

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA  
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL  
INVESTIGACIÓN PARA LA COMUNICACIÓN  
FORMATO 1**

**PROYECTO PARA TRONCO TERMINAL TRIMESTRES 09/P, 09/O, 10/I**

**1. DATOS GENERALES**

<b>TÍTULO DEL PROYECTO:</b>	Hermenéutica de la Cultura Digital
<b>IDENTIFICACIÓN TEMÁTICA:</b>	Sociedad, cultura y TIC
<b>NOMBRE DEL O LOS RESPONSABLES DEL PROYECTO:</b>	Diego Lizarazo Arias
<b>NOMBRE DEL PROYECTO REGISTRADO ANTE CONSEJO DIVISIONAL Y NO. DE REGISTRO</b>	El Arco de la Imagen. Exploración conceptual para una hermenéutica de la imagen. No. De Registro: 10.02

**2. RESUMEN DEL PROYECTO**

El proyecto de Tronco Terminal “Hermenéutica de la Cultura digital” busca encarar el campo de fenómenos comunicativos que vienen desplegándose con el desarrollo y extensión de las tecnologías cibernéticas en los diversos ámbitos de la vida individual y comunitaria, desde el horizonte conceptual y de interrogaciones de la hermenéutica. Esto significa que los fenómenos que se encarar se comprenden como elaboración de la condición significativa del mundo humano y del sentido como fondo y matriz de todas las prácticas y dinámicas históricas. Se plantea con la expectativa de avanzar en *la interpretación del significado social* en tres ordenes fundamentales: a) los procesos de redefinición de las representaciones de sí (tanto en las identidades individuales como colectivas), b) los procesos de redefinición de los tejidos de relación social (en sus diversas esferas: afectivas y lúdicas, escolares, políticas, laborales, etc.), y c) en la redefinición de los modelos de descripción del *sentido del mundo* en sus términos más amplios (como representaciones de la historia, de la cultura, de la relación de la sociedad con la naturaleza, etc.). Así procesos de muy diversa índole como las redes sociales en Internet, los juegos virtuales, el net-art, la blogósfera o los celulares *on line*, manifiestan el significado que la sociedad les otorga en el contexto de la correlación entre producción simbólica y entornos tecnológicos informáticos.

Quizás la mayor fortaleza del proyecto es a la vez su mayor desafío: encarar una cultura viva, que se está conformando a medida que se procura dilucidar, una cultura que nos abarca y de la que aún no tenemos las constancias seguras que da la distancia en el tiempo de la que habla la hermenéutica. El punto clave en este abordaje radica en el reconocimiento de que las transformaciones tecnológicas contemporáneas no son sólo cuestiones técnicas sino que provienen de matrices culturales que las hacen posibles (especialmente en el marco de la racionalidad y el sentido del mundo gestado en la modernidad) y, a su vez, son fuerzas significativas que reconvierten las estructuras culturales (capaces incluso de interrogar y minar el sentido mismo de dicha modernidad).

Conforme al principio hermenéutico de la circularidad entre interpretación y producción del sentido, el tronco terminal se propone desarrollar diversos productos comunicativos en los dispositivos tecnológicos que distiende la cultura digital para reflexionar críticamente sobre sí misma.

### 3. OBJETIVO GENERAL

Formar comunicólogos capaces de comprender los procesos, las prácticas y las implicaciones del desarrollo de la cultura digital en la sociedad contemporánea, a partir del reconocimiento, clasificación e interpretación de los principales fenómenos de la cultura informática desde el marco del pensamiento hermenéutico, atendiendo especialmente a tres clases de interrogantes: sobre las transformaciones de la subjetividad, las redefiniciones de las relaciones sociales, y la construcción del sentido de la realidad socio-técnica. Dichos comunicólogos se hallarán en condiciones de desarrollar una investigación específica sobre alguno de estos fenómenos, en la que se alcance una explicación argumentada y una toma de posición crítica. Así mismo, desarrollarán un producto comunicativo como propuesta heurística y de sentido ante el horizonte planteado.

#### 3.1 OBJETIVOS PARTICULARES DELIMITANDO LAS HABILIDADES EXPRESIVAS Y COGNITIVAS QUE SE ESPERA DEL ALUMNO AL FINALIZAR EL TRONCO TERMINAL.

