

16 de julio de 2018

**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" numeral 2.4 y subsiguientes, 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, en particular el cumplimiento de requisitos conforme a la ficha informativa anexa y considerando suficientemente sustentada la solicitud de Registro de Proyecto de Investigación, propone el siguiente:

Dictamen

Aprobar el Registro del Proyecto de Investigación titulado **"El Haikú como vehículo para el análisis y la exploración de procesos creativos interdisciplinarios en las artes visuales, el diseño, la literatura y las nuevas tecnologías"** cuyo responsable es la Mtra. Martha Ivonne Murillo Islas, adscrito al Programa de Investigación P-030 "Diseño e Interacción Tecnológica", que finaliza en el trimestre 20-O y que forma parte del Grupo de Investigación "Diseño e Interacción Tecnológica", presentado por el Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño.

Los siguientes miembros que estuvieron presentes en la reunión se manifestaron a favor del dictamen: DCG. Dulce María Castro Val, Mtra. Haydeé Alejandra Jiménez Seade, Mtra. Silvia Gabriela García Martínez y Alumno Luis Enrique Zavaleta Jiménez.

Atentamente
Casa abierta al tiempo



Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Coordinador de la Comisión

Ciudad de México a 11 de junio del 2018.

Dra. María Itzel Sainz González
RESPONSABLE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN
DISEÑO E INTERACCIÓN TECNOLÓGICA

Cons. Div. Cu AD
JUL 10 AM 11:23 lpitza

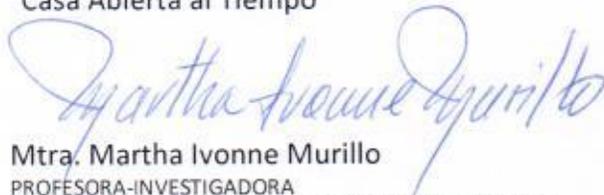
Presente

Por este medio solicito atentamente turne a la Jefatura Departamental el registro y aprobación ante Consejo Divisional del proyecto denominado:

El haikú como vehículo para el análisis y la exploración de procesos creativos interdisciplinarios en las artes visuales, el diseño, la literatura y las nuevas tecnologías.

Sin más por el momento, quedo de usted para cualquier duda o aclaración.

Atentamente
"Casa Abierta al Tiempo"



Mtra. Martha Ivonne Murillo
PROFESORA-INVESTIGADORA
DEPARTAMENTO DEL INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO

SACD/CYAD/503/18

02 de julio de 2018

Mtra. Martha Ivonne Murillo Islas

Profesora del Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño
Presente

Asunto: Observaciones sobre registro del Proyecto de Investigación "El haikú como vehículo para el análisis y la exploración de procesos creativos interdisciplinarios en las artes visuales, el diseño, la literatura y las nuevas tecnologías".

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 las Áreas de Investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente, le solicita lo siguiente respecto al registro del Proyecto de Investigación "El haikú como vehículo para el análisis y la exploración de procesos creativos interdisciplinarios en las artes visuales, el diseño, la literatura y las nuevas tecnologías":

- Falta oficio del responsable del proyecto a la responsable del Grupo de Investigación.

Atentamente
Casa abierta al tiempo

DCG. Dulce María Castro Val

Mtra. Alda María Zizumbo Alamilla

Mtra. Silvia Gabriela García Martínez

DI. Julio Ernesto Suárez Santa Cruz

Mtra. Haydeé Alejandra Jiménez Seade

Alumno Luis Enrique Zavaleta Jiménez

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Coordinador de la Comisión

21 de junio del 2018
JDIC.111.18

22/6/18

DR. MARCO V. FERRUZCA NAVARRO
Presidente del H. Consejo Divisional
P r e s e n t e

Por medio de la presente le solicito a usted de no existir impedimento legal o administrativo alguno, sea tan amable de someter para su posible aprobación y registro por nuestro H. Consejo Divisional, envío a usted documentación del proyecto de investigación denominado **"El haikú como vehículo para el análisis y la exploración de procesos creativos interdisciplinarios en las artes visuales, el diseño, la literatura y las nuevas tecnologías"**; del que es responsable la Mtra. Martha Ivonne Murillo Islas

Agradezco de antemano su atención al particular y aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo.

