

del Diseño y que son continuación con los desarrollados en el Proyecto anterior 7.4 Articulación entre el Diseño, la ciencia, el arte y la tecnología.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°7 Diseño y Economía, que dirige el Doctor Roberto Céspedes. La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2019 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. El Proyecto anterior al que se presenta en esta oportunidad es 7.4 Articulación entre el Diseño, la ciencia, el arte y la tecnología (Cuaderno 139), y que guardan relación con los Proyectos 7.5 Seminario de Estudios Avanzados en Diseño Internacional (Cuaderno 159) junto a la Universidad Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Brasil), 7.3 Se necesita usuario con Experiencia UX (Cuaderno 126) y 7.1 El diseño, la materialidad y la economía circular (Cuaderno 114) ambos junto a la Universidad del Bio Bio (Chile) presentados en los Coloquios 2022, 2021 y 2020 respectivamente (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In255. Relaciones recíprocas y diseño entre la cerámica Talavera y las líneas de Nazca como elementos de identidad. *Horacio Iván Rodríguez Juárez y Daniel Gómez Santiago* (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Las historias de México y del Perú, comparten grandes similitudes culturales en sus representaciones del mundo. En sus testimonios visuales, ambas interactúan con elementos simbólicos donde quedan plasmados conocimientos, valores, costumbres y tradiciones que dan sentido, valor e identidad a sus comunidades. Gran parte de este concepto se encuentra en el patrimonio cultural que debe ser entendido como la memoria histórica de un pueblo; superando con creces la idea de monumentos y objetos de museo, para posicionarse como un ingrediente propio de la identidad, con la capacidad de generar desarrollo y cohesión social. Los dos países poseen dos excelentes ejemplos para profundizar sobre cómo en la actualidad, es posible construir sentido de identidad a partir del patrimonio, recurriendo a manifestaciones culturales constituidas en dos momentos históricos que marcaron el rumbo de ambas naciones y el continente en general: Las Líneas de Nazca durante el periodo precolombino; y la cerámica Talavera en el colonial.

In256. La obra de arte mediada por el diseño y la tecnología para la práctica inclusiva. *Matilde Rosello* (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Tomando como punto de partida la inclusión, se trata de establecer la relación del diseño como mediador de las obras de arte, para que todos los individuos o grupos sociales, puedan tener las mismas posibilidades y oportunidades para acceder al arte, independientemente de sus características. A partir de una reinterpretación del modelo de Rich Gold, se vinculará la inclusión y la accesibilidad a la obra de arte desde la transdisciplina, actuando el diseño como mediador, a través de las herramientas tecnológicas creadas por la ingeniería. En esta propuesta alternativa al modelo de los cuatro sombreros, se vinculan las fronteras verticales que no define Rich Gold, en donde se relaciona el arte y el diseño como lo que debe ser, enmarcando ambas disciplinas en el mundo intangible, y la ciencia e ingeniería representando a lo que es, el mundo tangible. Ambas fronteras se vinculan a través de prácticas inclusivas.

In257. Fotomontajes Surrealistas: Entre el arte y el diseño. *Viviana Torres Mestey* (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Esta reflexión epistemológica gira en torno a la dicotomía Arte versus Diseño, tomando como ejemplo los fotomontajes surrealistas que figuran como objeto de estudio en la tesis doctoral titulada Entre lo factográfico y lo fantástico: relaciones entre los elementos del diseño en los fotomontajes surrealistas y la retórica visual. El arte y el diseño son disciplinas que en ocasiones se piensan como opuestos, porque el diseño se asocia más con la utilidad y la comunicación, mientras que en el arte predomina la noción de estética y expresividad. Sin embargo, aunque la función utilitaria del diseño impera ante la contemplativa, su ejecución no deja de implicar un contexto artístico, ni para el producto diseñado, ni para quién lo diseña. Los fotomontajes surrealistas son producciones artísticas compuestas por fragmentos fotográficos en un tipo de diseño visual. Es un caso en el que el diseño es necesario para producir el arte. Entonces, no se trata de que una producción visual sea, arte o diseño. La reflexión de este escrito gira en torno a cuándo el arte es diseño y el diseño es arte

In258. Transdisciplina entre diseño cultura y artesanía. *Melba Cristina Marmolejo Cueva, David Isin, Silvia Maldonado* (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

El revalorar los saberes tradicionales y cuestionar el proceso científico implica validar metodologías que originan la exploración de nuevos senderos investigativos. Al proponer un abordaje en el marco de la transdisciplina, se cuestionan principios, paradigmas y teorías sobre la finalidad de la ciencia vinculada al diseño, la cultura y la artesanía. Desde sus orígenes, se ha ligado al diseño con movimientos ideológicos que marcaron concepciones sociales en cada época y es ineludible la relación con actividades propias de una cultura como la producción artesanal en diferentes contextos. Este trabajo pretende establecer diálogos entre saberes y alcances en el marco de la complejidad como teoría aclaradora de varios conceptos alusivos a la transdisciplina, tomando a las

ideas expuestas por Edgar Morín en 1999. Este abordaje se proyecta como una alternativa para proponer futuras investigaciones teórico-metodológicas que permitan enlazar los saberes de diferentes disciplinas, que a pesar de reconocer sus diferencias permiten la integración de un conocimiento común y más profundo.

In259. Interdisciplina y experiencia proyectual. Francisco Del Despósito (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

El diseño en su práctica proyectual dialoga en espacios relacionales con otras disciplinas como por ejemplo la ingeniería, y no solo se limita a resolver problemas en ámbitos exclusivamente tecnológicos o digitales, asociados a la innovación, sino que se ha desplazado hacia la adaptación a un sistema cuyas limitaciones hay que respetar (Barreiro, 2020). Ampliando la concepción inicial de la praxis del diseño hacia un área estratégica centrada en el usuario con el objetivo de diseñar de acuerdo a los diversos escenarios futuros en un contexto cada vez más complejo, el diseño está en todas partes y requiere de una ecología humana y de un cambio social (Papanek, 2014). Los desafíos que plantea la compleja trama del mundo actual, implican que para la resolución de diversos problemas se deba salir del círculo cerrado de las disciplinas ya que ninguna de ellas es reducible al saber de una sola (Vilar, 1997), y tanto el diseño como las otras áreas del conocimiento (ingeniería, ciencia, arte) necesitan de esta intersección de saberes para lograr mejores respuestas a cada desafío.