Al final del Tronco Terminal los alumnos y alumnas:

1. Conocerán las diversas perspectivas de explicación filosófica, sociológica y estética de las transformaciones simbólicas de la "cultura digital".
2. Comprenderán las implicaciones éticas, estéticas y políticas más relevantes del desarrollo de la cultura digital en la sociedad contemporánea.
3. Conocerán las principales discusiones teóricas en torno a las concepciones sobre la transformación del sujeto y las redes sociales en el entorno cibernético.
4. Argumentarán consistentemente en torno a las implicaciones de los aspectos y procesos más significativos de la cultura digital en el horizonte histórico contemporáneo.
5. Contarán con las habilidades técnicas necesarias para generar productos comunicativos en alguno de los dispositivos comunicativos informáticos.
6. Serán competentes en el diseño heurístico de contenidos y estrategias formales para la comunicación de sus resultados de investigación.

### 3.2 OBJETIVOS POR TRIMESTRE

<b>TRIMESTRE 09/P</b>	Desarrollar un campo de reflexiones teóricas sobre la cultura digital en sus sentidos estéticos, éticos y políticos.
<b>TRIMESTRE 09/O</b>	Desarrollar las perspectivas teórico-metodológicas de cada uno de los proyectos propuestos por los estudiantes en el área.
<b>TRIMESTRE 10/I</b>	Desarrollar las investigaciones y los productos comunicativos correspondientes.

### 4. JUSTIFICACIÓN Y PERTINENCIA DEL TEMA.

La sociedad contemporánea ha experimentado una reconfiguración sustancial a partir de la extensión e intensificación de los dispositivos informáticos y de las redes de comunicación virtual. La cultura es uno de los campos que ha experimentado las mayores mutaciones en tanto ha representado una nueva forma de producción, circulación y consumo simbólico y ha configurado nuevas dinámicas y procesos comunicativos al punto de que en los últimos años se utilizan términos como “cibercultura”, “hipercultura” o “tecnocultura” para referir este nuevo territorio imaginario. En el horizonte de los estudios comunicativos, resulta primordial explorar el sentido que tienen estas prácticas y estos nuevos escenarios (quizás esta nueva *condición*) por sus repercusiones subjetivas, grupales y sociales. Al tratarse de un complejo de fenómenos que abarca transversalmente el horizonte social y al constituirse quizás como la dinámica tecno-comunicativa más relevante desde la invención de la imprenta, resulta crucial su abordaje por los estudios comunicativos y en particular el esfuerzo de dilucidación de sus sentidos en una mirada fundamentada en el pensamiento hermenéutico y simbólico. Es importante reconocer que los fenómenos de la “cultura digital” no refieren a una suerte de apelación a los soportes tecnológicos de las producciones culturales, bajo una lógica reduccionista y mecánica; la cuestión no radica en el cambio de soportes, sino en la redefinición de las prácticas, los significados y del sentido subjetivo, intersubjetivo y social que se pone en juego. Esto es así porque los dispositivos cibernéticos, siendo sistemas maquínicos no son sólo “útiles” o “herramientas”, sino que despliegan *entornos* o *mundos de vida* (como diría Wittgenstein) en los que nos constituimos como sujetos y en los que se conforma el mundo social. Por eso investigar e interpretar la cultura digital no es una lectura de máquinas, sistemas eléctricos y utensilios automáticos, es una exploración capital de lo que somos y de aquello en lo que nos vamos constituyendo incesantemente. Porque al parecer nuestras identidades son articulaciones muy complejas de artefactos, sistemas comunicativos, personas, instituciones y sendas estructuras de representaciones y simbolizaciones. Así una doble reinscripción tensa la construcción de este proyecto: a) la tecnología transforma las sociedades que la producen y la consumen; y a la vez dicha tecnología es transformada por las sociedades en que es usada y generada, y b) pensamos nuestra realidad técnica en el interior del mundo técnico.