Atentamente
"Casa abierta al tiempo"

D.C.G. DULCE MARÍA CASTRO VAL
Jefa del Departamento de Investigación
y Conocimiento del Diseño



Casa abierta al tiempo

Universidad Autónoma Metropolitana

Azcapotzalco

Departamento de Investigación y Conocimiento

Azcapotzalco a 20 de junio de 2018

DCG. Dulce María Castro Val
Jefa del Departamento
Presente

Por este medio, le solicito atentamente turne al Consejo Divisional, para su registro, el proyecto de investigación que presenta la Mtra. Martha Ivonne Murillo Islas:

El haikú como vehículo para el análisis y la exploración de procesos creativos interdisciplinarios en las artes visuales, el diseño, la literatura y las nuevas tecnologías.

De conformidad con el numeral 2.4.1 de los Lineamientos de Investigación de CYAD, la justificación razonada del proyecto que presenta la Mtra. Ivonne Murillo Islas en colaboración con otros profesores-investigadores tanto de la división de CyAD como de la División de CSH es la siguiente:

Concuerda con los objetivos del Departamento de Investigación y Conocimiento de Diseño en tanto que:

1. Cumple con uno de los propósitos fundamentales de nuestro quehacer, como lo es la difusión de la cultura, entendida no sólo como la promoción de disciplinas artísticas sino como una serie de actividades que implican la generación conocimiento que contribuya a una interpretación del mundo y a su posible transformación desde la exploración, análisis y la producción artística.
2. Como queda expresado en los objetivos, es un proyecto interdisciplinario e interdivisional, de ahí que cumpla con otro de los objetivos de nuestro Departamento, cuyo fin es la apertura de espacios de colaboración entre académicos en torno a diversos procesos de análisis y creación artística, en este caso involucrando a la literatura y al diseño para que de manera conjunta contribuyan a esclarecer y mostrar los procesos creativos de ambas disciplinas.

21 JUN 2018 09:07



Casa abierta al tiempo

Universidad Autónoma Metropolitana

Azcapotzalco

Departamento de Investigación y Conocimiento

3. El proyecto contribuye a la generación de nuevos artefactos culturales, tanto materiales como virtuales, tales como: libros de artista, piezas interactivas, desarrollo de plataformas digitales para la creación de grupos interesados en el haikú, entre otras formas poéticas.

4. Por lo que respecta a la correspondencia con los objetivos del Grupo de Investigación: Diseño e Interacción Tecnológica, este proyecto cumple cabalmente debido a la relación entre la creación de dichos artefactos, los procesos culturales y las nuevas tecnologías, tanto en el terreno de la experimentación para la producción de objetos artísticos y de creación literaria, como por la necesidad de identificar y crear nuevos espacios de comunicación que propicien la colaboración de comunidades interesadas, no solamente en el análisis del haikú sino en la creación misma de haikús.

Para completar el proceso de registro, se adjunta el oficio de solicitud de la Mtra. Murillo, así como el formato de registro correspondiente.

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

Atentamente,



Mtra. Ma. Itzel Sainz González
Responsable del Grupo de Investigación
Diseño e Interacción Tecnológica

c.c.p. Mtra. Martha Ivonne Murillo Islas
Expediente GIDIT



Casa abierta al tiempo

Universidad Autónoma Metropolitana

Azcapotzalco

Departamento de Investigación y Conocimiento

Azcapotzalco a 12 de junio de 2018

DCG. Dulce María Castro Val
Jefa del Departamento
Presente

Por este medio, le solicito atentamente turne al Consejo Divisional, para su registro, el proyecto de investigación que presenta la Mtra. Martha Ivonne Murillo Islas:

El haikú como vehículo para el análisis y la exploración de procesos creativos interdisciplinarios en las artes visuales, el diseño, la literatura y las nuevas tecnologías.

Para tal efecto, se adjunta el oficio de solicitud de la Mtra. Murillo, así como el formato de registro correspondiente.

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

Atentamente,

Mtra. Ma. Itzel Sainz González
Responsable del Grupo de Investigación
Diseño e Interacción Tecnológica

12 JUN 12 2018 15:15:18

c.c.p. Mtra. Martha Ivonne Murillo Islas
Expediente GIDIT



Casa abierta al tiempo

Universidad Autónoma Metropolitana



Ciencias y Artes para el Diseño

Azcapotzalco

FORMATO PARA REGISTRO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Fecha de inicio:	junio-18	Fecha de conclusión:	dic-20
------------------	----------	----------------------	--------

Título del Proyecto: El haikú como vehículo para el análisis y la exploración de procesos creativos interdisciplinarios en las artes visuales, el diseño, la literatura y las nuevas tecnologías.

