



## El proyecto ACTIO: Una revista que se lee, se oye y se ve

ACTIO Project: a journal that can be read, heard and seen

**Julio César Goyes Narváez**  
Universidad Nacional de Colombia  
jcgoyesn@unal.edu.co

**Karen Lange-Morales**  
Universidad Nacional de Colombia  
klangem@unal.edu.co

**Gabriel Alba Gutiérrez**  
Universidad Nacional de Colombia  
gaalbag@unal.edu.co

**Javier Segundo Olarte Triana**  
Universidad Nacional de Colombia  
jsolartet@unal.edu.co

Recibido: 20 de mayo de 2019  
Aceptado: 2 de agosto de 2019

### RESUMEN:

En todo el mundo, hay gente diseñando nuestro futuro. Internet, la fabricación digital, la nano y biotecnología, automodificación, la realidad aumentada o virtual, "la singularidad" ..., todo esto está alterando nuestras vidas y nuestra visión del mundo y de nosotros mismos. Los científicos, programadores de software informático, inventores, emprendedores y también músicos, artistas visuales, directores de cine y diseñadores están creando nuevas experiencias humanas. Estas son las que busca y difunde Actio. Esta ponencia reflexiona sobre la experiencia de Actio, una revista inter y transdisciplinaria alrededor de la tecnología en diseño, artes fílmicas y comunicación visual, que publica, en cinco idiomas, artículos no sólo de carácter científico, sino también sistematizaciones de experiencias creativas que amplían las fronteras entre arte, ciencia y tecnología para estimular la generación, co-construcción y debate del conocimiento asociado a estos ámbitos.

**PALABRAS CLAVE:** Publicación, diseño, cinematografía, visualidad, tecnología.

## ABSTRACT:

People are designing our future around the world. Internet, digital production, nano and biotechnology, self-modification, augmented reality, virtual reality, “singularity”. All this is changing our lives and our vision of the world and of ourselves. Scientists, software programmers, inventors, entrepreneurs but also musicians, visual artists, film directors, and designers are creating new human experiences. This is what Actio is seeking and spreading. This paper reflects about the experience of Actio, an inter and transdisciplinary journal around the technologies in design, firm arts, and visual communication. It publishes articles in five languages, not just with a scientific character but systematizations of creative experiences that enhance frontiers among art, science and technology, in order to promote the generation, co-construction and debate of knowledge associated to these fields.

**KEYWORDS:** Publication, design, filmmaking, visuality, technology.

\* \* \* \* \*

## 1. 1. Diseño, arte y tecnologías en la globalización

Actio, revista de Tecnología en Diseño, Artes Fílmicas y Comunicación Visual, es una estrategia de comunicación y un dispositivo para pensar y actuar interdisciplinariamente desde la transversalidad de las tecnologías más allá de su resonancia como instrumentos e interfaces, y más acá, como crítica y lenguajes que amplifican el conocimiento, reactivan la creatividad y soportan la memoria modificando nuestra manera de mirar, percibir, actuar, pensar, y hasta soñar. Actio, más que un espacio de llegada constituye uno de partida, de viaje y exploración en la ecología tecnológica del diseño, las artes fílmicas, la comunicación visual y los medios (Alba, Goyes, Lange, Puerta, 2017, pp. 10-20). La experiencia transmedia que el sujeto adquiere al leer y escribir en la cultura multiversa de nuestra contemporaneidad no se reduce a una metodología hecha de fragmentos de otros métodos, tampoco ancla en una teoría transdisciplinaria a priori, no se sabe todavía qué es; más bien le apuesta a una manera de pensar, de ser y estar allí, aquí, transportando y conformando saber y conocimiento en las prácticas de la vida cotidiana –en diseño continuo y crítico entre lo deseable y lo posible–, en las innovaciones científico-técnicas, las sorpresas virtuales, los experimentos artísticos, las reconsideraciones estéticas y las transformaciones sociales.

