

17 de octubre de 2023

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 “**Transcodificación en el diseño y las artes**”, la responsable es la Dra. María Itzel Sainz González, adscrito al Programa de Investigación P-066 “Diseño, arte e intercambios culturales” con una vigencia a partir del 15 de noviembre de 2023 al 15 de noviembre de 2025, que forma parte del Área de Investigación “Diseño Disruptivo”, presentado por el Departamento de Investigación y Conocimiento.

Las personas integrantes que estuvieron presentes en la reunión y se manifestaron a favor del dictamen: Dr. Luis Jorge Soto Walls, Mtra. Sandra Luz Molina Mata, Dra. Marcela Burgos Vargas, Mtro. Sergio Dávila Urrutia, Alumna Vania Sarahi Islas Ramírez y como Asesor: Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández.

Atentamente
Casa abierta al tiempo



Mtra. Areli García González
Coordinadora de la Comisión



Unidad Azcapotzalco

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Departamento de Investigación y Conocimiento

4 de octubre de 2023.

JDIC.202.23

Asunto: Solicitud de registro de proyecto.

Mtra. Areli García González

Secretaría Académica en funciones de
Directora, CYAD

PRESENTE

Por este medio le saludo respetuosamente y solicito se presente ante la Comisión encargada del Registro y Seguimiento de las Áreas, Grupos, Programas y Proyectos, para su análisis y en su caso aprobación ante el H. Consejo Divisional de Cyad, el proyecto de investigación que presenta la Dra. Ma. Itzel Sainz González Jefa del área de investigación "Diseño Disruptivo", como responsable, y la Mtra. Martha Ivonne Murillo Islas como participante: **Transcodificación en el diseño y las artes.** Como parte del programa P-066. Diseño, arte e intercambios culturales, del Área Diseño Disruptivo.

En cumplimiento del numeral 1.2.4 de los Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, que como parte del inicio de trámite de registro de proyectos de investigación requiere una justificación según los principios establecidos en las POLÍTICAS DE INVESTIGACIÓN y siendo los objetivos del proyecto:

- Estudiar las implicaciones y posibilidades de la transcodificación dentro de los campos de diseño y las artes desde las perspectivas conceptual, estética, formal y material.
- Explorar procesos creativos vinculados con la transcodificación en el diseño y las artes.
- Propiciar la relación de la investigación con la docencia en propuestas tanto conceptuales como creativas a partir de la transcodificación.

Se presenta la siguiente justificación en términos de los principios 1.1.1 Realizar investigación que genere conocimiento y, en su caso, lo aplique para abordar los desafíos que enfrenta el país, incidiendo en el bienestar de la sociedad y contribuyendo al avance de la humanidad y

Av. San Pablo No. 420, Edif. H, P.B. Col. Reynosa Tamaulipas
Azcapotzalco, 02200 CDMX
55-5318-9174



Unidad Azcapotzalco

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Departamento de Investigación y Conocimiento

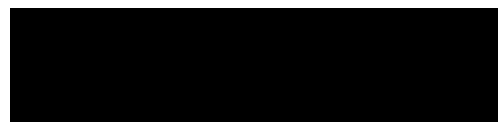
1.1.3 Coadyuvar con la investigación a fortalecer las actividades de docencia, vinculación y preservación y difusión de la cultura:

La solicitud de registro señala que “Transcodificar, en pocas palabras, es traducir a otro formato. Dado que, como ya se expuso, la información es un conjunto de datos manipulable y mutable a distintos códigos –visuales, auditivos, cinestésicos–, podemos partir de lo que añade Manovich (2001), quien explica que en los llamados “nuevos medios” y sus mensajes, existen dos capas: la cultural y la computacional.” por lo que este proyecto pretende entender, analizar y aplicar a la docencia y la investigación la disparidad existente entre el discurso que construye la cultura y los medios de codificación digitales, por lo que este proyecto permitirá alcanzar el OBJETIVO PRIORITARIO 2 del PROGRAMA SECTORIAL DE CULTURA: Consolidar la tarea educativa del Sector Cultura para brindar a las personas mejores opciones de formación, actualización y profesionalización, en todos sus niveles y modalidades, bajo criterios de inclusión y reconocimiento de la diversidad, pues uno de sus objetivos es específicamente Propiciar la relación de la investigación con la docencia en propuestas tanto conceptuales como creativas a partir de la transcodificación. Lo que permitirá entender y formar recursos humanos capaces de traducir los formatos digitales a códigos acordes a la cultura.