Departamento al que pertenece: Departamento de Investigación y Conocimiento, CyAD | Departamento de Humanidades, CSH.

Área o Grupo en el que se inscribe: Grupo Diseño e Interacción Tecnológica | Área de Literatura

Programa de Investigación, No. de Registro y como enriquece a éste

P-30 Diseño e Interacción Tecnológica. El proyecto enriquece en dos sentidos:

1. Descansa en el trabajo interdisciplinario e inter-divisional y su fin es la apertura de espacios de colaboración entre académicos en torno a diversos procesos de análisis y creación artística, literaria y de diseño cuyos propósitos son generar nuevos artefactos culturales tales como: libros de artista, piezas interactivas, desarrollo de plataformas digitales para la creación de grupos interesados en el haikú, entre otros. Éstos podrán ser tanto materiales como virtuales.
2. Por su relación entre dichos artefactos y procesos culturales con las nuevas tecnologías tanto en el terreno de la experimentación para la producción de objetos artísticos y de creación literaria, como por la necesidad de identificar y crear nuevos espacios de comunicación que propicien la colaboración de comunidades interesadas en el análisis y creación de haikús.

Proyectos que conforman al programa

Proyecto de investigación N-338. Análisis de diseño a partir de la lectura en línea, de dos periódicos nacionales en la red: El Universal y La Jornada, mediante el empleo del eye tracking".

Proyecto de investigación N-369 Prácticas personales y sociales en torno a los libros electrónicos.

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 checked="" type="checkbox"/>		

Responsable del Proyecto

Nombre: Mtra. Martha Ivonne Murillo Islas	No. Económico: 12390
Categoría y Nivel: Profesora-investigadora. Tiempo completo. Titular C.	Firma:
Tipo de Contratación: indeterminada	

Participantes

Nombre: Mtro. Ezequiel Maldonado López	Firma:
No. Económico: 20153	
Adscripción: Área de Literatura. Departamento de Humanidades. CSH.	Firma:
Nombre: Mtro. Fernando Martínez Ramírez	
No. Económico: 25153	Firma:
Adscripción: Área de Literatura. Departamento de Humanidades. CSH.	
Nombre Dr. Edwing Almeida Calderón:	Firma:
No. Económico: 26886	
Adscripción: Departamento de Procesos y Técnicas de Realización. CyAD	

Antecedentes del Proyecto

Dentro de la disciplina de las artes visuales, los antecedentes de este proyecto son dos libros de artista de la Mtra. Ivonne Murillo que abordan el haikú como forma poética: el primero, *Seeking Waters*, que fue realizado en 2005 en colaboración con David Haley, asesor de la Manchester Metropolitan University (MMU), quien escribió ocho haikús para una serie de imágenes fotográficas de la Mtra. Murillo y que dan cuenta de múltiples fuentes de agua: ríos, canales, ojos de agua. El libro en cuestión forma parte de la colección de libros de artista de la Tate Britain en Inglaterra. El segundo fue un libro-escultura creado para la exhibición *De lo Oculto y lo Manifiesto*, para la que se crearon diez libros de artista que se exhibieron en la Galería del Tiempo, en el campus de nuestra Unidad, en 2014; realizados por medio tecnología láser en acrílico con seis haikús de Masaoka Shiki cortados a manera de estencil, proceso que permite la auto reproducción del objeto.

La Exposición *Ivonne Murillo, Instante Suspendido, el haikú a través del tiempo*, que se presentó en la Galería del Tiempo del 16 de febrero al 4 de marzo de 2017. Esta actividad inició como proyecto de preservación y difusión de la cultura en 2016 en la Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, en la División de Ciencias y Artes para el Diseño, en colaboración con los profesores Ezequiel Maldonado López y Fernando Martínez Ramírez del área de literatura de la División de Ciencias Sociales y Humanidades, quienes ahora forman parte del presente proyecto de investigación.