In260. Ciencia, tecnología, arte y diseño desde una perspectiva decolonial. Alejandra Guardia Manzur (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Tanto la ciencia como la tecnología suponen un saber construido a partir de concepciones establecidas por la modernidad. Un conocimiento que determina y rige las nociones civilizatorias y el progreso de muchas sociedades. Por otro lado, el arte y el diseño se dictan como construcciones estéticas hegemónicas que configuran el quiebre con expresiones culturales y sociales. En este sentido, el artículo analiza la relación entre ciencia, tecnología, arte y diseño desde una perspectiva decolonial, en tanto concepciones hegemónicas del conocimiento, que establecen la ausencia de otras formas de reconocer el mundo.

In261. El cuerpo como punto de encuentro del arte, ciencia, ingeniería y diseño. Alejandro Daniel Murga González (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

El esquema de Rich Gold (2007) expone los conceptos de arte, ciencia, diseño e ingeniería como sombreros creativos y plantea sus interrelaciones desde un enfoque práctico: problema-solución para la innovación. Si bien se entienden los conceptos como sombreros que se usan de forma separada, es conveniente mencionar que en la actualidad la práctica disciplinar tiende hacia la multidisciplinaria y la complejidad; lo cual plantea cuestionamientos epistemológicos sobre las formas de adquisición de conocimiento, su fundamentación y mé-

todos; así como los límites de cada campo. Este trabajo tiene como objetivo ubicar al cuerpo como articulador de dichos sombreros a través de sus prácticas que se encarnan socialmente para preguntarse ¿quién diseña? y ¿a través de qué sombreros se investigan dichas prácticas? Esto, teniendo en cuenta la práctica del drag performance, como un ejemplo que contextualiza dichos cuestionamientos. Para ello, se hará una breve revisión del pragmatismo de Nelson Goodman, la filosofía del lenguaje de John Austin; así como la visión científica del proceso de diseño propuesta por Christopher Alexander (1964) y Hebert Simon (1994), para dar un entendimiento de las prácticas culturales y su relación con la materialidad, es decir, con el acto de diseñar. Un segundo paso es aterrizar dicha relación con conceptos utilizados en el campo de diseño, como affordance. A su vez, se han abordado otros campos como la ingeniería, la ciencia y el arte, con connotaciones diferenciadas, de tal forma, que se discutan los 'predicados de los objetos' -bajo la visión de Goodman- desde connotaciones disciplinares. Un tercer paso es exponer la 'somaestética' como una teoría de diseño que resulta un abordaje que aglutina la ciencia, la ingeniería y el arte desde la práctica del diseño.

In262. Gradación en diseño e investigación. Ximena Marcela Romero Baldivieso (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

La producción humana puede originarse desde las esferas más sensibles e intuitivas de la mente, hasta sus confines más lógicos y racionales. La arquitectura, como disciplina de diseño, emerge dentro de un abanico de escenarios porque consigue combinar todo lo que la humanidad es: arte y técnica, espiritualidad y necesidades físicas (Marijuán Rodríguez, 2013). Dentro de este gradiente de posibilidades de creación humana, existen tres maneras de hacer investigación cuando se involucra al diseño: 'en', 'a través de' y 'para' diseño (Frayling, 1994). Es así que la arquitectura ha encontrado caminos para construirse y reconstruirse, en momentos donde la ciencia ha sido su motivación o la mística que la ha inspirado. El presente trabajo pretende dar cuenta de algunos de esos momentos, cuando la lógica de la ciencia o la intuición artística han posibilitado el emerger del diseño y la creación arquitectónica.

In263. El diseño como mestizaje: una forma de entender las características multidisciplinares de la actividad. Luciano Do Monte Ribas (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

El artículo discute si el concepto de mestizaje, propuesto de Laplantine y Nouss, puede ser utilizado para entender el diseño desde sus características interdisciplinares y/o multidisciplinares. La reflexión parte de la idea de que el mestizo niega la polaridad entre lo homogéneo totalizador y lo heterogéneo fragmentario, buscando una composición donde los componentes mantengan su propia 'integridad' incluso dando lugar a otro. Transportado al diseño -cuya formación académica está marcada por el estudio de una amplia gama de disciplinas, con el conocimiento activado sin linealidad y en diferentes

momentos del proyecto, constituyendo una especie de rizoma- el concepto puede ayudar a afirmar su identidad como campo donde la confrontación y el diálogo son partes fundamentales de su existencia.

In264. Análisis del currículo de la carrera de Diseño Gráfico desde los marcos teóricos de Gold y Lotman.

José Rafael Salguero Rosero (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Reflexionar sobre los sombreros creativos de Gold sirvió como punto de abordaje de la Epistemología del Diseño, en la formación doctoral de la Universidad de Palermo. El autor propone cuatro componentes a los que denomina 'sombreros que vistió en su vida' de artista, científico, ingeniero y diseñador. La gráfica, a su vez, presenta cuatro campos disciplinares: arte, ciencia, ingeniería y diseño, los cuáles han estado presentes desde el inicio de la academización o enseñanza del Diseño en el ámbito universitario. El artículo interpreta la propuesta curricular de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo, enmarcándola en las variables propuestas por Gold. Además, considera los aportes de Maeda, quien dota núcleos centrales a cada campo: arte-expresar, ciencia-explorar, ingeniería-inventar y diseño-comunicar. Y de Lotman, con su enfoque de la Semiósfera de la Cultura, donde el currículo se interpreta como la semiósfera, integrada por estos campos, que constituyen un 'continuum semiótico' con fronteras que los delimitan sin cerrarlos, sino que actúan como filtro entre un espacio interior y exterior. Esta reflexión evidencia la actual congruencia de estos campos disciplinares en el currículo de la carrera analizada y permite mirar prospectivamente hacia qué campo deben orientarse las innovaciones curriculares.

In265. Hermenéutica creativa como filosofía gestora del diseño en la artesanía popular. Mónica Gabriela Sandoval Gallegos (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Se abordará uno de los vínculos entre diseño, arte, ciencia e ingeniería: la hermenéutica de la cosmovisión. Se cruzarán en este análisis: la hermenéutica, como teoría general de la interpretación, que pretende la comprensión de la realidad; la cosmovisión, conjunto de percepciones, concepciones y valoraciones, que una persona tiene de su realidad en un momento y espacio determinado; y la arista de la praxis, entendiendo a los cuatro como procesos, que generan un producto, cuyo origen es un acto creativo inspirado en la realidad. La hermenéutica se abordará desde Martin Heidegger, que se ocupa del fenómeno de la comprensión, más que como una forma de conocimiento, como una determinación ontológica del hombre, donde existe una preferencia por la filosofía de la vida. Esto permitirá, a través de Wilhelm Dilthey, dentro de los tres grandes tipos de cosmovisión: el naturalismo, el idealismo de la libertad y el idealismo objetivo, entender el proceso creativo que permite producir diseño, arte, ciencia y tecnología.