Sin más por el momento, reciba un cordial saludo.

Atentamente

“CASA ABIERTA AL TIEMPO”



MTRA. SANDRA LUZ MOLINA MATA
Jefa del Departamento de Investigación y
Conocimiento del Diseño



Casa abierta al tiempo

Universidad Autónoma Metropolitana

Azcapotzalco

Departamento de Investigación y Conocimiento

Azcapotzalco a 12 de septiembre de 2023

Mtra. Sandra Luz Molina Mata
Jefa del Departamento
Presente

Por este medio, le solicito atentamente turne al Consejo Divisional, para su registro, el proyecto de investigación que presentamos quien suscribe, como responsable, y la Mtra. Martha Ivonne Murillo Islas como participante:

Transcodificación en el diseño y las artes

De conformidad con el numeral 2.4.1 de los Lineamientos de Investigación de CYAD, la justificación razonada del proyecto concuerda con los objetivos del Departamento de Investigación y Conocimiento de Diseño en tanto que:

1. Cumple con el objetivo de estudiar la relación entre la cultura material del país y las acciones posibles del Diseño, en una etapa en la que los medios a través de los cuales se transmiten hoy los mensajes incluyen casi por fuerza la transcodificación, por lo que es importante entender estas implicaciones y el potencial que esto tiene para la disciplina. Esto se relaciona directamente con la difusión de la cultura, en tanto que involucra tanto su estudio como la creación de nuevas propuestas con una visión innovadora.
2. En relación a cooperar con investigaciones multidisciplinarias con relevancia en la práctica del Diseño, su teoría y sus aspectos pedagógicos, como se expresa en el protocolo, es un proyecto que involucra distintas disciplinas tanto relacionadas con el diseño y las artes como con otras muy vinculadas con las tecnologías y el manejo de datos.
3. La práctica del Diseño es parte de los objetivos del proyecto, al vincular la investigación conceptual con la investigación creación y la docencia. Esto aborda los quehaceres universitarios de manera integral, en un fenómeno presente en la totalidad social mexicana.

FORMATO DE REGISTRO PARA PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Fecha de inicio:	15 / noviembre / 2024	Fecha de conclusión:	15 / noviembre / 2026
------------------	-----------------------	----------------------	-----------------------

Título del Proyecto: Transcodificación en el diseño y las artes
Departamento al que pertenece: Investigación y Conocimiento del Diseño
Área o Grupo en el que se inscribe: Área Diseño Disruptivo

Programa de Investigación, No. de Registro y cómo enriquece a este

P-066. Diseño, arte e intercambios culturales

El proyecto que se relaciona directamente con el objetivo general del programa: “Generar conocimiento acerca de cómo el diseño y el arte se expresan, se producen, se distribuyen, se consumen, se conservan, se convierten en una apropiación y se manifiestan a través de distintas culturas o subculturas, analizando tanto expresiones del pasado y del presente, como la proyección de escenarios emergentes y futuros con el fin de incidir en la enseñanza y en la práctica de los distintos campos del diseño.”

En este caso, lo enriquece en el sentido de que la transcodificación, hoy en día, subyace en los códigos culturales visibles a través de los cuales se manifiestan el diseño y el arte que utilizan las tecnologías. El código máquina, así como las distintas posibilidades de los lenguajes computacionales, permiten hacer permutas en la expresión y producción del diseño y del arte de manera que sus manifestaciones llegan a los perceptores y/o usuarios mediante distintas estrategias. El estudiar este fenómeno ayudará a su mayor comprensión para, de este modo, incidir en un uso más intencionado en el futuro.