El abordaje de las tecnologías (y la escritura, la oralidad y el cuerpo, por ejemplo, son tecnologías) supone el intento de convertirlas en un núcleo temático y problemático, acercándonos a ellas para comprenderlas, saber cómo funcionan, adquiriendo competencias a todos los niveles y aprendiendo a pensar y practicar las tecnologías; estas al abordarnos en todas partes son nuestra ecología, más bien nos desbordan con su desafío permanente, acelerando la reflexión, la creación, la vida. Es un "efecto perverso", dijo Gilbert Durand, al observar que fue la misma mentalidad tecnocientífica de la modernidad positivista la que produjo los medios técnicos (ópticos, físico-químicos, electromagnéticos) de producción, reproducción y transmisión de las imágenes; no obstante, es irónico que esta misma mentalidad sea iconoclasta y siga menospreciando e ignorando las imágenes, generando desconfianza y promoviendo solo sus aristas de distracción y espectáculo. Las pedagogías tecnocientíficas, entonces, se han mantenido al margen de lo que implica para la revolución educativa, pues “habrá sido necesaria la destrucción de parte de la población de Hiroshima para que los físicos

estén horrorizados por los efectos de sus inocentes descubrimientos sobre la radioactividad provocada..." (Durand, 2000, p. 48)

Vivimos al amparo de las tecnoculturas, de allí que pensar las tecnologías supone una tarea reflexiva lejos de toda prevención y pánico; una discusión vigilante, imaginativa y crítica, sin el prejuicio frente a lo desconocido y nuevo.

### 1.1 Hipervisualidad y tecnopercepción

5

En la apoteosis de las tecnologías de la información y la comunicación, las sociedades compiten ya no por la tenencia de la tierra o la propiedad de los medios de producción, sino en el orden del desarrollo tecnológico. En esa perspectiva, J. F. Lyotar en *La condición posmoderna* (1989) lo pronostica, pues las naciones vienen entrando en la órbita de la producción y el intercambio de información; lo cual, a su vez, requiere soporte tecnológico. El paso de las sociedades desde el estado-paternalista hacia estados de economía abierta, implica la introducción de las tecnologías como dispositivos que inscriben procesos de subjetivación (Agamben, 2014), escritura y lectura expandida para consolidar los modelos productivos de eficacia, eficiencia, servicio. Desde luego que esa pretendida eficacia y eficiencia puede convertirse en una limitante para la creatividad, el reconocimiento de la verdad y la justicia social, por lo mismo que hay que reconocer en el uso de las tecnologías las matrices de lo imaginario, social, mágico, profético y apocalíptico (Cabrera, 2006). Hacer conciencia de esta falacia de los resultados y el éxito puede permitir desenmascarar esos imaginarios y representaciones que inunda nuestras vidas. Con este horizonte, la educación, por ejemplo, que es una tecnocultura, tiene la responsabilidad de propiciar en los sujetos la crítica creativa, la interacción, el prosumer, el aprender haciendo y la eficacia del “aprender a aprender”.

Fue Jacques Derrida (1972) quien observó en las tecnologías de la información el surgimiento no sólo de la crítica, sino la superación del llamado por él “fonocentrismo”. Este viraje a lo no-verbal habilitó las percepciones alternativas junto con la diversidad de textos y discursos. Aparece, entonces, la llamada cultura de la imagen, las videoculturas, la comunicación visual (lo visual como sentido canalizador y catalizador de los demás) o sociedad de la hipervisualidad. Los razonamientos lógico-cognitivos y sus estructuras de pensamiento base de los currículos educativos tradicionales, se desplazan a otras facultades y competencias necesarias para habitar en el mundo global y mundializado. El tránsito de una educación “logocéntrica” y “fonocéntrica” hacia el “mundo de la imagen” y el pensamiento visual, multimedia y transmedia, ha dado lugar al surgimiento de escuelas paralelas, alternativas, experimentales. En el caso de Actio: *Journal of technology in design, film arts and visual communication*, es un empeño de algunos diseñadores industriales, gráficos, cineastas, realizadores y comunicadores audiovisuales por aportar a la reflexión sobre las políticas de actualización e innovación de la Universidad Nacional de Colombia.

Puesto que el conocimiento ha dejado de ser lento, estable y reducido, la cultura impresa unidireccional ha perdido terreno frente a la digital que es multidireccional, hipertextual, multimedial, transmedial. La pantalla del cine, por ejemplo, que hasta hace poco fue venerable, se ha diluido en la pantalla global, hemos pasado de “la pantalla espectáculo a la pantalla comunicación, de la unipantalla a la omnipantalla” (Lipovetsky, Serroy, 2007, p.10). De allí que la vieja tecnocultura educativa ya no constituya el único medio con el cual las nuevas generaciones, las "Netgeneraciones",

entran en contacto con el conocimiento y la información. La escritura digital permite la conversión del “lector” en “escritor”, la composición por un solo autor se desplaza a la construcción colectiva. El privilegio de la gramática es relevado por la semiótica, la hermenéutica, el análisis textual; la construcción perifrástica da paso a la intertextualidad, que es interobjetualidad en la “escritura hipermedial”, “expandida”, pues se puede comentar cualquier texto, en cualquier soporte, en diversidad de medios. La palabra del profesor, investigador, escritor han cedido la reputación que otrora tuvieron, como exclusivos de la actividad educativa. Las miles y miles de imágenes que recibimos, consumimos o producimos día a día, nos conectan a un mundo ya no de estado-nación sino globalizado.

