



**MESA 1, Modera: Carlos Berriel**

**A Scientific View to Pictures that Speak**

DAVID PINTO AVENDAÑO, Doctorado en Ingeniería del Lenguaje y del Conocimiento, BUAP, México

“A picture is a two-dimensional representation of something that was expressed by somebody. It can also be something one remembers or imagines that exists in an individual’s mind.

In this talk we will present a scientific point of view of semantic interpretation of pictures. We will talk about pictograms as a mechanism of communication and how we employ pictures for other real-life activities such as surveillance and geolocalization.”

**Brevity is the Soul of Wit: Silent Speech**

PAUL MAJKUT, Arts and Humanities Department, National University, E.U.A.

Visual representation of speech has a long history, appearing in classical civilizations independently in all parts of the world and taking form in many media. An overview of these appearances in codex, books, comix, sequential art, and silent film provides a glimpse into the history of speaking pictures, a sampling of various regional and cultural conventions and techniques used in giving images voice, and a suggestion of a framing theory that unifies this diversity. We are guided by the poetic and dramatic philosophy of Shakespeare, who has a verbose philosopher in Hamlet ironically say, “Brevity is the soul of wit.” This lecture is a brief summary of the course I am giving at BUAP.

**Astro-fotos: ¿Arte o Física?**

YALUA DIVAKARA, Instituto Nacional de Astrofísica, Óptica y Electrónica, INAOE, México

“¿Quién no se asombra al ver una imagen de Saturno o de una nebulosa? Por su naturaleza, las imágenes de los astros llaman la atención, y vuelan la imaginación. Sabemos bien que estas bellas imágenes están

captadas con cámaras adaptadas a los telescopios ¿Han visto colores en el cielo nocturno? ¿De dónde salen los colores en las astro-fotos? En la plática, explicaré la ciencia atrás de colores y belleza de las astro-fotos.”

## MESA 2, Modera: Miguel F. Pérez Escalera

### Smart Textiles Between Data and Visualization

NICOLA LIBERATI, University of Twente, Países Bajos. Digital technologies are becoming pervasive, and they are starting to be intertwined with our everyday activities and in our everyday objects. Even our clothes are becoming digitally embedded by being able to capture and visualize data generated by the user. Especially, by being able to visualize data in real time, smart textiles enable to highlight the difference between data which need to be read and understood and images. I will focus on this distinction showing how this radical change in the use of the digital technologies are going to affect fashion and the way we think of clothes through the use of postphenomenology and mediation theory.

### Relaciones de la Palabra y la Imagen en la Historieta.

HUGO ROJAS, Escuela de Artes Plásticas y Audiovisuales, BUAP, México.

La idea que se tiene de la historieta como medio expresivo es objeto de un gran debate. Esta percepción se ha transformado paulatinamente, pero indudablemente ha ejercido una enorme influencia en diversos aspectos culturales a lo largo de la historia. Dentro del contexto que nos concierne, resulta pertinente analizar dos elementos fundamentales de la historieta: la palabra y la imagen, pero principalmente, el tipo de relaciones que se generan viñeta a viñeta, a través de cada página tanto impresa como virtual.

### **Ocultar la Información por Medio de tan solo una Imagen**

BÁRBARA SÁNCHEZ, Facultad de Ciencias de la Computación, BUAP, México.

En esta era de la colectividad electrónica universal, de virus, de hackers y fraudes electrónicos, no hay momento en que no importe la seguridad. En primer lugar, el enorme crecimiento de los sistemas comunicacionales, móviles y sus interconexiones mediante redes, ha hecho que organizaciones e individuos dependan cada vez más de la información almacenada y que se trasmite a través de estos sistemas conectados en red. Con ayuda de la esteganografía podemos ocultar la información de la inter red por medio de una imagen.

### **MESA 3, Modera: Imelda Osorio**

#### **“Say hello to Black Jack,” or the hidden moral potential of the sequential art in Japan**

OLYA KUDINA, Philosophy Department, University of Twente, Países Bajos.

In this talk, I will explore the co-evolution of morality and a seemingly benign technology of sequential art in modern-day Japan. More specifically, I will review a case of a popular manga series from 2002, “Say hello to Black Jack” by Syuho Sato. The manga accompanies the main protagonist Eijiro Saito in his quest to navigate the Japanese medical system. As an intern, Saito goes through several placements in different medical domains to discover his desired specialty. But along the way, he discovers how the profound corruption and cultural stereotypes define what it means to be a doctor and a patient in Japan. I will review the book with the help of the technological mediation approach to show how the specific way in which manga, as a form of sequential art presents the narrative, enables a specific way of embedding and co-producing moral values. Moreover, I will also hi-

ghlight how the specific sociocultural setting in Japan produces a specific reader of manga. For example, I will show how the reader is confronted with the moral dilemmas of mental healthcare, stigmatization of the diseases, reproductive difficulties, re-integration of cancer patients in society, etc. As a result, the reader participates in the co-production of societal norms, values and beliefs, prompted by the specific mode of presentation and the style of narration in this book. This is important because Japanese society is generally not prone to direct dialogue and discussion of problematic situations. Manga plays into this societal set-up by being an active mediator of the public discourse. Thus, together, the interaction of people (the manga readers), technology (the book itself and its design features) and the world (the Japanese social and cultural environment) open up a certain moral narrative and moral education that would play out differently in other parts of the world. Technological mediation approach provides us with the theoretical and practical means to uncover this moral dynamics and, as such, intervene, model and learn from it.