Proyectos que conforman al programa

- N-502 Utilización de tecnologías digitales en el diseño paramétrico y diseño de moldes y troqueles, una estrategia de interacción para la enseñanza del Diseño. Caso: Aplicación del software Visi-Series CAD/CAM/CAE
- N-534 Visualización desde una perspectiva intercultural
- N-571 Aproximaciones al diseño disruptivo
- N-575 Procesos de exploración en el arte y el diseño a través de la intuición poética del haiku
- N-590 El coleccionismo de juguetes y su vínculo con las industrias culturales

Tipo de investigación

Investigación Conceptual	X	Investigación Formativa	X
Investigación - Creación	X		

Responsable del Proyecto

Nombre: María Itzel Sainz González	No. Económico: [REDACTED]
Categoría y Nivel: Titular C	Firma: [REDACTED]
Tipo de contratación: Tiempo completo	

Participantes

Nombre: Martha Ivonne Murillo Islas	Firma: [REDACTED]
No. Económico: [REDACTED]	
Adscripción: Investigación y Conocimiento	
Nombre:	

No. Económico:	Firma:
Adscripción:	
Nombre:	Firma:
No. Económico:	
Adscripción:	

Nombre:	Firma:
No. Económico:	
Adscripción:	
Nombre:	Firma:
No. Económico:	
Adscripción:	

Antecedentes del Proyecto

En este proyecto confluyen tres antecedentes de investigación. En primer lugar, el proyecto *N-369 Prácticas personales y sociales en torno a los libros electrónicos* (Sainz, 2014-2018), pues durante su desarrollo se esbozó el tema de la transcodificación como herramienta fundamental para propuestas de e-literatura, es decir, obras cuya estructura y propuesta narrativa están desde su inicio pensadas a partir del uso de la computadora como herramienta de creación, de distribución y de consumo.

Un segundo momento de profundización se ha dado dentro del proyecto *N-534 Visualización desde una perspectiva intercultural*, marco en el que se inscribió el artículo “Más allá de los datos: transcodificación para visualizar la información” (Sainz, 2023), publicado en la revista Cuadernos de la Universidad de Palermo en Argentina. En él se aborda cómo los datos pueden traducirse a distintos códigos a partir del objetivo que se ha trazado, y que arroja diferentes resultados si se trabaja desde las ciencias, el diseño o las artes.

Una tercera aportación relevante ha surgido durante el desarrollo del proyecto *N-575 Procesos de exploración en el arte y el diseño a través de la intuición poética del haiku* (Murillo, 2022-vigente), pues en las exploraciones y productos de investigación alrededor del tema se ha comenzado a trabajar con la transcodificación como estrategia de difusión de los mensajes en un diálogo entre escritura y oralidad, por ejemplo, en el libro en proceso de publicación “Instantes suspendidos. Florilegio de haikus”.

Es gracias a estos tres proyectos que el tema de la transcodificación se ha descubierto como un espacio poco abordado y, sin embargo, de gran importancia para la comprensión y el desarrollo de nuevas propuestas desde el diseño y las artes.

Sustentación del Tema

Del artículo “Más allá de los datos: transcodificación para visualizar la información” (Sainz, 2023) se recupera lo siguiente:

La evolución de las tecnologías provocó un proceso de diferenciación y desdiferenciación en las maneras mediante las cuales se transmitía la información. Mientras que durante varios siglos; los recursos para su reproducción masiva se centraron en la impresión de textos e imágenes, “[d]espués de 1900, los medios diferenciaron los flujos de datos en distintas tecnologías: acústica (fonógrafo), visual u óptica (película), escrita o textual” (Hayles, 2008, págs. 89-90). A partir del advenimiento de los sistemas computacionales modernos, en la segunda mitad del siglo XX se dio una nueva convergencia: “La desdiferenciación contemporánea depende de manera crucial de la capacidad de los medios digitales para representar todo tipo de datos (texto, imágenes, sonido, video) con la simbolización binaria de ‘uno’ y ‘cero’.” (Hayles, 2008, pág. 93).