Los 17 libros de artista desarrollados fueron el resultado de una búsqueda formal y conceptual para acercar al lector-espectador al haikú, forma poética tradicional japonesa. El trabajo de investigación realizado nos llevó a rastrear el recorrido del haikú desde el Japón antiguo hasta el Continente Americano, comenzando por México y continuando a países latinoamericanos; analizamos la adaptación e hibridación literaria y cultural que se logra de esta expresión poética. Esta actividad se llevó a cabo por medio de un seminario semanal en el cual se analizaron y discutieron diversos ensayos, textos especializados y un sin número de haikús de diversos autores, para conformar una selección de los poetas (haijines) más representativos.

El libro de artista como medio creativo permitió la interpretación y la apropiación de los textos ec-frásticamente, así como la exploración con distintos materiales, formatos y tecnologías, que van desde el estencil hasta el corte láser y la incorporación de elementos lumínicos programados con *arduino* (con la colaboración del Mtro. Edwing Almeida y el Mtro. Roberto Bernal) para las piezas elaboradas en mdf o acrílico, dentro del Taller de Materialización 3D. De esta manera, el libro y su contenido lograron amalgamarse para brindar una experiencia tanto poética como plástica.

La incorporación de nuevas herramientas tecnológicas permitió la reconfiguración del libro mismo, que se transformó en un elemento escultórico con la posibilidad de la auto-reproducción.

Durante el mes de julio, la propuesta del proyecto fue aceptada para participar en el Congreso MIX CONFERENCE 2017¹ convocado por la Universidad de BathSpa en Inglaterra, considerado uno de los foros más importantes de discusión y exploración en torno a la lectura y escritura en medios digitales en el mundo. *Instant Suspended* se presentó dentro el panel Forma, Cultura y Reflexión y se montó una pequeña exhibición con algunos de los libros de artista. (Se anexan: la presentación para el congreso y el catálogo de la exposición realizada en la Galería del Tiempo.)

Como consecuencia de las experiencias vividas en esta primera etapa del proyecto, nos vimos en la necesidad de analizar la serie de acciones emprendidas, registrarlas y ordenarlas desde las diversas perspectivas de nuestras disciplinas y los intereses particulares de cada integrante. Para ello, organizamos un breve curso para elaborar el mapa o *canvas* del proyecto y así poder analizar, desde una perspectiva más amplia, las implicaciones (pasado, presente y futuro) del proyecto en su conjunto. De ahí la importancia de articular nuestro quehacer en el presente proyecto de investigación.

El acercamiento no es nuevo. Durante el trimestre Otoño-2014 unimos nuestros esfuerzos para interpretar las obras de José Revueltas (*El apando*) y Efraín Huerta (*Poemínimos*). El resultado: carteles, timbres postales, portadas de libros, separadores, etc. que se presentaron en el festival anual de CyAD y se expusieron en la Biblioteca de la Unidad, con la valiosa colaboración de la COSEI. Al mismo tiempo, 22 carteles de los jóvenes estudiantes conformaron una Separata para el número 43 de la revista *Tema y Variaciones de Literatura*. La portada de esta revista fue diseñada por la maestra Ivonne Murillo. Todo ello nos hizo concebir un trabajo interdisciplinario de más largo aliento y presencia entre estudiantes y profesores de ambas disciplinas. El resultado es este este proyecto de investigación cuyas consecuencias didácticas se presentan como muy prometedoras, particularmente por su relevancia para los estudiantes en la generación de conocimiento de fronteras disciplinarias y la transposición entre saberes literarios y de diseño y artes visuales, además de que se incorporan de manera natural las nuevas tecnologías.

Sustentación del Tema

Como fenómeno cultural, el haikú ha captado nuestro interés no sólo por su sentido estético sino porque ha evolucionado hasta convertirse en un medio de expresión transcultural que se practica en todo el mundo para compartir experiencias profundamente humanas. Esta forma poética ancestral y a la vez contemporánea nos permite abrirnos, brevemente, a la contemplación y a la conciencia del instante vivido. En su brevedad, nos llena de asombro. Como fenómeno literario

¹ Vid. <http://mixconference.org/>

nos aproxima a los terrenos de la traducción, la interpretación y la apropiación del tiempo y el espacio. Al respecto, Fernando Martínez nos dice: "Pero el instante en su fuga puede detenerse ontológicamente, podemos suspender lo efímero en esos momentos fecundos donde el ser se alcanza a sí mismo poéticamente. Tal es el caso del haikú, que representa un alto de la conciencia y de la sensibilidad, un devenir detenido que siempre vuelve a su cauce."