### **La Narrativa de la Animación en Formatos Verticales**

DANIEL HERRERA, MARTHA ERIKA MATEOS, URIEL HIDALGO. Escuela de Artes Plásticas y Audiovisuales, BUAP, México.

“Definida como un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos, la animación se ha permitido evolucionar hacia distintas técnicas y estilos que la industria ofrece: animación digital 2D, animación 3D, stop motion, pixelación, por mencionar solo algunas. Su carácter estético responde a una tecnologización progresiva del arte y de creatividad, atendiendo al enriquecimiento en la estética no solo de objeto, sino de proceso. La posibilidad de manejarse como una forma expandida en técnicas y formatos, le ha impulsado a explorar su

narrativa visual.

La imagen narrativa refiere la capacidad de contar historias que derivan en narraciones 1) icónicas y 2) secuencializadas y secuenciales. En esta última es considerada la animación y en la que se enfatiza lo dicho por McLaren: “[el] cómo se mueve es más importante que qué mueve”, refiriéndose no sólo al movimiento del objeto dado en la imagen, sino a aquél que abarca lenguajes heredados de tomas y planos de medios como el cine y el video, hasta aspectos como la composición de la misma imagen. Curiosamente la animación se vuelve una oportunidad de explorar y jugar con lo ya mencionado, atreviéndose a romper con algunos esquemas como lo es el formato horizontal.

Las imágenes en movimiento por lo regular han sido tradicionalmente expuestas sobre planos bidimensionales panorámicos u horizontales. Esto bajo la idea de que la visualización de una imagen más ancha permite o es comparable a nuestro campo visual humano. Sin embargo, la efervescencia de un mundo estrechamente vinculado con lo digital, establece una demanda de contenidos visuales que sean atractivos y amenos; que estén en movimiento, rompan con esquemas convencionales y sean de tendencia. El fenómeno dado desde la llegada del Smartphone (dispositivo vertical) ha sido la creación y adaptación de contenidos visuales en un formato vertical ya mencionado. De esta forma se han introducido propuestas de animación en formato vertical, convirtiéndolo en un punto de estudio que busca explorar esa relación formato-imagen-narrativa.

Por lo anterior este proyecto, enfoca su atención en 4 objetivos: 1) analizar elementos visuales sobresa-

lientes de la imagen en formato vertical 2) identificar las pautas para la construcción de contenidos en formato vertical 3) desarrollar un lenguaje audiovisual experimental del formato vertical (caso animación) y 4) desarrollar una serie de animaciones en formato vertical.”

### **Las Imágenes No Dicen, Muestran**

MARÍA LUISA SOLÍS, Ciencias del Lenguaje, BUAP, México

De forma usual decimos que las imágenes hablan, que una imagen dice algo. La primera pregunta que podemos hacernos es si realmente esto es posible, si las imágenes dicen tal como las palabras, y si es así, qué dicen. Como sabemos, hasta el siglo XIX las culturas eran primordialmente verbales en sus dos vertientes, la oral y la escrita. A partir de este siglo y fundamentalmente en el siglo XX la proliferación visual y de imágenes es una evidencia, tan es así, que incluso han surgido imágenes que nos han hecho posible ver lo invisible. Hemos pasado entonces, al menos en occidente, de manera gradual de lo verbal a lo visual y de lo que llegó a ser el Imperialismo lingüístico al “boom” de las imágenes. Tan acostumbrados hemos quedado en utilizar categorías o conceptos propios del ámbito lingüístico que los usamos para referirnos al dominio de lo visual. Sin embargo, nos resulta hoy muy necesario referirnos al mundo de lo visual y de la imagen con conceptos propios. El primer punto de partida es reflexionar sobre la diferencia entre decir y mostrar, e ir diferenciando y especificando los diferentes tipos de imágenes, sus usos y lo que éstas realmente “dicen”.

DIFFUSIOULEUR//COR//COLO//GESCHICHTE//REKI-NST//EALAÍN//ARTE//A  
DIFUSIORE//IRO//RENK//TSVESH//HISTORIA//HIS-RT//ARS//SANAT//KUN  
NG//DIVT//FARBE//COLOR//CTOIRE//HISTORY//ST/ARTE//ART//ARS//S  
BROADCOULEUR//COR//COLOHISTÓRIA//STORIA//ANAT//KUNST//EALAÍN  
ION//VURE//IRO//RENK//TSVEGESCHICHTE//REKI-//ARTE//ART//ARS//SA

Dr. José Alfonso Esparza Ortiz  
Rector

Dr. Ygnacio Martínez Laguna  
Vicerrector de Investigación y Estudios de Posgrado

Dra. Judith Percino Zacarías  
Directora de internacionalización de la investigación

Mtra. Sheng-li Chilián Herrera  
Directora de la Escuela de Artes Plásticas y Audiovisuales



**BUAP**

Escuela de Artes Plásticas y Audiovisuales