In266. Relación biocultural de los diseños de uso público ante la reflexión epistemológica. Wolfgang Breuer Narvaez (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

La relación de los usuarios con los objetos circundantes en el medio natural, pasa desde el paradigma moderno al postmoderno, transformando la relación disciplinar del diseño, presente en toda acción humana. El debate de la epistemología del diseño en el cruce con usuarios de zonas costeras, es un modo de relacionarse con la vida cotidiana impuesta a todo lo real. Reconocer los vestigios como retrospectiva de las variables objetuales y sociales permite recuperar el saber que deja el ser cultural, junto al medio natural. Esto imposibilita encasillar la investigación de diseño, así como independizarla de otras investigaciones que son capaces de entregar singularidades en su propia capacidad revolucionaria como fórmula deductiva dentro de un marco teórico de nivel descriptivo del diseño. Se trata de reconocer las variables de análisis del proceso de diseño, del proceso referido al objetivo y del objetivo para resolver un fin, mejorando situaciones o creando nuevas. Las singularidades del diseño no existen separadamente de la materia, incluyendo el espacio experimental de investigación, en el cual se encuentra un camino para pensar.

In267. Mirada holística. Laura Judith Sandoval Sarmiento (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

La interacción de grupos humanos y sus prácticas intersubjetivas responden tanto a intereses como objetivos consensuados o en disputa. Desde la perspectiva del giro pragmático, este es un escenario propicio para construir conocimiento sobre, para, o a través de, la práctica proyectual, lo cual implica el diálogo interdisciplinar como una característica ineludible del diseño. En este sentido, a continuación se analizan los diálogos que el diseño propicia con el arte, la ciencia y la ingeniería en la creación de sistemas tipográficos. Los casos de estudio aquí presentados, develan valoraciones técnicas, funcionales y expresivas de la letra, al explorar los límites de la legibilidad del alfabeto, sus modos de producción, sus estrategias de representación y las interacciones que propician. Al señalar las relaciones entre dichas valoraciones y otras que configuran la praxis del diseño y sus productos: conocimiento proyectual y artefacto; no sólo es posible rehacer el conocimiento existente o crear nuevos conocimientos a partir de dinámicas intencionales y simbólicas, sino que también se agudizan tanto la intuición como el discernimiento, ampliando la capacidad de comprensión para reconocer elementos epistemológicos del diseño.

In268. Bucles entre ciencia, tecnología, arte y diseño en la ingeniería en diseño de productos. Stefani Mardones (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Al reflexionar sobre las disciplinas de la Ciencia, la Ingeniería, el Diseño y el Arte representadas a través de 'las cuatro gorras de la creatividad' propuestas por Rich Gold, y sus representaciones a través de imágenes, se aprecia como cada una de ellas representa un accionar individual y a la vez cohesivo. Al explorar su analogía con la trayectoria formativa de Ingeniería en Diseño de Productos, impartida en la USM en Chile, es posible

evidenciar un recorrido en su plan de estudios -malla académica- que propone una base a través de la enseñanza de la ciencia, para luego incursionar en la ingeniería y el diseño y, finalmente, proponer de manera evocativa el arte. Cada una de las asignaturas ligadas a esta trayectoria y, en concreto, a cada una de las disciplinas que la componen, refleja cómo se desarrolla individualmente, pero, al ser parte de una misma malla, se cohesionan. Se pasa de una teoría lineal a otra que se entrelaza y genera un nuevo todo, un bucle. Una representación gráfica de estos bucles son los nudos celtas, las cadencias y bucles de Escher, así como también la escultura Time Loop de Paul Cocksedge. Este último, ejemplifica como desde una perspectiva superior, se genera una secuencia lineal que, desde una perspectiva lateral, evidencia las diferentes posibilidades de conexión entre disciplinas.

In269. Diseño, Arte, Tecnología y Ciencia: Escenarios de Convergencia Disciplinar. Oscar Andrés Acuña Pontigo (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

El presente escrito aborda una reflexión de los distintos campos disciplinares que convergen en un espacio creativo, a partir de los postulados de Rich Gold sobre las fronteras y vínculos del diseño, el arte, la tecnología y la ciencia. El autor plantea de modo creativo -y recreativo- aquellas distinciones disciplinares de convergencia y divergencia. El planteamiento invita a imaginar escenarios posibles -y también categorías- del actuar proyectual. Rich Gold sitúa estos campos disciplinares en un plano que nos permite reconocer límites y relaciones. Escenarios tradicionalmente fragmentados -o desde la filosofía de la ciencia, etiquetados- en un determinado campo o espacio social (Bourdieu, 1990). De ahí que, Han (2021) cuestiona que las disciplinas se muevan en un sistema cerrado, lo que tiene como consecuencia una visión fragmentada y parcial (Ortiz, 2011) de la realidad. Es así que, aunar aquellas cuestiones que hacen dialogar a los campos disciplinares, y que convergen en soluciones, es un asunto relevante del acto productor. El autor, entonces, formula la cuestión de la fragmentación disciplinar más allá de lo pragmático de la resolución de problemas. Asimismo, en consecuencia, pone de manifiesto la condición humana en el actuar de todo campo disciplinar. El arte, como expresión. La ciencia, como exploración. La ingeniería, como invención. El diseño, como comunicación, coinciden en 'lo proyectual' como un escenario que transita entre el comprender y el resolver, entre lo holístico y lo analítico. Maldonado (1977) lo plantea como un cruce entre el racionalismo y el intuicionismo, entre otras cosas, es una discusión entre el saber y el hacer. Inherente pugna en el campo del diseño desde los inicios de los estudios científicos y la construcción de un discurso teórico. Dilema que es posible examinar también en la ciencia, el arte y la ingeniería. Se revisará, entonces, si es posible considerar que diseño, arte, ciencia y tecnología, una vez más, convergen en el acto productor, aquello que Heidegger denomina poiesis.

