

Convocatoria



Edición



18

Dossier
**“Procesos creativos
y cognitivos en la
digitalización cultural”**

Editores invitados
Esteban Gutiérrez Jiménez,
Instituto Tecnológico Metropolitano
Juan Alejandro López Carmona
Institución Universitaria Pascual Bravo
José Julián Cadavid Sierra
Instituto Tecnológico Metropolitano

Recepción de contenidos hasta el
30 de noviembre
[2022]

Para más información: redestetica_med@unal.edu.co

Facultad de Ciencias Humanas y Económicas
Sede Medellín



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA



CONVOCATORIA EXTENDIDA

La *Revista Colombiana de Pensamiento Estético e Historia del Arte* de la Universidad Nacional de Colombia - Sede Medellín invita a la comunidad académica nacional e internacional a participar en el número 18 (julio-diciembre de 2023) con artículos inéditos en español, inglés o portugués sobre temas del dossier “Procesos creativos y cognitivos en la digitalización cultural”

Editores invitados

Esteban Gutiérrez Jiménez, Instituto Tecnológico Metropolitano (Medellín, Colombia)
Juan Alejandro López Carmona, Institución Universitaria Pascual Bravo (Medellín, Colombia)
José Julián Cadavid Sierra, Instituto Tecnológico Metropolitano (Medellín, Colombia)

Fecha límite de recepción de contenidos: 30 de noviembre de 2022

Envíos a través de su plataforma

<https://revistas.unal.edu.co/index.php/estetica/user/register?source=>

Los autores deberán seguir las normas editoriales de la revista

<https://revistas.unal.edu.co/index.php/estetica/about/submissions>

Dudas

redestetica_med@unal.edu.co

Objetivos del dossier

¿Cómo se desarrollan las prácticas creativas dentro del sistema tecnológico y conceptual que define nuestra contemporaneidad?



La siguiente propuesta se plantea con la convicción de que las prácticas creativas y el sistema académico, crítico y reflexivo que las acompañan deben buscar un lugar de importancia en el diseño y conceptualización de los modelos culturales de la *digitalidad*. Durante las últimas cuatro décadas la digitalización cultural y tecnológica ha avanzado a una velocidad muy superior a la de la alfabetización digital, de manera tal que la ubicuidad de los sistemas digitales en las sociedades contemporáneas no se compagina con el conocimiento general de las estructuras conceptuales que les subyacen y que articulan a dichos sistemas con el conocimiento que por ellos circula.

La alfabetización digital es una preocupación transversal a lo largo de los discursos y reflexiones que han acompañado el desarrollo de las tecnologías digitales y la inconsistencia de sus avances se manifiesta en las dificultades para la producción de análisis y crítica cultural en este contexto. El pensador alemán Florian Cramer es tajante cuando asegura que “el pensamiento crítico sobre los computadores no es posible sin una comprensión informada del formalismo estructural de sus lenguajes de control”¹. Por su parte, Casey Reas –miembro fundador de Processing²– asegura que aunque existen múltiples formas de trabajar con el *software*, su uso exclusivamente como herramienta limita y oscurece las potencialidades del computador. Por ello, considera recomendable la alfabetización digital, comprendida como la lectura y escritura de *software* por parte de los creadores, pues aumenta la sofisticación del uso, la manipulación y el control sobre la materia electrónica dentro del computador.

Desde la perspectiva de la historia del arte, Sean Cubitt y Paul Thomas insisten sobre la importancia de la alfabetización digital en esta área de estudio:

De forma similar a los artistas cuyos trabajos estudiamos, los historiadores del arte de los medios deben tener algún conocimiento de ingeniería, simplemente para ver de lo que están hechos los trabajos. Necesitamos un trasfondo de la historia del arte, pero también de la historia de los medios y de la cultura para seguir las referencias que pueden surgir.³

Así pues, la alfabetización digital es de gran importancia para que los creadores emprendan procesos críticos dentro de su contemporaneidad y también para aquellos actores que realizan

¹ Florian Cramer, *Language*, 2006, 4 http://cramer.pleintekst.nl/essays/language_-_software_studies/language.txt

² Plataforma de programación gráfica para artistas depositaria de la filosofía de *Smalltalk*, el lenguaje de programación diseñado por Kay en Xerox PARK.

³ Sean Cubitt y Paul Thomas, eds., *Relive: Media Art Histories* (Cambridge: MIT Press, 2013), 10.



crítica cultural apoyándose en esos proyectos creativos. Así mismo, el estudio de la ontología digital es especialmente importante para aquellos creadores y teóricos interesados en reflexionar sobre su propia cultura, y así tomar parte activa en el diseño de los nuevos modelos necesarios para superar con éxito los cambios socioculturales que producen la digitalización de la información y la computarización de los sistemas.