"El haikú como vehículo para el análisis y la exploración de procesos creativos interdisciplinarios en las artes visuales, el diseño, la literatura y las nuevas tecnologías", cobra importancia como intuición filosófica, literaria y poética que trasciende el campo específico de la poesía y alcanza al diseño, donde también se escenifica la tempo-espacialidad, pero desde el fenómeno plástico.

Desde nuestro quehacer como docentes, nos permite aprender, comprender y documentar los procesos de creación artística y de diseño, relacionando forma y contenido a partir de la experiencia misma del hacer arte y diseño. Asimismo, nos obliga a ampliar las posibilidades creativas hacia otras formas de articulación de contenidos poéticos como la poesía visual o la realización de cápsulas radiofónicas en una posible colaboración con UAM Radio, por mencionar algunas.

En el terreno de la investigación y la docencia consideramos que es de capital importancia conformar un grupo de colaboradores que esté dispuesto a romper las barreras disciplinarias intercambiando conocimientos y aportando ideas en el manejo de las problemáticas que se presenten en el proceso de articulación del proyecto.

Este tipo de interacción interdisciplinaria nos lleva necesariamente a plantear un abordaje metodológico y experimental tanto en la creación literaria como en los terrenos del arte, el diseño y las nuevas tecnologías orientado a la elaboración de nuevos productos culturales.

Objetivos del Proyecto de investigación, generales y específicos

Objetivo general

Continuar con el trabajo que hemos venido realizando desde hace un año y medio en torno al haikú. Abrir un espacio multidisciplinario de intercambio, conocimiento y creación de productos culturales desde las artes visuales, el diseño y la literatura en torno al haikú como vía de sensibilización y reflexión.

Objetivos específicos

- Estudiar y documentar el recorrido del haikú desde Japón hacia México y Latinoamérica y entender, desde los estudios culturales, la literatura y la filosofía, las características de ese arraigo en nuestras tierras.
- Que dicho análisis sirva como soporte y referente para la creación de productos culturales tales como: libros de artista, piezas de poesía visual, tweets, cápsulas radiofónicas, plataforma web.
- A través de estas acciones, difundir nuestros hallazgos, generar interés en esta forma poética (como lector, espectador, escucha y creador-autor).
- La exploración estética, formal y material para producir las piezas que transitarán entre el libro, la escultura y posibles piezas interactivas para acercar al público al disfrute de la lectura del haikú por medio de nuevas tecnologías.
- Analizar y enriquecer la naturaleza dialógica del proyecto a partir de las relaciones entre los elementos coexistentes tales como: el libro/el libro de artista u objeto artístico; el arte/el diseño; lo digital/lo analógico; lo ancestral/lo contemporáneo; lo tradicional/lo resignificado; la lectura/la escritura, entre otras relaciones.
- Impulsar nuevas relaciones de cooperación y solidaridad que rebasen los acotados ámbitos de acción tanto de los profesores-investigadores como de los estudiantes de diversas carreras.
- Explorar el desarrollo de objetos interactivos, inteligentes o de comunicación integrando la parte poética con la parte creativa de diseño, electrónica y mecánica.
- Realizar investigación teórica y práctica en torno a estos dos campos del saber por medio de un Seminario que vincule a profesores y alumnos de ambas disciplinas.
- Enriquecer la experiencia de enseñanza-aprendizaje en UEA relacionadas con el diseño editorial, diseño web, multimedia, etc.

Metas

Etapas 1 Documentación y revisión de textos relacionados con el tema de investigación.

Etapas 2 Organización de un encuentro de haikujines y estudiosos del haikú, diseñadores y artistas visuales interesados en esta forma poética.

Etapas 3 Selección de los autores y haikús más representativos, para dar paso a:

Etapas 4 Experimentación para la inclusión electrónica, mecánica o computacional en la creación de libros.

Etapas 5 Creación de libros de artista que culminará en una exhibición de las obras.

Etapas 6 Diseño de una página web relacionada con el tema en cuestión.

Etapa 7 Análisis e interpretación de resultados y elaboración de recomendaciones de diseño.
 Etapa 8 Publicación de un artículo con los resultados obtenidos.
 Etapa 9 Publicación de un libro con los resultados obtenidos.