In270. Dominios flexibles de interactividad disciplinar entre diseño, ingeniería, ciencia y arte: Variación de posturas relativas al usuario inserto en el sistema. Pablo Ernesto Dominguez Gonzalez, Mitzi Vielma, Denisse Lizama (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Este artículo trata acerca de la reflexión de los campos del conocimiento del diseño en torno al arte, la ciencia, y la ingeniería, con base en el texto de los cuatro sombreros de Rich Gold. La primera particularidad a reparar es que el esquema planteado presenta al diseño como un campo de conocimiento en sí mismo. Esta inconsistencia que se percibe, en forma preliminar, y se desprende de la comparación del texto de Rich Gold con la concepción del diseño que posee la interdisciplina -que lo concibe como mediador entre campos disciplinares complementarios con interacciones flexibles- nos motivó a 'ver cómo por primera vez', el diseño y su etimología,

In271. Metanarrativa y pensamiento andino: el debate de la sustentabilidad en el Diseño. David Ortiz, Gabriela Velásquez y Gabriel Iñiguez (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

El diseño representa los paradigmas dominantes de pensamiento e incide en la preocupación sociocultural en los sistemas de producción relacionados con el medio ambiente. Los privilegios centristas pretenden imponer modelos para propender estereotipos históricamente apropiados y extendidos en los países latinos. Esta universalidad o supraculturalidad es una ideología de monoculturización como antítesis de la posmodernidad, que más bien, apalanca las formas de representación cultural simbólica. Solo de esta manera es posible comprender el pensamiento andino en dialéctica con los procesos sostenibles en el diseño. Las culturas derivadas del AbyaYala abstraen de forma simbólica la realidad; derivada de estas nociones para poder comprender mejor la sostenibilidad como una experiencia vivencial e interpretarla como un proceso cíclico desde y hacia el Diseño contemporáneo.

In272. Las disciplinas en los espacios de creación (Makerspace). Vicente Lorca (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

El diseño espacial y sus herramientas son considerados fundamentales en la creación de espacios inclusivos y funcionales (Perner-Wilson et al. 2011), pero las herramientas y la cantidad de metros cuadrados no forman un makerspace. Los espacios de creación son, en parte, comunidades con una cultura compartida, por lo tanto, es primordial diseñar espacios que tengan relación con el contexto social, cultural y geográfico particular. Un diseño de espacio altamente tecnológico puede generar un sesgo y un interés previo en las áreas de la ingeniería (Blikstein, 2013). El sentido de flexibilidad debe permitir mantener la creatividad y la adaptación a cambios de las disciplinas en el espacio y el contexto local. Este artículo busca entender las relaciones disciplinares que pueden integrar los makerspaces y relacionarlo con los cuatro sombreros de Rich Gold para la comprensión de estos espacios.

In273. Diseño especulativo: entre ciencia y arte a través de las ficciones y la Patafísica. Diego Rincón Caballero (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

El diseño contemporáneo ha promovido una serie de transiciones inherentes a la actualización de su corpus y prácticas en lo disciplinar, conforme a los cambios sociales, culturales, estéticos y de otras esferas, incluyendo aspectos epistemológicos para la construcción de conocimiento en diseño y su pertinencia en la actualidad. Por lo tanto, aspectos como las relaciones ciencia-diseño, arte-diseño, la interdisciplinariedad con otras áreas, las perspectivas críticas del objeto de estudio en cuestiones ontológicas, así como los debates sobre los métodos y la emergencia de nuevos enfoques de investigación en diseño, entretejen diálogos y tensiones subsecuentes en nuevas corrientes y formas de abordar el diseño. Entre ellas se encuentra el diseño especulativo. Por esta razón, a partir de una revisión documental que integra las relaciones del diseño con el arte a través de las ficciones; y el campo surrealista de la patafísica de Alfred Jarry, se establece un escenario dialógico para comprender las formas en que el diseño especulativo contribuye a reflexionar sobre la sociedad. Contribuye, además a comprender los futuros posibles y las oportunidades de cambio proyectivo y tendencial para re-pensar y nutrir con creatividad e imaginación a esbozar alternativas a problemas complejos. De ese modo, se incorporan nuevas acciones para una innovación social junto con las narrativas visuales como apoyos a preocupaciones tales como la democratización digital, el desarrollo sustentable y los límites existentes para nuevas perspectivas más allá de lo posible. El diseño especulativo se presenta como escenario de agenciamiento dispuesto a cambiar las condiciones de ser y estar en el mundo.

In274. Polifonías de voces sobre Ciencia y Diseño. Odalys Beceiro Gigato (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

El presente trabajo pretende abordar las diversas opiniones que, desde hace aproximadamente 10 años, han ocasionado el debate sobre el Diseño como productor de Ciencia. A través de las posiciones de los autores que defienden que el diseño es ciencia y los que manifiestan que no lo es, se procura realizar un análisis de aquellos aspectos en que se basan para adoptar una u otra posición. A su vez, el estudio busca examinar los conceptos de Ciencia y Diseño, los fines, radios o campos de acción de estas disciplinas; sus metodologías de trabajo y por último, considerar en qué ramas de la Ciencia se puede evidenciar, de forma más clara, si lo que se produce desde el diseño de comunicaciones visuales puede ser ciencia. Todo ello, con el propósito de declarar la posición de la autora de esta investigación sobre el Diseño de Comunicación Visual como generador de conocimientos o saberes.

In275. Relación entre Diseño, deporte y tecnología. Sergio Calderón (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Este escrito busca mostrar el progreso que ha tenido el diseño gráfico aplicado a la gráfica de los mundiales, a partir de algunas perspectivas epistemológicas de la disciplina. Se pretende arribar a una comprensión de lo que se entiende en la actualidad por progreso en el campo profesional del diseño. Se destaca además, la cooperación de la epistemología para las nuevas tareas pendientes en el análisis de las categorías del diseño. El proceso de transformación del diseño gráfico desde las tecnologías y tendencias gráficas a través de los logos y mascotas de los mundiales de fútbol, no ha sido estudiado. De allí el interés de discutir todo este proceso. Existen algunas investigaciones sobre las olimpiadas y diseño gráfico, sin embargo, son pocos los escritos específicos de mundiales y diseño, por eso la importancia de abordar este tema para entender los fundamentos, límites y métodos que se utilizaron y se utilizan para las gráficas de los mundiales.