## 5. MARCO TEÓRICO-METODOLÓGICO A TRABAJAR

La cultura digital responde, en una visión panorámica, a los procesos de reconversión tecnológica de los fenómenos simbólicos por los modelos comunicativos. En otros términos a la dinámica de *toma de la cultura por la comunicación*. ¿Qué significado y qué implicaciones tiene este proceso? Son múltiples las formas en que ha resultado abordado: desde la idea de la *telépolis* de Paul Virilio fundada en lo que ha llamado el “no-lugar de las tecnologías teletópicas”, donde la comunicación no se produce ya en un contexto físico (incluso social) reconocible, sino en relaciones virtuales definidas por distintas modalidades de *telepresencia*, hasta visiones como *la sociedad de la información* de Manuel Castells o la *mentópolis* de Marvin Minsky donde la sociedad mediática e informática se dibuja como una *matriz* tendida por tecnologías cibernéticas de diverso calibre en las que la esfera social de lo simbólico se refiere como *tele-cultura*, *hipercultura* o *cybercultura*. Ante esta diversidad de miradas es posible advertir tres agrupaciones conceptuales que procuran argumentar en torno a tres campos problemáticos de fenómenos en transfiguración: la experiencia del sujeto, la experiencia de las relaciones humanas y el sentido dado a la transformación del mundo. 1. En el *orden del sujeto* se plantean, por ejemplo, los problemas referentes a la redefinición de la corporalidad, el desbordamiento de los márgenes de la psique individual, la destitución de los límites del cuerpo y la simbiosis hombre-máquina. El origen de estas interpretaciones, se halla en la idea remota de McLuhan sobre la tecnología como

extensión humana, la tecnología no como *exterioridad*, sino continuidad, desenvolvimiento específico de lo humano (como en Wiener cuando funda la cibernética como una clase de ontología). Dos son las modalidades de esta imaginaria: la cibernización corpórea para el trabajo, y la cibernización mental para la existencia. En el primer sentido es que José Gaos planteaba la extinción del trabajo físico humano y su asunción por las máquinas como resultado de una elección humana por la digitalización del movimiento (el trabajador segmenta sus acciones de tal manera que, al romper la continuidad creativa, hace posible su emulación discreta por el sistema automático). Para Gaos el principio de esta sustitución monumental se halla en la asunción civilizatoria del tiempo como *aceleración*. La búsqueda de la aceleración termina por deshacer la alternativa de experiencia y de sentido que reposa, para Gaos, en la *lentitud*. Sin duda hay un puente entre esta visión y los planteamientos de Virilio o de Kundera sobre la velocidad: la celeridad es una elección tomada por occidente ante la alternativa de la *lentitud*. El segundo sentido se elabora estéticamente en la imbricación hombre-máquina propia del *Cyborg*: mezcla de estructuras electromecánicas y organismos en los ámbitos de la literatura, el cine y los cómics. El territorio en que se expresa más radicalmente esta imaginaria del sujeto es en el *cyberpunk* que como una suerte de *animismo tecno* termina por dotar de espíritu a la máquina y digitalizar la conciencia humana en la tecnología. Es el campo de lo que se ha llamado *posthumano*. 2. En el orden de las relaciones humanas se plantea un abanico de problemas que va desde la relación mediada tecnológicamente con el otro, hasta la desaparición de la alteridad y su figuración puramente informática. Así, desde la posibilidad laboral de trabajar juntos (bajo las formas de la telepresencia como le llaman los ingenieros de la Fujitsu), hasta la extensión total del cuerpo en la experiencia *extra-corpórea* como le llama Reinghold (1994). En el ambiente de las redes sociales virtuales, se trata de las implicaciones de los clones cibernéticos (avatares), y de los espacios colectivos constituidos como *sociedad* segunda, al estilo *second life* donde se reproducen varias de las instituciones, modalidades de ejercicio del poder y reglas de relación humana, pero donde también se reorganizan varios de los aspectos de la vida comunitaria. Por último, se ha desplegado un interés teórico por comprender las implicaciones de los vínculos entre las personas y los dispositivos electrónicos, en especial por el desarrollo de las interfaces y la potencia de lo que se vienen llamando las “redes neurales”, lo que constituye sistemas inteligentes que producen la impresión en el usuario de que mantiene un intercambio con inteligencias artificiales animadas (el asunto de “las personas artificiales” ejemplificado en “Idoru”, la novela de William Gibson o en Kyoko Date -DK96- de la compañía japonesa Hori-Pro). 3. En el orden del *sentido otorgado a la transformación del mundo* es necesario reconocer que los significados sociales, así como las perspectivas teóricas otorgadas a términos como “cultura digital” o, más ampliamente, “cultura tecnológica” deben entenderse en su dimensión plural. No existe una cultura tecnológica o digital, sino diversas culturas. Las políticas institucionales a menudo no consideran esta diversidad cuando se ponen en marcha reglamentaciones o disposiciones. Detrás de cada una de las definiciones, detrás de las TIC brota un esquema de interpretación al que subyace una concepción de la realidad social. Por ello, el abordaje del problema exige una conceptualización de las relaciones entre cultura, tecnología y sociedad. Las diversas posturas teóricas involucradas en las polémicas sobre el sentido y el lugar de la tecnología en los mundos sociales, reconocen que *la tecnología no es un asunto puramente técnico*. Es equívoca la visión tradicional que coloca la cuestión técnica en una especie de abstracción de lo cultural, lo histórico y lo social. La tecnología carga de una u otra forma la lógica cultural y social con que ha sido producida y a la que se destina. El objeto técnico se produce en un universo histórico, en un mundo cultural que imagina que lo requiere, y que tiene las condiciones materiales y simbólicas para desarrollar la ruta para producirlo. Este sentido de lo técnico constituye la materia de una dilucidación necesaria, propia de una sociología, una antropología o una filosofía de la tecnología. Según Carl Mitcham (1994) esta dilucidación ha tenido dos grandes versiones: una proveniente de los ingenieros que reflexionan el

