturas humanas a lo largo y ancho de la historia.
- Cómo se inserta en lo anterior la creación de los nuevos objetos, en especial los virtuales y los referidos a las imágenes, cuya presencia se encuentra determinando muchas de nuestras pautas de comportamiento y definición de futuros previsibles.
- Qué reflexión podemos hacer sobre la constitución de la obra material humana en el siglo XXI.

Podría entenderse que es una nueva interpretación sobre el estudio de la obra del hombre y que ello no es nuevo. Que estas son sólo algunas de las disciplinas que lo interpelan, pero el propósito nuestro no olvida de suyo a quienes asumen en la actualidad –como en otras épocas de la historia humana- la creación de tal obra, que a saber son los Diseñadores, más allá de la clasificación que sobre ellos exista. Nuestra propuesta parte de la meditación de la obra material humana desde la perspectiva que ofrece nuestra División, en la consecución que el estudio del pasado del diseño se encuentra íntimamente relacionado –en lo esencial- con la ontológica pregunta de por qué los objetos son como son y no son de otra manera.

La investigación inicial de tal problemática nos ha llevado al estudio de algunas de las disciplinas anotadas, considerando también que la determinación última sobre el ser de los objetos, necesariamente concluirá no solo en la interpelación hacia los campos anotados, si no que también incluirá a muchos otros. Y en relación con los objetivos departamentales cabe destacar así su

vinculación: Cooperar con investigaciones multidisciplinarias con relevancia en la práctica del Diseño, su teoría y sus aspectos pedagógicos.

**Relación de los objetivos del Programa: Grupo de Investigación Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura con los objetivos Departamentales:**

El Departamento de Investigación y Conocimiento de la División de Ciencias y Artes para el Diseño se fundó con la finalidad de responder a las siguientes necesidades:

1. "Estudiar la relación entre la cultura material del país y las acciones posibles del diseño para promover la solución de los problemas prioritarios de la comunidad.
2. Cooperar con investigaciones multidisciplinarias con relevancia en la práctica del Diseño, su teoría y sus aspectos pedagógicos.
3. Realizar investigaciones sobre la práctica del Diseño, como manifestación de la totalidad social mexicana en sus diversas épocas históricas.
4. Observar y estudiar la cultura material y los procesos del Diseño vigentes para formular una teoría que explique la realidad dentro del contexto histórico."

El programa Grupo de Investigación Diseño Humanidades y Filosofía de la Cultura se vincula con los objetivos Departamentales pues tiene como finalidad identificar distintas aportaciones teóricas de la imagen y aplicarla en análisis de objetos concretos que lleven a la generación de conocimiento por lo que se relaciona directamente con el objetivo general del grupo. Partiendo de dicho objetivo el programa también se alinea con lo formulado en el grupo al convertirse en un espacio de diálogo entre sus miembros y otros académicos de la institución y de fuera de ella. Uno de los aspectos más relevantes en el programa es que se problematiza la implicación social de la imagen lo que lleva a la explicación de la realidad dentro del contexto histórico vinculada con el fenómeno del Diseño.

**Relación de los objetivos del Programa: Grupo de Investigación Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura con los objetivos de la División de CyAD.**

La Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco establece en su Ley Orgánica como objetivos la preservación y difusión de la cultura como tareas ineludibles para satisfacer las necesidades sociales, la transmisión, incremento,

recreación y ampliación de la cultura y del saber científico, la creación intelectual como la artística, mediante eventos académicos, culturales y artísticos, la actualización y la difusión de la cultura dirigidos a los estudiantes y a los sectores público, privado y tercer sector. Dentro de este contexto La División de CyAD tiene como objetivo fundamental estar al servicio de la sociedad, por tal motivo la enseñanza, la investigación y la difusión de la cultura están dirigidos a la solución de problemas que impacten amplios sectores de la población.

Analizar la evolución de las principales aportaciones teóricas que explican el fenómeno del discurso estético de la imagen como objeto de estudio es una importante vía para satisfacer las necesidades sociales en lo que respecta a preservación y difusión de la cultura y del saber científico. En el Programa: Grupo de Investigación Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura se tiene como finalidad la identificación de las propuestas teóricas más recientes que explican al fenómeno de la imagen como objeto de estudio para lograrlo se requiere la realización de eventos académicos culturales y artísticos dirigidos tanto a estudiantes como al sector público. La finalidad de la Universidad Autónoma Metropolitana de estar al servicio de la sociedad mediante la enseñanza, la investigación y la difusión de la cultura se alcanza con los espacios de diálogo que permitan establecer una mirada interdisciplinaria entre los miembros del Grupo de investigación y entre estos y sus pares académicos cuyas actividades se dirigen a la solución de problemas que impacten amplios sectores de la población. Generar conocimiento, analizar fenómenos de la realidad social vinculados con la imagen y la propuesta de métodos de creación de imágenes basados en los modelos teóricos desarrollados son formas de acercar la universidad a los problemas sociales inherentes al contexto nacional como al global. Finalmente, no por mencionarlo al último es el menos importante, alcanzar los objetivos divisionales es tarea de los objetivos formulados en el programa mediante la aplicación de los conocimientos generados en la práctica docente en las UEA'S impartidas por la División y por el Departamento de Investigación y Conocimiento.

Sin más por el momento, aprovecho para enviarle un cordial saludo.

**ATENTAMENTE**

"Casa abierta al tiempo"

A handwritten signature in black ink, reading "José S. Revueltas Valle". The signature is written in a cursive style with a horizontal line above the name.

**Dr. José S. Revueltas Valle.**

Responsable del Grupo de Investigación Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura.

C.c.p D.C.G. Dulce Castro Val Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño.