



FACULTAD DE  
ARTES Y  
HUMANIDADES



DOCTORADO EN DISEÑO Y CREACIÓN  
DEPARTAMENTO DE DISEÑO  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
UNIVERSIDAD DE CALDAS

2021

## LÍNEA DE INVESTIGACIÓN INTERRELACIÓN DISEÑO, ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

### Bibliografía sugerida

Como es comprensible, el taller de línea tiene una bibliografía básica, sobre la cual centra su discusión. Es por ello, que se considera de alta relevancia, que los estudiantes adscritos a la línea conozcan esta bibliografía y la implementen para el desarrollo de sus tesis de grado o que las tengan como referencia para sus discusiones:

Aguilar, T. (2008). *Ontología cyborg. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona: Gedisa.

Aicher, O. (1994). *El mundo como proyecto*. (J. C. Mielke, Trad.) Barcelona: Gustavo Gili.

Aristóteles (1999). *Metafísica*. Editorial Porrúa, S.A. México, D.F.

Aristóteles (1954). *Ética Nicomaquea*. Universidad Autónoma de México. México. D.F.

Ault, J. (2015). “La investigación histórica en cuanto sujeto y objeto”. En: *Investigación artística. Un mapa de la cuestión*. México: Círculo de investigación Artística.

Argan, G. C. (1988). *El Arte Moderno. Del iluminismo a los movimientos Contemporáneos*. Madrid: RCS Sansoni Editore S.p.A.

Arnheim, R. (2001). *El poder del Centro*. Barcelona: Editorial Akal.

Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona: Editorial Paidós.

Barthes, R. (1989). *La cámara lúcida*. Barcelona: Paidós.

Barthes, R. (1987). *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Editorial Paidós.



FACULTAD DE  
ARTES Y  
HUMANIDADES



- Baudrillard, J. (2007). *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*. Buenos Aires: Amorrortu
- Baudrillard, J. *El Sistema de los Objetos*. Éditions Gallimard. Paris.
- Belendez, A. (2008). *Holografía: ciencia, arte y tecnología* (págs. 1-37). Alicante: Universidad de Alicante.
- Benjamín, W. (2013). *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Madrid: Casimiro.
- Bettendorf, E., y Prestigiacomo, R. (2002). *El relato audiovisual. La narración en el cine, la televisión y el video*. Buenos Aires: Longseller.
- Bonsiepe, G. (1999). *Del Objeto a la Interfase*. España: Ediciones infinito.
- Brasil, A. (2005). “Girar la cámara, estremecer la imagen”. En I. Hernández, *Estética, Ciencia y Tecnología* (págs. 213-221). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Akal.
- Brea, J. L. (2005). *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Editorial Akal.
- Buck-Morss, S. (2009). *Estudios Visuales e imaginación Global*. Antípoda, 19-46.
- Buchanan, R., y Margolin, V. (1995). *Discovering Design: Explorations in Design Studies*. Cambridge: The university of Chicago Press.
- Campi, Isabel (2007). *La idea y la materia. Vol.1 El diseño de producto en sus orígenes*. Barcelona. Gustavo Gili. Barcelona
- Calvera, A (2003). *Arte¿? Diseño. Nuevos capítulos para una polémica que viene de lejos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Calvera, A. (2007). *De lo Bello de las Cosas. Materiales para una Estética del Diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Debray, R. (1992). *Vida y muerte de la imagen*. Barcelona: Paidós.
- Didi-Hubberman, G. (1997). *Lo que vemos, lo que nos mira*. Buenos Aires: Manantial.
- Dorfles, G. (1972 ). *Naturaleza y artificio*. (A. Saderman, Trad.) Barcelona: Lumen.
- Dorfles, G. (1963). *El devenir de las artes*. USA: Fondo de Cultura Económica.



FACULTAD DE  
ARTES Y  
HUMANIDADES



- Fleischmann, M., y Strauss, W. (2009). "Interactivity as Media Reaction between Art and Science. En: C. Sommerer, *The Art and Science of Interface and Interaction Design* (págs. 75-92). Vienna/New York: Springer Verlag.
- Fishwick, P. A. (2006). *Aesthetic Computing*. Cambridge: The MIT Press.
- Flusser, V (2002). *Filosofía del diseño*. Madrid: Síntesis.
- Flusser, V. (2001). *Una filosofía de la fotografía*. España: Síntesis.
- Follari, Roberto (2000). *Epistemología y Sociedad. Acerca del debate contemporáneo*. Homo Sapiens Ediciones. Rosario. Argentina.
- Foster, H. (2015). "El artista como etnógrafo". En: *Investigación artística. Un mapa de la cuestión*. México: Círculo de investigación Artística
- Foster, H. (2002). *Diseño y Delito y otras diatribas*. Madrid. Ediciones Akal.
- Fusco, Renato de (1985). *Historia del diseño*. Santa & Cole Publicaciones. Barcelona
- Giannetti, C. (2002). *Estética digital sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona, ACC L'Angelot
- Gombrich, E. (2003). *El uso de las Imágenes*. Madrid: Editorial Debate.
- González Ochoa, César (2015). *El diseño como acción*. Editorial Universidad de Caldas. Manizales.
- Grau, O. (2010). *Media Art Histories*. Cambridge: The MIT Press.
- Hansen, M. (2004). *Bodies in code: Interfaces with Digital Media*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres*. Madrid: Cátedra.
- Heidegger, Martin (2008). *Ontología. Hermenéutica de la Facticidad*. Alianza Editorial. Madrid.
- Hernández, I. (2005). *Estética, Ciencia y Tecnología Creaciones Electrónicas y Numéricas*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Horta Mesa, Aurelio (2012). *Trazos poéticos sobre el diseño. Pensamiento y Teoría*. Universidad de Caldas. Universidad Nacional de Colombia. Manizales.
- Jones, C. (2006). "The mediated sensorium". En: C. Jones, *Sensorium: Embodied*



FACULTAD DE  
ARTES Y  
HUMANIDADES



- Experience, Technology, and Contemporary Art*. Massachusetts: The MIT press.
- Kac, E. (2005). *Telepresence and Bio Art: Networking Humans, Rabbits and Robots*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Kemp, M. (2000). *La Ciencia del Arte La óptica en el arte occidental desde Burnelleschi a Seurat*. Madrid: Editorial Akal.
- Kepes, György (1951). *Language of Vision*. Paul Theobald. Chicago.
- Krippendorff, K. (2006). *The Semantic Turn: A New Foundation for Design*. USA: Taylor & Francis Group.
- Laurel, B. (2003). *Design Research: Methods and Perspectives*. Cambridge: The MIT Press.
- Levy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Buenos Aires: Paidós.<sup>[SEP]</sup> Levy, P. (2007). *Cibercultura*. México: Anthropos.<sup>[SEP]</sup>
- Manzini, Ezio (1993). *La Materia de la invención*. Grupo Editorial Ceac. S.A. Barcelona.
- Manovich, L. (2001). *The Language of new Media*. Massachusetts: The MIT.
- Margolin, V. (1995). *Design Discourse: History, Theory, Criticism*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Martin, F. (2002). *Contribuciones para una Antropología del Diseño*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Mejía, I. (2015). “El artista como investigador”. En: *Investigación artística. Un mapa de la cuestión*. México: Círculo de investigación Artística.
- Moholy- Nagy, László (1927/2005). *Pintura, fotografía, cine y otros escritos sobre fotografía*. Editorial Gustavo Gili, SA. Barcelona.
- Moholy- Nagy, László (1947). *Vision in Motion*. Paul Theobald. Chicago.
- McLuhan, M. (1994). *Understanding Media*. Massachusetts: The MIT Press.
- Panofsky, E. (1924). *Idea: contribución a la historia de la teoría del arte*. Madrid: Cátedra.
- Panofsky, E. (1955). *Significado de las Artes Visuales (EN 075)*. España: Alianza Editorial.



FACULTAD DE  
ARTES Y  
HUMANIDADES



- Read, Herbert (1934). *Art and Industry. The Principles of Industrial Design*. Faber and Faber. London.
- Ripa, C. (2007). *Iconología I y II*. Madrid: Editorial Akal.
- Romero, J. (2008). *The Art of Artificial Evolution: A Handbook on Evolutionary Art and Music (Natural Computing Series)*. La Coruña, España: Series Editors.
- Rowe, P. G. (1987). *Design Thinking*. Cambridge: The MIT Press.
- Safford, Frank (2014). *El ideal de lo práctico. El desafío de formar una élite técnica y empresarial en Colombia*. Fondo Editorial Universidad EAFIT. Medellín.
- Sanatella, L. (2007). “De la cultura de los medios a la cibercultura”. En J. La Ferla, *El medio es el diseño audiovisual* (págs. 25 - 42). Manizales: Universidad de Caldas.
- Sennet, Richard (2009). *El artesano*. Editorial Anagrama. Barcelona.
- Simon A., Herbert (1978). *Las Ciencias de lo Artificial*. The Massachusetts Institute of Technology. Barcelona.
- Sommerer, C. (2008). *The Art and Science of Interface and Interaction Design*. Vienna/New York: Springer Verlag.
- Sparke, Penny (2010). *Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad*. Barcelona. Editorial Gustavo Gili.
- Tatarkiewicz, W. (1987). *Historia de la Estética I, II, III*. España: Editorial Akal.
- Toledo, R. (2015). “Las Investigaciones Artísticas, Investigaciones de Contexto”. En: *Investigación artística. Un mapa de la cuestión*. México: Círculo de investigación Artística.
- Various Authors. (2004). *Visual Research (Advanced Level) An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design*.
- Vesna, V. (2007). *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*. Minneapolis London: University of Minnesota Press.
- Villorro, J. (2015) *Conferencia sobre la lluvia*. Buenos Aires: Interzona



FACULTAD DE  
ARTES Y  
HUMANIDADES



- Visocky O'Grady, J. (2006). *A Designer's Research Manual: Succeed in Design by Knowing Your Clients and What They Really Need (Design Field Guides)*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Weibel, P. (2008). "Foreword". En: C. Sommerer, *The Art and Science of Interface and Interaction Design*. Vienna/New York Springer Verlag: Springer Verlag.
- Wladyslaw, Tatarkiewicz. (2002). *Historia de seis ideas*. Madrid: Editorial Akal.
- Zielinski, Siegfried. (2006). *Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means (Electronic Culture: History, Theory, and Practice)*. Cambridge: The MIT Press.