

Editorial

Editorial

Karen Lange-Morales

Julio César Goyes Narváez

Gabriel Alba Gutiérrez



ACTIO 02 / 2018
Journal Of Technology
in Design, Film Arts &
Visual Communication



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA



ES Editorial

EN Editorial

ITA Editoriale

FRA Éditorial

POR Editorial

Karen Lange-Morales

Julio César Goyes Narváez

Gabriel Alba Gutiérrez

Editorial

KAREN LANGE-MORALES, JULIO CÉSAR GOYES NARVÁEZ Y GABRIEL ALBA GUTIÉRREZ.

Coeditores responsables del segundo número / Co-editors responsible for the second issue



«**Tenemos mucho saber pero poco conocimiento**». Con esa frase iniciamos nuestra primer editorial y hoy, en la segunda, retomamos esta frase, pero desde otra perspectiva: ¿qué es conocimiento? En esta editorial abordaremos algunas de las connotaciones alrededor de lo que se considera conocimiento, relacionado con uno de los principales instrumentos tecnológicos para que un saber adquiera el estatus de *conocimiento*: las revistas académicas y las revistas indexadas. La primera es una condición actual de *Actio* y la segunda un objetivo a alcanzar a mediano plazo.

Con motivo del evento *Actio 20-30-40* «Encuentro alrededor de las tecnologías en diseño, artes filmicas y comunicación visual para la construcción de paz», realizamos un conversatorio acerca del papel y el significado de las revistas indexadas, con relación al futuro de nuestra revista. Participaron como panelistas de dicho conversatorio los profesores Augusto Solórzano Ariza, de la Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín, el profesor Juan Camilo Buitrago Trujillo, de la Universidad del Valle (Cali), el profesor Gabriel Alba Gutiérrez, coeditor en jefe de esta revista, el profesor Carlos Caicedo Escobar, director del Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura (IECO) de la Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá y, finalmente, el profesor Gabriel García-Acosta, profesor de la Escuela de Diseño Industrial de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá, quien fue el moderador de la reunión.¹

El conversatorio giró alrededor de la importancia de ser reconocido y validado, lo que puede entenderse

«**We have a lot of wisdom but little knowledge**». We began with this sentence our first editorial, and today, for the second one, we take it again, but from a different perspective: ¿what is knowledge? In this editorial, we shall approach some of the connotations regarding what is considered knowledge, as associated with one of the main technological instruments needed for disciplines to acquire the status of knowledge: academic and indexed journals. The first is *Actio*'s present status, the second a goal to reach in the mid-term.

During the event *Actio 20-30-40* «Encounter on design, film arts and visual communication technologies for peace-building», we organized a panel on the role and meaning of indexed journals, as related to our journal's future. Professors Augusto Solórzano Ariza, Universidad Nacional de Colombia, Medellín, Juan Camilo Buitrago Trujillo, Universidad del Valle (Cali), Gabriel Alba Gutiérrez, co-editor of this journal, Carlos Caicedo Escobar, Director of the Institute of Studies in Communication and Culture (IECO), Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, participated as panelists, as well as Gabriel García-Acosta, School of Industrial Design, Faculty of Arts, who acted as moderator.¹

The panel discussed the importance of being recognized and validated, that may be understood as a kind of knowledge from the fields of creation and the arts, as well as the challenges and difficulties resulting from facing a system of recognition and validation of knowledge controlled by science. As Gabriel García-Acosta noted, the disciplinary fields of design, film arts

¹ *Actio 03* incluirá artículos y microvideoensayos que expanden y profundizan la reflexión del «Encuentro alrededor de las tecnologías en diseño, artes filmicas y comunicación visual para la construcción de paz», realizado el 5 y 6 de diciembre de 2018, en el auditorio 202 del Edificio de Enfermería, Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá.