Bajo estas perspectivas, la actual convocatoria se alinea con las voces que abogan por una inserción activa y efectiva de las artes en la creación de los nuevos modelos tecnoconceptuales para gestionar la realidad. Alimentándose de estos esfuerzos por construir un terreno fértil para la alfabetización digital, el dossier “Procesos creativos en la digitalización cultural” es un espacio reflexivo para enriquecer la discusión dentro y desde el circuito de las prácticas creativas locales. Se invita a compartir experiencias en las que el material digital y su infraestructura tecnológica ocupen un lugar central para la producción y reflexión. Propuestas que revisen de forma crítica, las prácticas con las que los creativos trabajan y producen pensamiento dentro de la cultura digital⁴.

Ejes temáticos

- Investigación-creación en entornos digitales.
- Perspectivas, exhibición y activación de procesos del arte y del diseño dentro de las ecologías digitales.
- Continuidad, transformaciones y relaciones de las prácticas creativas tradicionales y la producción digital.
- Teorización y crítica en la digitalización cultural y el poshumanismo digital.
- Alfabetización digital y construcción discursiva en las industrias creativas.
- Historia y desarrollo del arte y la cultura digital.
- Configuración y reconfiguración de audiencias para procesos artístico-culturales digitales.

Reseña biográfica de los editores invitados

Esteban Gutiérrez Jiménez

⁴ El documento de la propuesta recupera extractos de Esteban Gutiérrez, “Material digital y creación artística” (tesis de doctorado, Universidad Nacional de Colombia- Sede Bogotá, 2016).



Doctor en Arte y Arquitectura de la Universidad Nacional de Colombia - Sede Bogotá. Coordinador de la maestría en Artes Digitales del Instituto Tecnológico Metropolitano (Medellín, Colombia). En su quehacer como investigador y artista estudia los cambios culturales que generan las tecnologías digitales y la forma en que se hace necesario visibilizar sus estructuras, sus mecanismos y su funcionamiento como instrumento de empoderamiento sobre los discursos que propagan. Con este objeto, Estaban explora las imágenes digitales desde su estructura técnica y su poder discursivo, mediante el diseño de programas informáticos que indagan por las características específicas de la información visual y que las modifican o reinterpretan. De este proceso resultan piezas construidas computacionalmente pero con cualidades formales propias de los medios artísticos tradicionales. Objetos que se encuentran entre la imagen tradicional y los modelos de visualización de información digital, donde el código informático es material artístico y herramienta de producción visual.

Vimeo: <https://vimeo.com/stbngtrrz> Instagram: https://www.instagram.com/stbn_gtrrz/

Juan Alejandro López Carmona

Magíster en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas (Manizales, Colombia). Estudiante Doctorado en Diseño y Creación de la misma institución. Docente de tiempo completo en la Institución Universitaria Pascual Bravo (Medellín, Colombia). Diseñador visual y docente de Diseño de Comunicación Visual, interesado en las relaciones de interacción suscitadas por las imágenes y sus implicaciones en el proceso de coafectación entre tecnología y cultura. En este sentido, Juan Alejandro ha desarrollado proyectos de investigación y reflexiones alrededor del fenómeno de la visualidad y la modelización de la realidad en la percepción y comunicación humana; así mismo, explora la conexión de estos fenómenos con el diseño como disciplina proyectual en búsqueda de determinar un campo epistemológico particular que permita entender la relación entre los seres humanos, la cultura y los objetos –principalmente visuales– tanto en interfaces análogas como digitales. La exploración de estos intereses ha proporcionado diferentes instrumentos y herramientas que han sido aplicados tanto en la enseñanza del diseño como en otros procesos de investigación.

CvLAC:

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000795755



Google Académico: <https://scholar.google.es/citations?hl=es&user=DnlbCwxAAAAJ>

José Julián Cadavid Sierra

Ingeniero Electricista, magíster en Artes Digitales del Instituto Tecnológico Metropolitano (Medellín, Colombia) y docente de la misma institución. Pianista, compositor y productor musical independiente e integrante de la agrupación musical Providencia (Medellín, Colombia). Actualmente enseña en modalidad ocasional cursos sobre Principios de Acústica (tecnología en Informática Musical), Psicoacústica (Artes de la Grabación y la Producción Musical) y Electrónica Aplicada (maestría en Artes Digitales). En años anteriores ha dictado cursos de Producción Musical, Edición Digital de Audio, Procesamiento Digital de Audio, Introducción a la Formación Profesional, Física Mecánica y Principios de Audio. José Julián ha sido ponente en los siguientes eventos: Encuentro Internacional de Acústica, 2016 (Universidad San Buenaventura); Conferencia Latinoamericana de la Audio Engineering Society (AES), 2016; Encuentro Internacional de Estética y Nuevos Medios, 2019 (Instituto Tecnológico Metropolitano); VII Encuentro de Investigación Musical (Universidad Autónoma de Bucaramanga); Ecologías Digitales, 2019: ExPresiones Culturales, 2019 (Universidad de Antioquia). Actualmente, lidera el Laboratorio de Artes Digitales de Instituto Tecnológico Metropolitano en el cual se desarrollan proyectos artísticos mediados por la tecnología.

CvLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000054127