El impacto de la imagen digital podemos plantearlo, por ahora, al menos de dos maneras: i) Se analizan las amenazas que los consumidores de imágenes perciben. Es decir, cómo las nuevas tecnologías socavan la tradición de representación visual; pongamos, por ejemplo, la fotografía, el cine. Vamos de lo analógico a lo digital. La posfotografía, el hipercine, la realidad virtual. ii) En una sociedad global, tenemos que tener en cuenta la economía basada en la imagen, puesto el campo es enorme. Las imágenes en una economía de mercados y de industrias culturales consiguen producir deseo, fomentar consumo, entretener, educar, dramatizar la vida y la experiencia que se conquista en la vida, documentar los sucesos en el tiempo y en el espacio, propiciar momentos de identidad, informar y desinformar, ofrecer evidencia para el conjunto de pruebas que el sistema judicial requiere y otros sistemas sociales de control. Para Martín Lister, que ha estudiado la imagen en la cultura digital:

Los cambios de naturaleza en el modo de crear imágenes se consideran (aunque no sin problemas) cambios en el modo de ver el mundo. Y, a su vez, se cree que estos cambios ideológicos están relacionados con los cambios en el modo de conocer el mundo (en algunas versiones, ya no se puede conocer) y con las identidades de los que lo ven y lo conocen. Incluso se llega más allá, se hace referencia a los trastornos actuales en la ordenación económica, científica, política y productiva de las sociedades y comunidades en las que vivimos y adquirimos esas identidades (Lister ,1997, p.17)

De manera que como profesores e investigadores universitarios, no tenemos que quedarnos en el papel de administradores de programas, defensores a ultranza de currículos o planes de asignaturas; podemos ser agentes culturales que utilizan los programas para objetivar nuevas lecturas e interpretaciones tanto de la disciplina objeto de la especialidad, como de los valores y los modos de representación y reproducción simbólica que la cultura teje con el uso de lenguajes multimediales y transmediales, estrategias todas estas interactivas e implicativas por parte de productores, autores, escritores y espectadores, usuarios, prosumidores, o como sea que queramos llamarlos. El reto es intentar comprender el horizonte visual contemporáneo desde matrices interconectadas: las neurociencias cognitivas y sus relaciones con el cerebro y la mente; la representación, percepción y el iconismo desde determinaciones históricas y la atención dialógica a la producción mediática de la imagen en su relación con la educación en una sociedad-mundo saturada por la hipervisualidad y la tecnopercepción (Goyes, 2003).

## **2. 1. Actio digital, multimedia y transmedia**

En una época de anomia y desorden social -decía José Joaquín Brunner hace dos décadas-, la escuela “ha dejado de ser una agencia formativa que opera en un medio

estable de socialización. Las instituciones educativas tradicionales como la familia y la escuela, han dejado de ser los campos de transmisión de valores y modelos culturales que propician lazos sociales” (2000, p. 21). Pero, este déficit de socialización tampoco ha sido reemplazado por los nuevos agentes sociales de la cultura, tales como son los medios masivos de comunicación: televisión, radio, cine, internet. Hay que aclarar que, aunque estos medios no fueron creados como entidades de formación moral y cultural, sino como gestores de entretenimiento y ocio consumista, son, sin embargo, dispositivos multidimensionales –hoy transmediales– de información y comunicación.

Volvamos a Bruner, justamente porque al retomarlo ponemos en entredicho también la “novedad”. Este autor caracterizó los nuevos contextos de la educación, pensando en que esta tiene que superar las competencias, el aprendizaje y el tipo de inteligencia que se sostenía como efecto de la revolución industrial:

Se requiere mayor flexibilidad y atención a las características personales del alumno, desarrollar las múltiples inteligencias de cada uno para resolver problemas ambiguos y cambiantes del mundo real, habilidad para trabajar junto a otros y comunicarse en ambientes laborales crecientemente tecnificados, destrezas bien desarrolladas de lectura y computación, iniciativa personal y disposición a asumir responsabilidades. Es decir, todo lo opuesto de aquello que busca la educación masiva y estandarizada" (Bruner, 2000, p. 19).