¹ *Actio 03* will include articles and micro-video essays that expand and deepen on the reflection of the «Encounter on design, film arts and visual communication technologies for peace-building», held on December 5 and 6, 2018, in auditorium 202 of the Nursing School Building, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.

como conocimiento desde la creación y las artes, así como los retos y dificultades que surgen al enfrentarse con un sistema de reconocimiento y validación de conocimiento dominado por las ciencias. Como señala Gabriel García-Acosta, los campos disciplinares del diseño, las artes filmicas y la comunicación visual «no buscan explicaciones fenomenológicas, pero sí pueden operar desde visiones fenomenológicas para trascender la descripción, la comprensión o la explicación y, más bien, deleitarse en la creación». ¿Qué implica esto para una revista como *Actio*? ¿Debería encaminarse a la indexación? ¿Qué es ser *reconocido* y qué significa ser *validado*? ¿Cómo podría reemplazarse en la creación lo que en la ciencia se reconoce como *replicable*? ¿Deberíamos mantener el esquema del «autor todopoderoso y sabio», o deberíamos fomentar la cocreación interdisciplinaria, libre y abierta? Quizá sea necesario mantener las dos formas de producir saber y conocimiento, pues la tradición no puede ser desechada sin más, requiere ser debatida, enfrentada, pensada.

En este número iniciamos el ideal que planteamos al comenzar este proyecto: crear una revista que se lea, se vea y se oiga. Acorde con lo anterior, la editorial se divide en cuatro partes: se incorporan alternadamente fragmentos audiovisuales del conversatorio y reflexiones escritas sobre las temáticas. Finaliza con una introducción a los artículos que conforman el número 2 de la revista.

¿DEBERÍA ACTIO ENCAMINARSE A LA INDEXACIÓN? REFLEXIONES SOBRE EL SER RECONOCIDO Y SER VALIDADO

Gabriel García-Acosta inicia esta primera parte con la siguiente reflexión: la idea de una revista indexada en los campos de la creación y las artes, aun teniendo el énfasis en la tecnología, orbita en una esfera en donde, a diferencia de las ciencias, el avance de lo que se puede entender como *conocimiento* es más otras miradas, otras maneras de aproximación. La creación y las artes no operan con bloques de ladrillo que van conformando una teoría o unos conceptos que den cuenta de explicación de fenómenos.

Nuestros «campos disciplinares», por nombrarlos de alguna manera, no buscan explicaciones fenomenológicas, pero sí pueden operar desde visiones fenomenológicas para trascender la descripción, la comprensión o la explicación, y más bien deleitarse en la creación. Esta postura desde las artes, en particular para las revistas, entraña varios retos y dificultades que podemos abordar en esta conversación y que tomaremos como preguntas guía: ¿el conocimiento y su acumulación verídica y replicable es una preocupación de los campos en los que nos desenvolvemos? ¿Debería *Actio* encaminarse a la indexación?

and visual communication «don't seek phenomenological explanations, but they may operate from phenomenological visions for transcending description, understanding and explanation, and rather take pleasure in creation». What does this imply for a journal such as *Actio*? Should it head toward indexation? What does it mean to be *recognized* or *validated*? How could what in science is deemed *replicable* find a suitable substitute in creation? Should we keep the format of the «all powerful and wise author», or should we promote free and open interdisciplinary co-creation? Perhaps it is necessary to maintain both forms of discipline and knowledge, for tradition cannot simply be ignored; it must be debated, faced, thought-out.

With this number we begin the ideal we formulated at the start of this project: to create a journal that is read, seen, heard. Accordingly, this editorial includes four sections: audio-visual fragments of the panel are incorporated together with written reflections on their subjects. It concludes with an introduction to the articles included in the second edition of the Journal.

SHOULD ACTIO BE HEADED TOWARDS INDEXATION? REFLECTIONS ON BEING RECOGNIZED AND BEING VALIDATED

Gabriel García-Acosta begins this first section with the following reflection: the idea of an indexed journal in the fields of creation and the arts, even with an emphasis in technology, orbits in a sphere where, as opposed to science, the progress of what may be understood as *knowledge*, rather than including other views, demands other ways of approaching its subject. Creation and the arts do not operate with building blocks that make up a theory, or concepts that explain phenomena.