hecho tecnológico, y otra de los filósofos que piensan en ella como acontecimiento humano. En realidad la diferenciación de Mitcham no es muy precisa porque no se trata necesariamente de la distinción disciplinar entre la perspectiva de los ingenieros y la perspectiva de los filósofos. Es más exacto reconocer una actitud *restaurativa* de la tecnología, frente a una actitud *perspicaz* o *crítica* (traspolando la distinción que hace Ricoeur respecto a las hermenéuticas de los símbolos). La actitud restaurativa implica una mirada que busca comprender la aportación técnica al mundo, el origen de su poder transformador y su profunda conexión con la singular naturaleza humana; la actitud perspicaz tendría una reserva ante la tecnología, saltaría la fascinación mecánica para identificar en ella, críticamente, la manera en que su extensión y su acción afectan a los seres humanos y las relaciones sociales. La “afectación” puede tener diferentes signos, pero el denominador común de esta posición es la reserva ante el entusiasmo tecnológico y el cuestionamiento por sus consecuencias individuales y sociales. En el primer caso se trata de una perspectiva que se propone mostrar la contribución esencial de la tecnología en la formación de la sociedad humana y en su desarrollo; la segunda estaría atenta a identificar y reflexionar su carácter entrópico. En síntesis, ante la complejidad del problema tratado, la estrategia teórico-metodológica consiste en abordar estos tres nudos problemáticos, desde tres ejes conceptuales:

1. Hermenéutica de la cultura (H.G. Gadamer, P. Ricoeur, C. Geertz, V. Turner)
2. Semiótica y pragmática de la comunicación (J.L. Austin, H. Lefebvre, Crary, R. Rorty )
3. Filosofía de la cultura digital (N. Winer, M. McLuhan, J. Baudrillard, P. Virilio , S. Turkle, etc.)