In276. La relación entre diseño, arte, tecnología y ciencia y la capacidad creadora de las comunidades urbanas. Una aproximación según los postulados de Albert Reiss. José Tamayo Revilla (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Albert Reiss, desde su enfoque sociológico respecto al estudio de las comunidades urbanas define cuatro características 'formativas' de las urbes: la capacidad inventiva y la facultad creadora de la tecnología, la ciencia y el arte; la presencia de actividades agrícolas y ocupaciones no agrícola; la complejidad de la división del trabajo; y el tamaño y la densidad del área poblada. La primera de estas características presenta puntos en común con el esquema de relación propuesto por Rich Gold el cual representa la relación entre arte, diseño, tecnología y ciencia. En este contexto, el presente escrito pretende encontrar puntos de similitud en las visiones de ambos autores, para establecer cómo el contexto, el proceso creativo y la transferencia de conocimientos han influenciado en la manera en que se transforman las ciudades, bajo la hipótesis de que precisamente las urbes pueden ser interpretadas como el entorno práctico-social en el cual se desarrolla buena parte del acto creativo del ser humano. Se brindará especial atención a la interpretación de los enfoques relacionados por Reiss y Gold desde dos acepciones del obrar: práctico moral; y técnico material.

In277. Los diálogos del arte y el diseño con relación de la tecnología artesanal. María del Rosario Álvarez De Moya, Rocío Torres Novoa (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

El propósito de este escrito consiste en reflexionar sobre la artesanía desglosando sus aspectos constitutivos vinculándolos con los elementos propuestos en los cuatro sombreros de Rich Gold (arte, ciencia, diseño e ingeniería), así mismo busca generar mayor contundencia desde sus relaciones epistemológicas y ontológicas que conllevan a obtener una perspectiva amplia e interdisciplinar que aporte a la teoría social. Lo anterior, visualizado como parte del sistema de convención, contingencia y performatividad de los conceptos sociales y científicos, que se cimientan en la dinámica constructiva de las interac-

ciones entre categorías y prácticas. Para ello se plantea un esquema de interacción, en el cual los diálogos del arte y el diseño en relación con la tecnología artesanal, se dinamizan dentro de una atmósfera de intercambio y complemento autopoiético trascendental, que determina el destino humano de manera colectiva.

In278. Territorios de convergencia entre ciencia y diseño. Ludmila Maia Strycek (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Este trabajo tiene como objetivo discutir los posibles puntos de contacto entre ciencia y diseño, sin considerarlos sinónimos, sino en lo referente su rol como constructores de cultura. Para tales fines, se observarán diferentes visiones, tanto desde la perspectiva de las ciencias de lo artificial, como la constructivista. Se hace foco en el rol de la ciencia y el diseño como generadores de artefactos y conocimiento, los aspectos cognitivos que atraviesan ambos procesos, la concepción de praxis como práctica situada (Ynoub, 2021), el rol de los modelos como constructos simbólicos y representaciones de la realidad, junto con el papel de la exploración e investigación en el campo del proyecto y el campo científico.

In279. Las imágenes en la divulgación científica. Convergencias entre diseño, arte, ciencia y tecnología. Esmeralda Itzel Álvarez Contreras (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Este ensayo analiza desde la intervención de la imagen como instrumento de apoyo gráfico en la divulgación científica, según la perspectiva de Lorena Petra (1993) y Alberto Cairo (2008). Estudia el diagrama de “Los sombreros de Rich Gold” e identifica una interacción de corresponsabilidad entre los cuadrantes componentes, en donde el diseño sustenta valores ideales que la tecnología materializa con características prefiguradas, propuestas e instaladas y que son intervenidas por procedimientos interactivos científicos que transitan de una aplicación teórica general hacia una aplicación tecnológica-pragmática particular para llegar al resultado esperado. Las imágenes en la divulgación científica forman parte de una comunicación de la información con fines específicos y recorren como vehículos conceptuales los cuadrantes de la composición del diagrama, para hacer visible la información a través de signos morfológicos e instalar el conocimiento dentro de un contexto institucionalizado con prácticas y modelos determinados.

• **Cuerpo y Vestuario (C24 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el viernes 22 de Julio de 2022 a las 10.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Laura Zambrini (Universidad de Palermo, Argentina).

En esta comisión se presentó “Moda y Sociología II” con los avances del Proyecto 5.2 del mismo nombre, que dirige Laura Zambrini (Universidad de Palermo, Argentina). Además de ser un fenómeno sociológico, la moda se constituye en un lenguaje que atraviesa dimensiones económicas, ambientales, discursivas, culturales y políticas.

Sin embargo, en líneas generales, la moda como objeto de estudio, ha despertado poco interés en la academia. En particular, para las ciencias sociales, la práctica cotidiana de vestir los cuerpos, a pesar de ser un acto privado, es definida como una práctica social que se realiza teniendo en cuenta las normas, códigos y valores construidos históricamente sobre la apariencia de los sujetos en los contextos de interacción. A lo largo de su desarrollo, la moda ha establecido permanentes cruces con el arte y el diseño, siendo una de las industrias más significativas y rentables de la historia. En suma, este cuaderno presenta una selección de artículos interdisciplinarios que debaten desde distintas perspectivas, miradas teóricas y regionales sobre el rol la moda y el diseño en las relaciones sociales.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°5 Cuerpo y Vestuario: Interrelaciones discursivas entre cuerpo, moda y sociedad.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2015 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina). El Proyecto anterior al que se presenta en esta oportunidad es: 5.1 Moda y Sociología I: Perspectivas y teorías interdisciplinarias (Cuaderno 76) presentado en los Coloquios 2016-2021 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In280. Estrategias productivas desde el Sur Global. Reflexiones sobre los procesos de valuación de la producción artesanal indígena en su interacción con el diseño de indumentaria en Argentina. Valeria Cynthia Díaz (Instituto de Arte Americano, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires, Argentina)

Esta ponencia tiene como objetivo abordar la interacción entre artesanas indígenas y diseñadoras de indumentaria en Argentina en el periodo 2013-2019, en tanto motor de experiencias productivas en clave estética/ética generadas desde el Sur Global (De Sousa Santos; 2009; 2010; Lander, 2010; Escobar, 2014). En este sentido, propongo visibilizar las tensiones y negociaciones implicadas en los procesos de valuación (Callon 2008; Zelizer, 2009; Callon y Latour, 2011; Villarreal, 2014) de las artesanías indígenas en el mercado de los bienes simbólicos contemporáneos que permiten comprender la producción simbólica en un plano relacional e histórico (Bourdieu, 2014), identificando el estado de las relaciones de fuerza entre las instituciones y agentes que estructuran el espacio productivo y el capital específico que se pone en juego. Para esto recupero parte de los hallazgos alcanzados en mi tesis de doctorado la cual se basó en una

metodología de corte cualitativo, aunando los planteos de la etnosociología (Bertaux, 1993), la etnografía multi-local (Marcus, 1995) y la etnografía colaborativa (Achilli, 2017; Cayón, 2018; Álvarez Veinguer y Sebastini, 2020; Díaz, 2021) a partir del desarrollo de un trabajo de campo realizado en distintas localidades de la provincia del Chaco y en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, entre los años 2014-2019.

In281. Comunicación y resistencia en consumos de moda a través de medios digitales. Victoria Nannini (Universidad Nacional de Rosario, Argentina)

La moda constituye un dispositivo complejo que determina agendas de consumo. Es innegable que la indumentaria de moda se consume masivamente, que parecería estar más democratizada y que los hábitos de consumo se ven afectados por la publicidad online sometida a la lógica del algoritmo, también por medio de líderes de opinión, celebridades e influencers y a través de las figuras de referencia. Sin embargo, este trabajo también plantea que las prácticas de consumo no son simplemente pasivas, en gran parte son creativas, intentan resistir y manifestar aspectos subjetivos, así como evadir los canales más tradicionales de consumo y hacer frente a situaciones de crisis, aunque siempre permanezcan dentro del dispositivo disciplinario de la moda. Si bien el público consumidor muestra ciertas tendencias en adquirir indumentaria de moda de marcas específicas, sus prácticas de consumo pueden tratar de subvertir los formatos convencionales a través de los cuales se ha consumido tradicionalmente moda, comprando artículos de moda sustentable, prendas de moda sin género o inventando nuevas maneras de adquirir moda que evaden el algoritmo. Por mucho que estas prácticas parecen promover la resistencia, pueden confirmar las tácticas del sistema y terminar siendo parte de la lógica algorítmica que impone ciertos productos, reproduciendo categorías establecidas.

In282. Aprender a vestir el cuerpo: tutoriales y género en Tik Tok. Helga Mariel Soto (Instituto de Arte Americano, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires, Argentina)

En este trabajo se buscará registrar y analizar las diferentes representaciones de los cuerpos feminizados en los videotutoriales argentinos publicados en TikTok en los últimos cinco años. La relación entre los textiles y las mujeres es histórica y atravesada por diversas variables de clase, etnia y espacio geográfico. La enseñanza de disciplinas como costura, bordado y tejido ha servido como herramienta en la construcción de la feminidad ideal pero también ha funcionado como espacio de resistencia y transgresión. Los video-tutoriales son las manifestaciones más contemporáneas en una larga lista de métodos de enseñanza de labores textiles que comienza con los manuales de patrones en el siglo XIX. La explosión de las plataformas de videos ayudó a la proliferación de estas producciones y existe un especial interés por estos contenidos dentro de Tik Tok. En este marco, se investigará con perspectiva de género los videos que enseñan a crear prendas, sus características comunicativas y la manera en la que muestran el cuerpo que será vestido.

In283. ‘Cuando se termina el piso dejo de comprar.’ Jerarquías y percepciones de valor simbólico en un paseo de compras de La Salada, en el Área Metropolitana de Buenos Aires, Argentina. Juan Martín Bello (Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Argentina)

El objetivo de este artículo consiste en caracterizar las diferencias materiales, estéticas y simbólicas que se presentan en distintos sectores de Punta Mogote, uno de los principales paseos de compras del complejo ferial de La Salada, ubicado en la localidad bonaerense de Lomas de Zamora. Comprendiendo al espacio del predio como la expresión de un campo en términos de Bourdieu, y a partir del análisis de elementos como la calidad de la iluminación y el suelo en diferentes zonas del predio, la presentación de los locales, el costo de sus alquileres y las cualidades de las prendas exhibidas, se buscará responder a los siguientes interrogantes: ¿Cómo se expresan las jerarquías en el espacio de Punta Mogote? ¿Cuáles son los criterios que definen a las posiciones más privilegiadas? ¿Qué estrategias despliegan puesteros y puesteras para alcanzar determinadas posiciones o para consolidarlas una vez que éstas fueron alcanzadas? Los datos analizados en este trabajo fueron producidos a partir de las técnicas cualitativas de observación participante en el predio de Punta Mogote durante sus días de funcionamiento, de entrevistas en profundidad realizadas a feriantes y de entrevistas breves a clientes que adquieren prendas en este espacio.

In284. El oído feminista: Desafíos y luchas de las prácticas feministas en la educación del diseño. Maya Ober (Instituto de Antropología Social, Universidad de Berna, Suiza)

Esta presentación examina las prácticas feministas en la enseñanza del diseño en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU-UBA) en Buenos Aires, en medio de los debates transnacionales sobre la descolonización y despatriarcalización del diseño y el surgimiento de movimientos feministas a gran escala en Argentina. Basándome en el trabajo de la teórica feminista Sara Ahmed, y los resultados preliminares del trabajo de campo etnográfico, esta contribución pretende examinar en particular las luchas y los desafíos de lo que Ahmed describe como “un oído feminista (a feminist ear)” como táctica pedagógica y epistemológica navegando por un espacio universitario a menudo hostil y contra-revolucionario. ¿Cómo operan estas prácticas feministas en las interacciones cotidianas entre studentxs y docentxs a nivel micropolítico? ¿Cómo negocian studentxs y docentxs las prácticas tradicionales y la resistencia institucional? Propongo centrarme en las prácticas feministas en diseño en oposición a los poderes dominantes, las epistemologías y las tradiciones del diseño en la FADU, observando las tensiones, las luchas y la resistencia en lo cotidiano.

In285. Masculinidades patriarcales, lectura a través del vestido y el conflicto en Colombia en la década de 1980. Angela Liliانا Dotor Robayo (Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia)

El conflicto y la guerra en Colombia han sido estudiados desde diferentes perspectivas históricas y políticas, sin embargo, la visión sobre las prácticas del vestir, revela discursos, sujetos, imaginarios y representaciones de las formas de poder. Para el caso estudiado, en la década de 1980, este artículo presentará la relación del cuerpo vestido y su discurso, haciendo énfasis sobre el análisis de prácticas vestimentarias de sujetos guerrilleros, narcotraficantes y paramilitares como modelos de masculinidad patriarcal. Esta reflexión e investigación se hizo a partir del análisis fotográfico y socio histórico de diferentes fuentes, bajo un enfoque cualitativo interpretativo, tomando la metodología propuesta por Jacques Fontanille, quien propone la interpretación a través de signos, objetos, prácticas estrategias y formas de vida como un complejo de significación, método que es afín con el propuesto para el análisis de discurso de Siegfried Jäger, en el que se plantea las prácticas cotidianas cómo discursos no verbales.

In286. Genderless: ¿tendencia de moda o antimoda?. *Ariane Ziezkowski* (SENAI, Brasil y FADU Universidad de Buenos Aires, Argentina)

Este ensayo es una invitación para pensar y analizar la problemática involucrada por la tendencia de la moda genderless, qué es este fenómeno que ocurre a nivel mundial y que conquistó al público más joven que reivindica más libertad y diversidad para elegir las ropas que se desean usar, independiente del sexo y/o identidad de género. Entretanto, la tendencia de moda genderless plantea el borramiento de los roles de género en la ropa, contraponiéndose a una de las principales características que demarcan el surgimiento del fenómeno moda en la sociedad occidental moderna: la segmentación de la indumentaria en virtud de los sexos. En tal sentido, es posible ubicar la moda genderless como una especie de transgresión de la moda en sí misma, una vez que se caracteriza por un tipo de ropa que propone la ruptura de las normas tradicionales, usada como tipo de protesta, y que va al contrario de las imposiciones principales de moda. Desde esta mirada podemos comprender el genderless como una antimoda, sin embargo, por encontrarse cada vez más presente en colecciones de marcas y diseñadores por todo el mundo, también se caracteriza como una tendencia de moda.

In287. El testimonio de Primo Levi y la experiencia del vestir. *María Camila Donato* (IIGG-CONICET, Argentina)

El vestido tiene como destino esperable la arquitectura del cuerpo. Los usos, las funciones y los mensajes que este cubrimiento de la desnudez humana transmite en el entorno social varían de acuerdo a las épocas, sus economías, sus políticas y culturas. No obstante, la vasta bibliografía existente relativa a reflexionar y caracterizar estas distintas expresiones de la indumentaria, son escasos los análisis asociados al lugar que ocupa la vestimenta en los espacios de detención ilegal, ya sea como materialidad de protección o socialización, ya sea como prueba efectiva de acontecimiento. En el contexto de una investigación que analiza narrativas y relatos referidos a la experiencia en los centros clandestinos de detención

existentes en la Argentina entre 1976 y 1983, con el objetivo de identificar allí formas de sociabilidad y lazos de cuidado y protección que hayan podido producir los detenidos-desaparecidos en torno de prácticas vinculadas con la indumentaria, este trabajo se propone relevar en el testimonio escrito en trilogía por Primo Levi, sobreviviente de Auschwitz, aquellos gestos que asociados al vestir atravesaron su experiencia concentracionaria. Intenta esta propuesta, de este modo, reafirmar y fortalecer la significativa atención que debe corresponderle a aquello que suceda envolver al cuerpo en todo contexto.

In288. Moda, arte y diseño en el Museo Moderno. *Gabriela Gugliottella* (FADU/UBA-ISPG), *Joaquín V. González* (Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, Argentina)

El siguiente trabajo tiene como objetivo investigar las relaciones entre moda, arte y diseño al interior de la colección y las exhibiciones del Museo de Arte Moderno de Buenos Aires. A partir de entrevistas, trabajo de archivo, análisis de las piezas, contenidos y experiencias del museo se indaga en la compleja relación entre arte, moda e identidad. En este breve ensayo se presentan artistas y colectivos que reflexionan sobre estas nociones en el campo artístico al interior del Museo. A través de algunos ejemplos se profundizará en las temáticas de la moda en la colección, su vínculo con el cuerpo y su carácter disruptivo. Las tramas que se tejen entre la moda, el arte y el diseño son cruciales en la cultura. Así, el cuerpo en la moda y el arte es transformado e imaginado para jugar con lo inesperado.

In289. Los sistemas vestimentarios de las quiteñas: entre la clase y la condena moral. *Taña E. Escobar* (Universidad Técnica de Ambato)

Las mujeres quiteñas del s. XIX, se vieron marcadas por una retórica que las revestía como ángeles del hogar y el bello sexo. La importancia que se le concedió a la mujer, fue en el sentido de ser complemento del hombre y transmisora de valores religiosos y morales a sus hijos. Empero, hubo espacios que modificaron su comportamiento, factor que influía en el concepto de honra femenina, que generalmente funcionaba para los estratos sociales aristocráticos y pudientes, más no para mujeres del pueblo. Las imágenes decimonónicas y los relatos de viajeros revelan elementos de diferenciación social en las vestiduras de la mujer quiteña. Las mujeres de clase social alta se esforzaban por mostrar a través del vestido el refinamiento, el progreso y la civilización –contraria a la barbarie- sinónimos del buen gusto de los de su clase. El vestir con clase otorgaba una buena reputación, respetabilidad y distanciamiento de los demás estratos. Por su parte el vestido, representaba todo lo contrario para las mujeres mestizas e indígenas. Las esferas de actuación de las mujeres dependían de su posición de clase, su capacidad económica, y su condición étnica. Empero, estas mujeres, aunque víctimas y opresoras de una sociedad patriarcal fueron actoras del cambio, pues consiguieron resituar las relaciones sociales de desigualdad que se evidenciaron en otros espacios cotidianos. Los objetos vestimentarios narraron espacios de diferenciación social

que fueron generados a partir de discursos civilizatorios e ismos que materializaron los vestidos como símbolos de clase y de condena moral.

• **Comunicación Política (C25 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el viernes 22 de Julio de 2022 a las 10.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Marina Mendoza (Universidad de Palermo, Argentina), Mariano Dagatti (CONICET-Universidad de Quilmes, Argentina) y Paulo Carlos López López (Universidad de Santiago de Compostela, España)

En esta comisión se presentó “Fake News y desinformación: desafíos para las democracias de América Latina y el Caribe” (Cuaderno 161) con los resultados del Proyecto 19.3 del mismo nombre, que dirige Marina Mendoza (Universidad de Palermo-CONICET-IEALC-UBA, Argentina), Mariano Dagatti (Universidad de Quilmes-CONICET, Argentina) y Paulo Carlos López López (Universidad de Santiago de Compostela, España).