Our «disciplinary fields», as they could be called, do not seek phenomenological explanations, but may certainly operate from phenomenological visions for transcending description, understanding and explanation, and rather take pleasure in creation. This standpoint from the arts, specifically regarding journals, poses several challenges and difficulties we may approach in this conversation and which we shall take as guiding questions: is knowledge and its truthful and replicable accumulation a concern for the fields in which we work? Should *Actio* be headed towards indexation?

«Click here to watch videoclip 1»



Figura 1. Gabriel García, Augusto Solórzano, Juan Camilo Buitrago, Gabriel Alba y Carlos Caicedo durante el Conversatorio de Editores (fotografía), de Yesid Villamizar, 2018, Centro de Divulgación y Medios.

«Haga click aquí para ver el videoclip 1»

LO REPLICABLE, LEGITIMIDAD, VISIBILIZACIÓN, CONSENSO

Nuevamente, el moderador del conversatorio inicia esta sección con una reflexión:

Es preciso entender las disciplinas, campos y relaciones que soportan el diseño, las artes y lo visual, a la luz de una «aleación», como una alegoría, entre ciencia, tecnología y arte. Es decir que nuestros campos en cuestión hacen parte de la comunicación —como mensaje, información, objetividad— y de la experiencia, enunciación, escritura, subjetividad, entre otros. El diseño y arte moderno ya no lo podemos entender de otra manera porque son fusión de emoción y pensamiento. Así ocurre con la comunicación visual, ya que comunicación es información que trasmite mensajes o enunciados que buscan eficacia (publicitaria, ideológica o religiosa); al ser visual es ya estética, de forma, enunciación perceptual que choca, motiva o trastoca, y como experiencia es transformación subjetiva. Esta es la razón por la cual las ciencias naturales y lógicas tienen estructura, pero nuestros campos de conocimiento y acción están en estructuración constante. No tienen ley

REPLICABILITY, LEGITIMACY, VISIBILITY, CONSENSUS

Again, the panel's moderator begins this section with a reflection:

The disciplines, fields and relations underlying design, arts and the visual should be understood in the light of an «alloy», as an allegory, among science, technology and art. That is, our fields make part of communication —as message, information, objectivity— and of experience, enunciation, writing, subjectivity, among others. Design and Modern Art can no longer be understood in any other way, because they are a fusion of emotion and thought. This happens with visual communication, for communication is information that transmits messages or enunciations seeking efficacy (in advertising, ideology or religion); since it is visual it is already aesthetic in its form, perceptual enunciation that shocks, motivates or disrupts, and, as experience, it is subjective transformation. This is the reason why natural and logical sciences have a structure, but our fields of knowledge and action are constantly being structured. They have no law or invariable grammar, but a poetics, an aesthetics, a creative itinerary, a flux with feedback. What is cinema but a juncture of technology-art-society!

ni gramática invariable, sino una poética, una estética, un itinerario creativo, un flujo con realimentaciones. ¡Qué es el cine sino una juntura entre tecnología-arte-sociedad!

El propósito de una revista indexada tiene sus remotos antecedentes hace aproximadamente tres siglos, en la experimentación científica. La comprobación de la verdad de una hipótesis o un fenómeno se basaba en un experimento frente a otros científicos (sociedades científicas), como testigos de la comprobación que, perfectamente documentada, debería ser posible replicarla. Si la réplica experimental tenía éxito, entonces tenía toda la validez y podía pasar a difusión como una verdad teórica o paradigmática, hasta tanto otros no demostraran lo contrario. Todo lo anterior evolucionó a que la fiabilidad del trabajo científico se daría por el conocimiento y dominio de científicos pares, basados en el método científico, al volverse imposible la presencia permanente de verificadores en los procesos experimentales. Así, la comunicación validada de la ciencia quedaría plasmada de allí en adelante en lo que conocemos como «revistas indexadas», es decir que cuentan con pares académicos capaces de dar fe de que lo que se dice está bien hecho y sustentado con rigor. Por tanto, otra serie de preguntas se desprende de lo anterior: en el ámbito del diseño, las artes filmicas y la comunicación visual, la réplica no es lo sustancial, entonces ¿cómo podría reemplazarse en la creación eso que la ciencia entiende por *replicable*?