## 2.1 El proyecto Actio

Frente a la paradoja de Bruner, en el apartado anterior, desde Actio nos preguntamos: ¿qué prácticas y procesos educativos, investigativos y de extensión se pueden crear integrando, no desechando a los medios y las tecnologías en la cultura digital? La respuesta inmediata que nos llevó a agenciar el diseño de la revista, es: la educación jamás ha dejado de enfrentar retos, por lo pronto, entremos al terreno de los disensos, hagámonos cargo de la producción multiexpresiva, multimedial, transmedial, la comunicabilidad intergeneracional e intercultural, demos cuenta de la producción y co-construcción del conocimiento, de los saberes acumulados y distribuidos en la experiencia; reflexionemos sobre la validez y eficacia de las metodologías que amenazan con subvalorar las teorías.

Este proyecto comunicativo, que es un “poder ser” que desea cargarse de utilidad (Heidegger, 1954), nació en un momento histórico difícil para las publicaciones seriadas en Colombia, cuando muchas revistas perdían su indexación (lo cual en algunos casos las llevó a su cierre), buscando unir esfuerzos para crear un espacio donde fuera posible publicar con la rigurosidad de cualquier publicación académica de calidad, pero trascendiendo el formato tradicional, apuntando a una construcción disciplinar, interdisciplinar y transdisciplinar. Al principio, articular el diseño, las artes fílmicas y la comunicación visual fue una estrategia de supervivencia. No imaginábamos, sin embargo, que de esa interacción emergería un proyecto editorial y de creación que nos transformaría como investigadores e inclusive como personas, al superar prejuicios y barreras disciplinares, para vislumbrar oportunidades de acción que surgen aún como la punta de un iceberg.

La revista digital encuentra razón de ser en la reflexión teórica, la sistematización de las prácticas, la narración de las experiencias con tecnología en diseño, cinematografía y visualidad. La política es publicar textos que articulen escrituras y lecturas tanto

tradicionales como expandidas, y darlos a conocer en cinco idiomas. Una de las estrategias que adoptamos fue tener una tríada en la dirección del proyecto editorial: con tres co-editores en jefe, uno por cada área, nos aseguramos que los tres ámbitos básicos de la revista estén representados, direccionándose cada manuscrito o aporte al editor cuya experticia más aplica. Esta tríada nos ha permitido tomar decisiones que contemplan las tres perspectivas, integran nuestras experiencias individuales y apuntan a una co-construcción de conocimiento transdisciplinar.

## Bibliografía

- Agamben, G. (2014). *¿Qué es un dispositivo?* (Michel Foucault). Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo.
- Alba, G., Goyes, J., Lange-Morales, K., & Puertas, C. (2017). Editorial. *Actio*, (1), 10-20.
- Brunner, J. J. (2000). *Educación: Escenarios de futuro* (Nuevas tecnologías y sociedad de la información). Bogotá, D.C., Documentos desde abajo.
- Cabrera, D. H. (2006). *Lo tecnológico y lo imaginario. Las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Biblos.
- Derrida, J. (1972). *Posiciones* (1977). Valencia: Pre-Textos [Positions. Entrevista con Jean-Louis Houdebine et Guy Scarpetta. Traducción de M. Arranz, en Derrida, J, pp. 51-131].
- Durand, G. (2000). *Lo imaginario*. Barcelona: Ediciones del Bronce.
- Goyes, J.C. (2003). *Horizontes de la comunicación visual contemporánea*. Recuperado de: [http://avalon.utadeo.edu.co/dependencias/publicaciones/tadeo\\_68/68045.pdf](http://avalon.utadeo.edu.co/dependencias/publicaciones/tadeo_68/68045.pdf)
- Heidegger, M. (1954). La pregunta por la técnica. En I. Zimmermann (1994). *Conferencias y artículos*. Barcelona: Ediciones Serbal.
- Lister, M. (Comp.) (1997). *La imagen Fotográfica en la cultura digital*. Barcelona: Paidós.
- Lipovetsky, G., Serroy J. (2007). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Liotard, J. (1989). *La condición posmoderna*. Madrid: Cátedra.