## 6. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN A DESARROLLAR

Es posible organizar las líneas de investigación que abre el proyecto en tres vertientes fundamentales:

1. *Investigaciones conceptuales sobre visiones teóricas y perspectivas de la “cultura digital”* (donde son posibles proyectos del tipo: “Metáforas de la sociedad en la era de la información: de Virilio a Castells”, “El concepto de cultura en la obra de N. Winer”, “Sujeto y cultura en la literatura Cyberpunk”, “Crítica al concepto de aldea global en MacLuhan”, etc.).
2. *Investigaciones textuales sobre discursos y lenguajes en el campo de la cultura digital* (con proyectos como: “Gramáticas y modelos textuales en You tube”, “Sentidos y perspectivas de la estética digital en los museos virtuales”, “¿La construcción de una nueva experiencia estética?: El Net-art y la poiesis cooperativa”, “Cyberpolítica: Estrategias y nuevas formas de adhesión en el discurso de la red”, “Construcciones lingüísticas y semióticas para la comunicación hipermediada”, etc.).
3. *Investigaciones sobre procesos socio-simbólicos en el horizonte de la redefinición cibernética* (entre los cuales figurarían proyectos del tipo: “Las alteridades virtuales: interrogaciones acerca del significado existencial de la simulación virtual del otro”, “El afecto como síntesis. ¿Reconfiguración de las dinámicas de comunicación emocional entre los actores de la red?”, “Movimientos sociales y estrategias de construcción de fuerza política a través de los dispositivos tecnológicos”, etc.).

## 7. POSIBLES APORTACIONES PARA LA UAM

El proyecto generará las siguientes aportaciones a la UAM:

1. Contribuye al desarrollo de un marco de reflexiones teóricamente fundamentadas sobre las comunicaciones cibernéticas, lo que puede impactar en tres ámbitos: a) los numerosos proyectos de investigación que se desarrollan en las tres Divisiones sobre TIC y educación; b) los programas de tecnología informática que operan regularmente en la universidad; y c) los programas académicos, especialmente de la carrera de Comunicación Social que abordan la temática de las TIC (Procesos de comunicación social y cultura; Escritura y comunicación, Cinematografía y procesos culturales y Televisión y procesos culturales).
2. Forma un grupo de especialistas en cultura digital con alta competencia para la generación de conocimientos útiles sobre la sociedad cibernética y para el desarrollo de estrategias y productos comunicativos en estos dispositivos.

## 8. CONTENIDOS GENERALES DEL PROGRAMA

ACTIVIDAD	TRIMESTRE 09/P (12 hrs)	TRIMESTRE 09/O (12 hrs)	TRIMESTRE 10/I (12 hrs)
Seminario Teórico	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perspectivas para una hermenéutica de la cultura.</li> <li>2. Visiones y conflictos en la filosofía de la técnica.</li> <li>3. Elementos conceptuales para una filosofía de los procesos cibernéticos.</li> <li>4. Semiótica y pragmática de la comunicación virtual.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Estrategias de análisis de los procesos del sentido en entornos cibernéticos.</li> <li>2. El sentido del sujeto en la condición virtual.</li> <li>3. La reconfiguración de los procesos simbólicos en ambientes digitales.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asesoría conceptual y argumentativa a los proyectos de investigación.</li> <li>2. Asesoría discursiva a los proyectos de investigación</li> <li>3. Discusión sobre los resultados de las investigaciones</li> </ol>

## 9. RESULTADOS FINALES ESPERADOS POR TRIMESTRE

TRIMESTRE 09/P	TRIMESTRE 09/O	TRIMESTRE 10/I
----------------	----------------	----------------

<p><u>De la investigación</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formación de los estudiantes en el campo de reflexiones teóricas (éticas, estéticas y políticas) sobre la sociedad cibernética y la cultura digital.</li> <li>2. Definición de los objetos y construcción de los problemas de investigación de cada uno de los equipos de trabajo.</li> <li>3. Construcción de la primera parte del marco teórico de los proyectos de investigación.</li> </ol>	<p><u>De la investigación</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formación de los estudiantes en los ejes de análisis idóneos para el abordaje de los órdenes del sujeto, de los tejidos sociales y del sentido de la transformación tecnológica referidos en el “resumen del proyecto”</li> <li>2. Construcción de la segunda parte del marco teórico de los proyectos de investigación.</li> <li>3. Desarrollo de las investigaciones correspondientes</li> </ol>	<p><u>De la investigación</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elaboración de las conclusiones de los proyectos de investigación.</li> <li>2. Redacción del reporte final de investigación.</li> <li>3. Defensa de la investigación en Réplica final.</li> </ol>
<p><u>De la producción comunicativa</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Establecimiento de la estrategia comunicativa adecuada para la información de los resultados de la investigación (video, sitio web, multimedia, etc.).</li> <li>2. Elaboración de la propuesta del producto comunicativo.</li> </ol>	<p><u>De la producción comunicativa</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pre-producción del producto comunicativo.</li> <li>2. Producción del producto comunicativo.</li> </ol>	<p><u>De la producción comunicativa</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Post-producción del producto comunicativo.</li> <li>2. Presentación y defensa del producto comunicativo en Réplica final.</li> </ol>

**10. MODALIDADES DE OPERACIÓN DEL PROGRAMA (EXPOSICIONES DEL DOCENTE O DEL ALUMNADO, PANELES DE DISCUSIÓN, DINÁMICAS, ETC.)**

<p>El programa operará mediante las siguientes modalidades:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Exposiciones docentes para la formación de perspectivas conceptuales.</li> <li>2. Conversaciones grupales de problematización, interrogación y crítica de lecturas.</li> <li>3. Experiencias de interpretación de medios, textos y procesos cibernéticos.</li> <li>4. Exposiciones de los alumnos sobre temáticas específicas de los cursos y de avances de investigación.</li> <li>5. Gabinetes de análisis de fenómenos de la cultura digital.</li> <li>6. Trabajos por equipos.</li> <li>7. Asesorías por equipos.</li> </ol>
--

**11. APOYOS REQUERIDOS PARA LA REALIZACIÓN DEL PROGRAMA DE TRABAJO (REQUERIMIENTOS TÉCNICOS, EQUIPO, ESPACIOS EN LOS TALLERES DE COMUNICACIÓN, ETC.)**

TRIMESTRE 09/P	TRIMESTRE 09/O	TRIMESTRE 10/I
<p>Los necesarios para el desarrollo de los proyectos comunicativos de los alumnos. En términos generales de dos tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Los idóneos para producciones audiovisuales (video)</li> <li>b) Los idóneos para producciones informáticas (páginas Web y Multimedia)</li> </ul>	<p>Los necesarios para el desarrollo de los proyectos comunicativos de los alumnos. En términos generales de dos tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>c) Los idóneos para producciones audiovisuales (video)</li> <li>Los idóneos para producciones informáticas (páginas Web y Multimedia)</li> </ul>	<p>Los necesarios para el desarrollo de los proyectos comunicativos de los alumnos. En términos generales de dos tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>d) Los idóneos para producciones audiovisuales (video)</li> <li>Los idóneos para producciones informáticas (páginas Web y Multimedia)</li> </ul>

**12. CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES A APLICAR DURANTE EL TRONCO TERMINAL INCLUYENDO TODAS LAS FASES DEL PROGRAMA (CURSOS DE APOYO, ASESORÍAS ETC.)**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE DE EVALUACIÓN
<p><b>09/P</b></p> <p><u>Para el seminario teórico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación en las sesiones de trabajo</li> <li>- Exposición de una lectura</li> <li>- Presentación de una práctica de análisis</li> <li>- Calidad, integridad y pertinencia del Proyecto de Investigación</li> </ul> <p><u>Para el curso de apoyo I (Diseño de Productos comunicativos)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación en las sesiones de trabajo</li> <li>- Calidad de la propuesta para producción comunicativa</li> <li>- Plan de producción</li> </ul> <p><u>Para el curso de apoyo II (Metodología)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación en las sesiones de trabajo</li> <li>- Desarrollo de las estrategias metodológicas para la investigación.</li> <li>- Protocolo de investigación</li> </ul>	<p><b>09/P</b></p> <p>Fase teórica: 60%</p> <p>Curso de apoyo I (Diseño de Productos Comunicativos): 20%</p> <p>Curso de apoyo II (Metodología): 20%</p>
<p><b>09/O</b></p> <p><u>Para el seminario teórico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación en las sesiones de trabajo</li> <li>- Presentación de avances de análisis de sus objetos de investigación</li> <li>- Desarrollo de las líneas y componentes de la investigación</li> </ul> <p><u>Para el curso de apoyo I (Producción comunicativa)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación en las sesiones de trabajo</li> <li>- Elaboración del producto comunicativo</li> </ul> <p><u>Para el curso de apoyo II (Metodología)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación en las sesiones de trabajo</li> <li>- Desarrollo de las investigaciones conforme el plan metodológico.</li> </ul>	<p><b>09/O</b></p> <p>Fase teórica: 60%</p> <p>Curso de apoyo I (Diseño de Productos Comunicativos): 20%</p> <p>Curso de apoyo II (Metodología): 20%</p>
<p><b>10/I</b></p> <p><u>Para el seminario teórico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación en las sesiones de trabajo</li> <li>- Reporte final de investigación</li> <li>- Defensa de la investigación en Réplica Final</li> </ul> <p><u>Para el curso de apoyo I (Producción comunicativa)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Calidad del Producto Comunicativo en su formato final</li> </ul>	<p><b>10/I</b></p> <p>Fase teórica: 60%</p> <p>Curso de apoyo I (Diseño de Productos Comunicativos): 20%</p> <p>Asesoría: 20%</p>