«Haga click aquí para ver el videoclip 2»

AUTOR TODOPODEROSO Y SABIO VERSUS COCREACIÓN INTERDISCIPLINARIA, LIBRE Y ABIERTA

Gabriel García-Acosta retoma una pregunta que hace Gabriel Alba Gutiérrez en la sección anterior, propiciando la última discusión del conversatorio, la cual versa sobre el reconocimiento, los derechos de autor, la validación y la cocreación: ¿debemos mantener el esquema del autor todopoderoso y sabio o debemos fomentar la cocreación en conjunto, libre y abierta?

«Haga click aquí para ver el videoclip 3»

ARTÍCULOS EN ESTE NÚMERO

Este número está compuesto por nueve artículos y una traducción, y abarcamos nuevamente todas las áreas de interés de la revista: el diseño, las artes filmicas y la comunicación visual. El primer artículo, titulado «Intimidad, identidad y máscara», de Jesús González Requena, es un ensayo en el que se interroga el ser de la máscara desde una fenomenología de las formas

The purpose of an indexed journal can be traced to a remote precedent approximately three centuries ago, scientific experimentation. Verifying the truth of a hypothesis or a phenomenon was based on an experiment carried out before other scientists, (scientific societies), as witnesses to this verification which, duly documented, should be replicable. When the experimental replication was successful, it was then completely validated and could be published as a theoretical or paradigmatic truth, until other scientists could prove otherwise. All this evolved so that the reliability of scientific work depended on the knowledge and mastery of scientific peers, based on the scientific method, for it was no longer possible to count on the permanent presence of scientists verifying experimental processes. Thus, the valid communication of science would be henceforth captured in what we know as «indexed journals», that is, journals that include academic peers capable of attesting that what is being said is well done and rigorously supported. Therefore, another series of questions derive therefrom: in the field of design, film arts and visual communication, replication is not essential. How could then that which science conceives of as *replicable* be replaced in creation?

«Click here to watch videoclip 2»

ALL-POWERFUL AND WISE AUTHOR VERSUS FREE AND OPEN INTERDISCIPLINARY CO-CREATION

Gabriel García-Acosta goes back to a question formulated by Gabriel Alba Gutiérrez in the preceding section, promoting the panel's last discussion on recognition, author's rights, validation and co-creation: should we maintain the scheme of the all-powerful and wise author, or should we foster free and open co-creation?

«Click here to watch videoclip 3»

ARTICLES IN THIS EDITION

This number includes nine articles and one translation, encompassing all the journal's areas of interest: design, film arts and visual communication. The first article, entitled «Intimacy, identity and mask», by Jesús González Requena, is an essay where the being of the mask is interrogated from a phenomenology of the ways of dressing and disguising; to think the mask beyond «something that hides the face». The second article is «Still nature and the mystery in Michelangelo Antonioni's *Blow up*», by Lara Madrid del Campo. The author offers a textual analysis of still nature in the film *Blow up* (1968) by Antonioni in its metaphysical relation