Métodos de investigación

Dada la complejidad del proyecto, es necesario incorporar metodologías complementarias. Desde las ciencias sociales y humanidades:

- Revisión historiográfica y literaria de la transformación del haiku del Japón a México y América Latina
- Constatación de los procesos de transculturación literaria del haikú en el recorrido antes mencionado.
- Reflexión filosófica sobre la noción del tiempo y el concepto de lo efímero en esta forma poética.

Desde la disciplina del diseño y las artes visuales:

La realización de objetos de arte, diseño o trabajo creativo a través de un marco teórico que explore las preguntas de investigación planteadas; deberá incluir o complementarse con los siguientes puntos:

- Observación y documentación relacionada/uso de símbolos
- Visualización a través de dibujos o diagramas
- Mapeo conceptual, mapeo mental
- Lluvia de ideas/pensamiento lateral
- Bocetar/anotar
- Uso de la fotografía, audio y video
- Maquetación
- Experimentación con materiales, procesos y nuevas tecnologías
- Inclusión del Internet de las Cosas, la Conciencia del Contexto y el Hardware libre.
- Aplicaciones multimedia, hipermedia
- Reflexión en la acción
- Colaboración, participación, retroalimentación dentro de un posible taller
- Uso de metáforas y analogías
- Uso de matrices organizacionales y analíticas
- Narrativas visuales, *story boards*
- Exhibiciones de los trabajos realizados para retroalimentación

Plan de Trabajo

Actividades	Fecha	Trimestre
1. Documentación y revisión de textos relacionados con el tema de investigación	A partir de la aprobación (jun- ago 2018)	P-18
2. Organización de un encuentro de haikines y estudiosos del haikú, diseñadores y artistas visuales interesados en esta forma poética.	sep- dic 2018	O-18
3. Selección de los autores y haikús más representativos	sep- dic 2018	O-18
4. Experimentación para la inclusión electrónica, mecánica o computacional en la creación de libros de artista de carácter interactivo.	ene a dic 2019	I-19, P-19, O-19
5. Creación de libros de artista que culminará en una Exhibición de las obras.	ene a dic 2019	I-19, P-19, O-19
6. Diseño y lanzamiento de una página web relacionada con el tema en cuestión.	ene a dic 2020	I-19, P-19, O-19
7. Análisis e interpretación de resultados y elaboración de recomendaciones de diseño.	may a dic 2020	P-20, O-20
8. Publicación de un artículo con los resultados obtenidos.	sep a dic 2020	O-20
9. Publicación de un libro con los resultados obtenidos.	sep a dic 2020	O-20

Recursos académicos, materiales, económicos y humanos

Humanos:

Profesores- investigadores de la División de Ciencias y Artes para el Diseño y de la División de Ciencias Sociales y Humanidades de la UAM Azcapotzalco

Servicio Social: alumnos de Servicio Social de la División de CyAD.

Materiales:

Los recursos materiales para la elaboración de obras artísticas se solicitarán a través del Grupo de Investigación Diseño e Interacción Tecnológica del Departamento de Investigación y Conocimiento. Coordinación de Extensión Universitaria. Los libros se realizarán en los laboratorios y talleres de nuestra unidad. A través del Área de Literatura, del Departamento de Humanidades de la División de CSH, para la publicación del libro en cuestión, así como para la organización del Encuentro de Haikines y diseñadores en torno al haikú

Organismo Solicitante

Ninguno

Productos de investigación

Han sido especificados en el documento: libros de artista, página web, audios, video, publicación de artículos relativos a la investigación historiográfica, literaria y filosófica, así como sobre la trasposición entre el lenguaje literario y el diseño, las artes visuales y las tecnologías. La publicación un libro bitácora que de cuenta del proceso creativo y de las piezas elaboradas. Y se usará como herramienta didáctica.