### 13. BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

- Austin, J.L. *Palabras y acciones. Cómo hacer cosas con palabras*, Buenos Aires, Paidós, 1971.
- Baudrillard, J. *Cultura y simulacro*, Kairós, Barcelona, 1993.
- Bauman, Z. (2002), *La cultura como praxis*, Paidós, Barcelona
- Broncano, F. *Entre ingenieros y ciudadanos*, Ed. Montesinos, España, 2006.
- Castoriadis, C. *La institución imaginaria de la sociedad*, Tusquets, Barcelona, 1983.
- Clark, D. *Natural-Born Cyborgs. Minds technologies and the future of human intelligence*, Oxford University Press, USA, 2003.
- Crary *Techniques of the Observer*. MIT, Cambridge y Londres, 1990.
- De kerchove, D. *La piel de la cultura*, Barcelona, Gedisa, 1999.
- Eco, U. *Tratado de semiótica general*, Lumen, Barcelona, 1988.
- Eliade, M. *Imágenes y símbolos*, Taurus, Madrid, 1979.
- Gadamer, H.G. *Verdad y método*, Sígueme, Salamanca, 1977.
- Geertz, Clifford (2003), *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- Greimás, A. J. *Sémiotique de l'espace*, Denoël/Gonthier, París, 1979.
- Heidegger, M. *Ser y tiempo*, Trotta, Madrid, 2003.
- Holland Dorothy, William Lachicotte, Debra Skinner, Carol Cain (1998). *Identity and Agency in Cultural Worlds*. MA: Harvard University Press.
- Jameson, Frederic; Slavoj Žižek (1998), *Estudios culturales: Reflexiones sobre el multiculturalismo*, Paidós, Buenos Aires.
- Lash, S. *Crítica de la información*, Amorrortu, Buenos Aires, 2005.
- Lefebvre, H. *La producción de l'espace*, Anthropos, París, 1974.
- Mcluhan, M. *La comprensión de los medios como extensiones del hombre*, Diana, México, 1977.
- Mitcham, C. *Thinking through Technology. The Path Between Engineering and Philosophy*, University of Chicago Press, Chicago, 1994.
- Mukarovsky, I. *Escritos de estética y semiótica del arte*, Gustavo Gilli, Barcelona, 1977.
- Mumford, L. *Técnica y civilización*. Madrid, Alianza Editorial, 1998.
- Ricoeur, P. *Del texto a la acción*, Fondo de Cultura Económica, Argentina, 2001.
- Ricoeur, P. *El conflicto de las interpretaciones*, Fondo de Cultura Económica, Argentina, 2003.
- Ricoeur, P. *Sí mismo como otro*, Siglo XXI, México.
- Rorty, R. *Consecuencias del pragmatismo*, Tecnos, Madrid, 1996.
- Sanmartin, J. *Tecnología y futuro humano*, Anthropos, Barcelona, 1990.
- Taylor, M. *Hiding*, The University of Chicago Press, Chicago, 1997.
- Turkle, S. *Life on the screen. Identity in the age of the Internet*, Simon & Shuster, USA, 1995.
- Turner, V. *La selva de los símbolos*, Siglo XXI, México, 2006.
- Vattimo, G. *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna*. Gedisa, Barcelona, 2007.
- Virilio, P. *El ciber mundo, la política de lo peor*, Cátedra, Madrid, 2005.
- Virilio, P. *La bomba informática*, Cátedra, Madrid, 2005.
- Wenger, E.(1998). *Communities of Practice. Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Wiener, N. *Cibernética y sociedad*, Ed. Sudamericana, Argentina, 1988

### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Alabarces, Pablo (2002). "Estudios Culturales", en Altamirano, Carlos (dir.), *Términos críticos de sociología de la cultura*, Paidós, Barcelona.
- Bourdieu, Pierre (1991). *Language and symbolic power*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Castells, M. *La Era de la Información. Vol. I: La Sociedad Red*. México, Siglo XXI Editores. 2002.
- Dery, M. *Velocidad de escape*, Editorial Siruela, Madrid, 1998.
- Ford, A. 1: "El malestar de la brecha digital" en: [www.avizora.com/publicaciones/comunicacion/textos/malestar\\_brecha\\_digital\\_0036.htm](http://www.avizora.com/publicaciones/comunicacion/textos/malestar_brecha_digital_0036.htm).
- Lam, WSE. (2000). Literacy and the design of the self: A case study of a teenager writing on the internet. *TESOL Quarterly*, 34, 457-482.
- Lizarazo, D. *La sociedad eléctrica. Preguntas por la educación en el mundo cibernético*, CETE – Televisión Educativa – SEP, México, 2007
- Serrano, A. y E. Martínez *La brecha digital. Mitos y realidades*, Universidad Autónoma de Baja California, México, 2003.
- Virilio, P. and S. Lotringer. *Crepuscular Dawn*. Los Angeles and New York: Semiotexte(e), 2002.
- Wertsch, James V. (1991). *Voices of the mind: A sociocultural approach to mediated action*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wiener, N. *God and Golem, Inc*. The M.I.T. Press, Cambridge, Massachusetts, 1964.
- Williams, Raymond (1984). *Sociología de la cultura*, Paidós, Barcelona.

#### 14. RESUMEN CURRICULAR DEL PROFESOR

Maestro y Doctor en Filosofía por la UNAM, licenciado en Comunicación Social por la UAM-X, Profesor - Investigador de Tiempo Completo de la Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco. Ha desarrollado diversos proyectos de investigación tanto en la UAM como en el Programa de Investigación y Documentación en Comunicación Educativa (PIDCE) de la SEP. Es Investigador Nacional del SNI Nivel II. Entre sus reconocimientos destacan: “Premio a la Investigación UAM 2008 en Ciencias Sociales y Humanidades”, “Premio a las Áreas de Investigación 2007, Educación y Comunicación Alternativa”, de la Universidad Autónoma Metropolitana y el Premio “Orlando Fals Borda 2005 por Investigación y Trayectoria Académica en Sociedad y Cultura”, del Instituto de Comunicación y Cultura de Bogotá – Colombia. Fue coordinador del seminario “Fronteras de la Interpretación” del Instituto de Investigaciones Sociales de la UNAM. Ha sido docente de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM; de la Maestría en Comunicación Visual de la Universidad Simón Bolívar y del Doctorado en Estudios Transdisciplinarios en ICONOS, así como profesor invitado en diversas universidades de Colombia, España y Argentina. Miembro del “Equipo Interdisciplinario de Investigación Cultural” de la Fundación ICONOS de Bogotá- Colombia. Autor de más de cien artículos sobre hermenéutica de la cultura, teoría de la imagen y filosofía de la comunicación, publicados en revistas especializadas de México y el extranjero. Es autor de los libros: *Los anillos sígnicos; fuerzas, signos y juegos* (1997); *La reconstrucción del significado* (1998); *Un rastro en la nieve* (2002); *La fruición fílmica* (2004); *Iconos, figuraciones, sueños. Hermenéutica de las imágenes* (2004); *El espacio lúdico* (2006); *Sociedades icónicas* (2007); *Interpretaciones icónicas* (2007); *Icónicas mediáticas* (2007); *Semántica de las imágenes* (2007); *La dislocación del sentido* (2007) y *La sociedad eléctrica* (2007).