del vestirse y disfrazarse; pensar la máscara más allá de «algo que oculta el rostro». El segundo artículo es «La naturaleza muerta y el misterio en *Blow up* de Michelangelo Antonioni», escrito por Lara Madrid del Campo. Se analiza textualmente la naturaleza muerta en la película *Blow up* (1968) de Antonioni en su relación metafísica de esta con la realidad. En cuanto al tercer documento, «El espejo de Andrei Tarkovski: síntesis de un análisis textual», de Julio César Goyes Narváez, presenta una lectura del film *El espejo* (1974) desde las nociones de «texto, sujeto y deseo», como campo interdisciplinario contemporáneo para investigar el audiovisual. Luego, Luis Fernando Medina Cardona, en el artículo «Exploraciones sobre la cultura del *software* libre o abierto como metáfora de la colaboración en la sociedad en red», toma la metáfora de la colaboración y reflexiona acerca de cómo este modelo de producción sirve de plantilla para otras disciplinas que participan en redes sociotécnicas. Acto seguido, con el documento «Exégesis de repaso a la episteme del diseño», Aurelio Horta Mesa propone otra manera de entender la epistemología no lineal del diseño, lo multimodal como dinámica entre el pensamiento y la práctica. El sexto artículo, titulado «Poesía e imagen. A propósito de la “Teoría del arte moderno” de Paul Klee», Amaya Ortiz de Zárate presenta una revisión de la teoría del arte del autor, donde es posible comprender la visión estática o anulación de los contrarios vía *anamnesis*. El séptimo documento, escrito por Lorenzo Torres Hortelano, «*Your Name (Kimi no na wa, Shinkai Makoto, 2016)*. Multiversos y hologramas (in)finitos», pone en relación temas del anime contemporáneo con una teoría del cine relacionada con los hologramas y el inconsciente del espectador, utilizando para ello la película de Shinkai Makoto (2016). Sigue el artículo «Caricatura, crítica y pensamiento visual de la realidad desde la provincia colombiana», de Willan Fernando Coral Bustos, en donde el autor presenta una investigación cualitativa que pone en relación la caricatura con los hechos políticos, el periodismo y el diseño visual. En el noveno manuscrito, «Diseño de muebles vs. columnas y un caso para la optimización del espacio de oficinas en instituciones del Estado colombiano», los autores David Ernesto Puentes Lagos, Sandra Lucía Mateus Castillo y Angie Paola Bello Cárdenas analizan la problemática que surge entre el espacio y el mobiliario a partir de un estudio de caso de una interventoría para remodelar arquitectónicamente una entidad del Estado. Finaliza este número la traducción de Adrián Muñoz del texto «Pensar activamente la ruptura A/D - arqueologicomedial y tecnoculturalmente» de Wolfgang Ernst, en donde el autor aborda la diferencia conceptual y técnica de lo digital frente a lo analógico. La arqueología medial como método que desarticula la continuidad y abre espacio al análisis de la materialidad técnica no del relato, sino del número que genera universos de realidad.

to reality. The third document, «Andrei Tarkovski's *The Mirror*: synthesis of a textual analysis», by Julio César Goyes Narváez, presents a reading of the film *The Mirror* (1974) from the notions of «text, subject and desire», as a contemporary interdisciplinary field for investigating the audio-visual. Luis Fernando Medina Cardona, in his article «Explorations of the free or open software as a metaphor for collaboration in the network society », takes the metaphor of collaboration and reflects on how this model of production serves as a template for other disciplines participating in socio-technical networks. With the document «Review exegesis of design's epistemics», Aurelio Horta Mesa proposes another way of understanding design's non-linear epistemology, the multimodal as a dynamics between thought and practice. Our sixth article, «Poetry and image. Regarding Paul Klee's "Theory of Modern Art", by Amaya Ortiz de Zárate, revisits Klee's theory of art, according to which it is possible to grasp the static vision or the annulment of the contraries via *anamnesis*. The seventh document, by Lorenzo Torres Hortelano, «*Your Name (Kimi no na wa, Shinkai Makoto, 2016)*. (In)finite multiverses and holograms», brings together themes from contemporary anime with a theory of film associated with holograms and the spectator's unconscious, using the film by Shinkai Makoto (2016). The following article «Caricature, critique and visual thought of reality from the Colombian province », by Willan Fernando Coral Bustos, presents a qualitative survey that brings together caricature and political events, journalism and visual design. The ninth contribution, «Furniture design vs. columns and a case for the optimization of office space in public Colombian institutions», by David Ernesto Puentes Lagos, Sandra Lucía Mateus Castillo and Angie Paola Bello Cárdenas, analyzes the problematic arising between space and furniture based on a case study from a legal inspection of the architectural remodeling of a State's agency. Finally, the translation by Adrián Muñoz of Wolfgang Ernst, «Actively thinking the rupture A/D - archeological-medial and techno-culturally» where the author approaches the conceptual and technical difference between the digital and the analogical. Medial archeology as a method that disarticulates continuity and opens a space for the analysis of technical materiality, not of the narrative, but of the number, which generates universes of reality.