Transcodificar, en pocas palabras, es traducir a otro formato. Dado que, como ya se expuso, la información es un conjunto de datos manipulable y mutable a distintos códigos –visuales, auditivos, cinestésicos–, podemos partir de lo que añade Manovich (2001), quien explica que en los llamados “nuevos medios” y sus mensajes, existen dos capas: la cultural y la computacional.

La estructura de una imagen de computadora es un ejemplo de ello. En el plano de la representación, pertenece al lado de la cultura humana; entrando automáticamente en diálogo con otras imágenes, otros “semas” y “mitemas” culturales. Pero en otro nivel, es un archivo de computadora que consta de un encabezado legible por la máquina, seguido de números que representan los valores de color de sus píxeles. En este nivel entra en diálogo con otros archivos informáticos. Las dimensiones de este diálogo no son el

contenido, el significado o las cualidades formales de la imagen, sino el tamaño del archivo, el tipo de archivo, el tipo de compresión utilizada, el formato del archivo, etcétera. En resumen, estas dimensiones pertenecen a la propia cosmogonía de la computadora más que a la cultura humana. (Manovich (2001, págs. 45-46). Es así que, en este nuevo proyecto de investigación, se propone estudiar a mayor profundidad este fenómeno para evidenciar y proponer aplicaciones en el diseño y el arte.

Objetivos del Proyecto de Investigación

- Estudiar las implicaciones y posibilidades de la transcodificación dentro de los campos de diseño y las artes desde las perspectivas conceptual, estética, formal y material.
- Explorar procesos creativos vinculados con la transcodificación en el diseño y las artes.
- Propiciar la relación de la investigación con la docencia en propuestas tanto conceptuales como creativas a partir de la transcodificación.

Metas

1. Estudio de conceptualizaciones básicas y claras sobre la transcodificación dentro de los contextos del diseño y las artes.
2. Detección de ejemplos representativos de la transcodificación en los discursos del diseño y las artes.
3. Análisis de los ejemplos detectados y sus implicaciones para el diseño y las artes.
4. Experimentación con distintos recursos tecnológicos para generar propuestas de transcodificación en el contexto del diseño y las artes.
5. Análisis y valoración de las experimentaciones anteriores.

Métodos de Investigación

Metas 1 y 2. Investigación documental (investigación conceptual).
 Metas 3, 4 y 5. Investigación "Desde el arte, sobre el arte, en el arte y hacia el receptor (De Laiglesia, en Ariza, 2021).
 También Reflexión en la acción. (Investigación-creación e investigación formativa).

Plan de Trabajo

Actividades	Fecha	Trimestre
1. Estudio de conceptualizaciones básicas y claras sobre la transcodificación dentro de los contextos del diseño y las artes. Itzel Sainz González (ISG) 60% -- Ivonne Murillo Islas (IMI) 40%	Nov 23 a Mayo 24	23-O y 24-I
2. Detección de ejemplos representativos de la transcodificación en los discursos del diseño y las artes. Itzel Sainz González (ISG) 50% -- Ivonne Murillo Islas (IMI) 50%	Marzo 24 a Sept 25	24-I y 24-P
3. Análisis de los ejemplos detectados y sus implicaciones para el diseño y las artes. Itzel Sainz González (ISG) 50% -- Ivonne Murillo Islas (IMI) 50%	Jul 24 a Ene 25	24-P y 24-O
4. Experimentación con distintos recursos tecnológicos para generar propuestas de transcodificación en el contexto del diseño y las artes. Itzel Sainz González (ISG) 40% -- Ivonne Murillo Islas (IMI) 60%	Nov 24 Ago 25	24-O y 25-P
5. Análisis y valoración de las experimentaciones anteriores. Itzel Sainz González (ISG) 50% -- Ivonne Murillo Islas (IMI) 50%	Abr 25 Nov 25	25-P y 25-O

Recursos académicos, materiales, económicos y humanos

Académicos

Se contará con las publicaciones impresas disponibles en la COSEI, en BidiUAM, otras publicaciones, artículos y videoconferencias en Internet.