Fuentes bibliográficas, hemerográficas y electrónicas

- Arias de la Canal, Fredo, *Antología del Haiku oral traumático, tanático y cósmico, de Eliana Godoy Godoy*: Chile. 1925-2006 / Por Fedo Arias de la Canal.
- Bachelard, Gaston, *Intuición del instante*, México, FCE, 2000. (Breviarios 435)
- Basho, Matsuo, *Diarios de viaje*; prólogo de Alberto Silva y Masteru Ito, Fondo de Cultura Económica de Argentina, 2015.
- Colombres, Adolfo, *Teoría tras cultural del arte. Hacia un pensamiento visual independiente*. Pensar la Cultura, México, Dirección General de Culturas Populares, 2014.
- Cabezas, Antonio, *Jaikus inmortales*; selección, traducción y prólogo de Antonio Cabezas, Poesía Hiperión 64, Madrid, España, 1994.
- Choi, W., Kim, S., Keum, M., Han, D. K., Ko, H., & Member, S. (2011). Acoustic and Visual Signal Based Context Awareness System for Mobile Application, 57(2), 738-746.
- Chui, M., Löffler, M., & Roberts, R. (2010). The Internet of things. McKinsey & Company, 291(2), 10.
- De la Fuente, Ricardo, Kawamoto, Yutaka, *Haijin, Antología del jaiku*, Poesía Hiperión, Madrid, España, 1992.
- Gold K., Bela, *Una visión artística posible: Análisis de un proceso interdisciplinario entre la vanguardia tecnológica digital, el humanismo y las artes visuales*. Tesis de Doctorado en Diseño. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco (UAM-A). Diciembre 2009.
- Hellion, Martha, *Libros de artista Vol. I*, México, Turner, 2002.
- Hellion, Martha, *El arte nuevo de hacer libros, Ullis Carrión: ¿mundos personales o estrategias culturales? Vol. II*, México, Turner, 2002.
- Issa, Kobayashi, *Cincuenta haikus*; Traducción de Ricardo de la Fuente y Shinjiro Hirosaki, Poesía Hiperión 175, Madrid, España, 1991.
- Jiménez, Agustín, *Camino del haikú, ensayos y poemas, antología hispanoamericana*, Ediciones El Tucán de Virginia, Secretaría e Cultura, Gobierno de la Ciudad de México, 2015.
- Kranenburg, R. Van. (2008). Internet Things ique of nt tech- and the of RFID. (G. L. and S Niederer, Ed.). Netherlands: Institute of Network Cultures, Amsterdam.
- Kranenburg, R. van, Anzelmo, E., Alessandro, B., Caprio, D., Dodson, S., & Ratto, M. (2007). The Internet of things. 1st Berlin Symposium on Internet Society. Amsterdam.
- Kranz, M., Holleis, P., & Schmidt, A. (2010). Embedded Interaction. Internet of Things Track IEEE.
- Lupton, Ellen y Abott Miller, J., *Design writing research: writing on graphic design*, Phaidon, 1999.
- Mereleau-Ponty, Maurice, *Fenomenología de la percepción*, Barcelona, Península, 1994.
- Mereleau-Ponty, Maurice, *Lo visible y lo invisible*, Buenos Aires, Nueva Visión, 2010.
- Rama, Ángel, *La Crítica de la Cultura en América Latina*, Caracas: Biblioteca Ayacucho, 1984.

- _____ *La Ciudad Letrada*, Hanover, Nuevo Hampshire: Ediciones del Norte, 1982.
- _____ *Transculturación Narrativa en América Latina*, México: Siglo XXI, 1981.
- Ricoeur, Paul, *Tiempo y narración. Configuración del tiempo en el relato histórico*, T. I, México, Siglo XXI, 2000.
- Rodríguez-Izquierdo Fernando, *El haiku japonés, historia y traducción, Evolución triunfo del haikai, breve poema sensitivo*, Poesía Hiperión 221, Madrid, España. 2010.
- Shijian, Lin, *Art in Book*, Send Points, Guangzhou, China, 2011.
- Tablada, José Juan, *El jarro de flores; disociaciones líricas; ilustraciones de Adolfo Best Maugard*,
- Tablada, José Juan, *LI-PO y otros poemas*, Círculo de Arte, CONCA, México, 2005.
- Tan, L. (2010). Future internet: The Internet of Things. 2010 3rd International Conference on Advanced Computer Theory and Engineering(ICACTE), V5-376-V5 380.
<http://doi.org/10.1109/ICACTE.2010.5579543>
- Silva, Alberto, *El libro del haiku; Selección, traducción y estudio crítico de Alberto Silva; colaboradoras Seiko Ota, Masako*,
- Yaura, Yukki, *Haiga, haikus ilustrados*, Poesía Hiperión 509, Madrid, España. 2007.
- Xia, F., Yang, L. T., Wang, L., & Vinel, A. (2012). Internet of Things, 1101–1102.
<http://doi.org/10.1002/dac>

Modalidad de difusión

Exposición en la Galería del Tiempo
Página web propia y de la UAM AZC
TV UAM
Artículos libros, encuentros