Materiales

Equipo de cómputo, laboratorios de CYAD

Económicos

Los recursos materiales serán previstos en el presupuesto del Diseño Disruptivo del Departamento de Investigación y Conocimiento. Para algunos productos se solicitará el apoyo de otras dependencias de CYAD y la Coordinación de Extensión Universitaria.

Humanos

Las profesoras investigadoras participantes, estudiantes de servicio social, apoyo de profesorado de Diseño Industrial y, para algunos productos, invitación a profesores-investigadores de diseñadores y artistas plásticos.

En caso de que el proyecto de investigación cuente con un convenio de vinculación o se pretenda tenerlo, poner la siguiente información

Organismo solicitante:	Sector:	Número o referencia del convenio instrumento de la vinculación:
	Social	
	Público	
	Privado	

Productos de investigación

- Dos ponencias
- Dos artículos de difusión de resultados.
- Dos reportes de investigación.
- Cuatro propuestas de transcodificación en el diseño y las artes.

Fuentes bibliográficas, hemerográficas y electrónicas

Ariza, S. (2021). De la práctica a la investigación en el arte contemporáneo, producir conocimiento desde la creación. *Arte, Individuo y Soc*, 33(2), pp. 537-552, doi: <https://doi.org/10.5209/aris.68916>

Hayles, N. K. (2008). *Electronic Literature: New Horizons for the Literary* (1a ed.). University of Notre Dame Press.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.

Modalidad de difusión

- Dos ponencias
- Dos artículos de difusión de resultados.
- Participación en una exposición colectiva.

Nota: FAVOR DE NO MODIFICAR EL FORMATO

Fwd: JDIC.202.23 Solicitud de registro de proyecto.

1 mensaje

Cursos de División de CyAD UAM Azcapotzalco <cursos_dipcad@azc.uam.mx>
Para: consdivcyad@azc.uam.mx

5 de octubre de 2023, 19:52

----- Forwarded message -----

De: **Director de Ciencias y Artes para el Diseño** <dircad@azc.uam.mx>
Date: jue, 5 oct 2023 a las 19:49
Subject: Fwd: JDIC.202.23 Solicitud de registro de proyecto.
To: Cursos de División de CyAD UAM Azcapotzalco <cursos_dipcad@azc.uam.mx>

Mtra. Areli

----- Forwarded message -----

De: **DEPARTAMENTO INVESTIGACION Y CONOCIMIENTO** <investigacionconocimiento@azc.uam.mx>
Date: jue, 5 oct 2023 a las 14:33
Subject: JDIC.202.23 Solicitud de registro de proyecto.
To: Director de Ciencias y Artes para el Diseño <dircad@azc.uam.mx>
Cc: Itzel Sainz González <misg@azc.uam.mx>

Mtra. Areli García González

Secretaría Académica en funciones de

Directora, CYAD

PRESENTE

Por este medio le saludo respetuosamente y solicito se presente ante la Comisión encargada

del Registro y Seguimiento de las Áreas, Grupos, Programas y Proyectos, para su análisis y en

su caso aprobación ante el H. Consejo Divisional de Cyad, el proyecto de investigación que

presenta la Dra. Ma. Itzel Sainz González Jefa del área de investigación "Diseño Disruptivo",

como responsable, y la Mtra. Martha Ivonne Murillo Islas como participante:

Transcodificación en el diseño y las artes. Como parte del programa P-066. Diseño, arte e

intercambios culturales, del Área Diseño Disruptivo.

Sin más por el momento, reciba un cordial saludo.

Atentamente,
Sandra L. Molina Mata

--

Metropolitan Autonomous University
Head of Research and Knowledge Department

+52 55 5318 9174
@InvestigacionyConocimientoUAMAZC
www.azc.uam.mx

--
Dirección de CyAD



20230912-Solicitud-Registro-Transcodificacion-disenio-y-artes (1).pdf
768K