Se reflexiona sobre el impacto que las noticias falsas generan en las democracias latinoamericanas. Incluye desde estudios de caso que permiten comprender cómo se ha desarrollado este fenómeno en un país determinado hasta comparaciones entre países o regiones. También son varias las aportaciones que analizan las empresas de verificación o el fenómeno fact-checking, abordando la producción, circulación e impacto de las noticias falsas, en especial en contextos electorales, de conflicto o de crisis, como las que han atravesado varios países de la región durante los años recientes. Cada uno con distinta metodología, esta compilación se nutre de aspectos originales a la hora de observar este fenómeno y sus impactos en aspectos nucleares de la democracia, como es el acceso a una información contrastada y de calidad.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°19 Comunicación Política: Perspectivas digitales contemporáneas.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2019 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 19.2 Comunicación Política y COVID-19 en América Latina: Gobernantes, Medios y Ciudadanía (Cuaderno 136), y 19.1 Imagen e Identidad Política en América Latina (Cuaderno 98) junto a CONICET-IEALC-UBA, Universidad de Quilmes-CONICET y Universidad de Santiago de Compostela, España, presentados respectivamente en los Coloquios 2021 y 2020 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseño_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In290. Iniciativas contra las fake news en Argentina: un estado del área. Rocío Flax (Universidad de Buenos Aires, Argentina)

El presente trabajo surge del interrogante acerca de las estrategias que se pueden llevar a cabo para lidiar con las fake news y su posible efectividad. Partimos del hecho de que documentar o medir el impacto de las fake news en la política, la economía o la salud de una sociedad es tan complejo como mesurar la eficacia de las medidas desarrolladas para combatir las. No obstante, consideramos que un primer paso radica en conocer el estado de la situación. Por ello, en esta investigación exploratoria, describimos un conjunto de dimensiones a tener en cuenta sobre la circulación de fake news al tiempo que documentamos un conjunto de iniciativas desarrolladas en América Latina y, en particular, en Argentina para mitigar su impacto social.

In291. Consumo en pandemia: fakes news, saturación y autocontrol. Yamila Heram (Universidad de Buenos Aires, Argentina / Mariano Dagatti - CITRA, UMET/CONICET, NUCODIS - Universidad Nacional de Entre Ríos y Universidad de San Andrés, Argentina)

Este trabajo tiene por objetivo indagar los cambios de hábitos en el consumo de medios en pandemia en jóvenes de clase media entre 18 a 24 años residentes en el Área Metropolitana de Buenos Aires (AMBA). Específicamente nos detendremos en algunos aspectos reiterados por ellos: la circulación de noticias falsas y la desinformación, la saturación de información y las formas de autocontrol en el consumo de medios en contexto de pandemia por COVID-19. La metodología utilizada fue la entrevista focalizada realizadas por meet o zoom entre abril y junio de 2021.

In292. Evolución de la desinformación sobre COVID-19 en Argentina a través de los desmentidos del verificador Chequeado. Raquel Tarullo (CONICET, Universidad Nacional de Quilmes, Argentina - Goldsmiths, University of London, Inglaterra), **José Gamir-Ríos** (Universitat de València, España)

Este trabajo estudia la evolución de la desinformación sobre COVID-19 en Argentina desde la declaración de la situación de pandemia por la OMS en marzo de 2020 hasta junio de 2021. La investigación aplica un análisis de contenido de cuatro variables —intención, temática, protagonismo y apelación emocional— a los 154 desmentidos publicados al respecto en dicho periodo por el medio Chequeado, único del país acreditado por la International Fact-Checking Network. Los resultados evidencian el predominio de la intención desestabilizadora, la temática negacionista, el protagonismo de las instituciones y del personal sanitario, y la apelación emocional negativa. Además, la puesta en relación de dichas variables con la situación sociopolítica y sanitaria vinculada a la pandemia durante dichos meses permite corroborar la plena adaptación de las narrativas desinformativas al contexto temporal en el que operan.

In293. Desinformación y fact-checking en Ecuador. Análisis del rol informativo de la cuenta de Instagram de @ecuadorverifica en torno a las elecciones presidenciales del 2021. *Diego Paúl Hoyos-Simbaña* (Estudiante de la Maestría de Investigación en Comunicación y Opinión Pública de FLACSO Ecuador), *Jhonatan Andrés Lara-Aguilar* (Estudiante de la Maestría de Investigación en Comunicación y Opinión Pública de FLACSO Ecuador), *Juan Arturo Mila-Maldonado* (Estudiante del doctorado en Comunicación e Información Contemporánea de la Universidad de Santiago de Compostela)

El presente artículo tiene como objetivo identificar cuáles son las principales características de la agenda mediática digital de la cuenta de Instagram de @ecuadorverifica, partiendo de criterios teóricos del fact-checking, con el objeto de caracterizar de qué manera se configura su agenda de cara a las elecciones presidenciales 2021 en Ecuador. Para ello, se lleva a cabo un estudio longitudinal de 6 meses, en el cual se han establecido como escenarios el antes, durante y después de las elecciones presidenciales del Ecuador. La metodología será de carácter cuantitativo, empleando el análisis de contenido para sistematizar cada una de las publicaciones emitidas por la página, y de esta forma someterlas a un manual de códigos previamente elaborado en miras de codificar cada uno de los mensajes, personajes y temáticas vinculadas al rol del Fact-checking y comprender su papel en materia de validación de la información dudosa que circula por las redes sociales.

In294. Elecciones peruanas 2021: desinformación y modelos económicos en pugna. *Paola Miyagusuku Miyasato* (Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú - Universidad de Buenos Aires, Argentina)

Tras la primera vuelta en las últimas elecciones presidenciales de Perú (2021), campañas de desinformación contrapusieron dos modelos económicos, personificados en Pedro Castillo (Perú Libre) y Keiko Fujimori (Fuerza Popular), más allá de lo explicitado en sus planes de gobierno. Este trabajo examina, a partir de fuentes secundarias, cuáles fueron esos modelos económicos en pugna, los actores de esas campañas y sus públicos objetivo, con mención especial al área del Corredor Minero Sur. Se busca problematizar, a través de la sociología histórica, las razones de esas campañas y la eficacia de tales representaciones.

In295. Desinformación y migración venezolana. El caso Ecuador. *Agustín Alexander Sánchez Moscoso* (Universidad de Cuenca, Ecuador), *Sabrina Candela* (Universidad de Cuenca y Universidad San Francisco de Quito de Ecuador, Ecuador), *Angel Torres-Toukoumidis* (Universidades de Huelva, Sevilla, Málaga y Cádiz, España - Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador)

Según el Banco Mundial (2020) en 2019 migraron más de 4 millones de venezolanos a otros países de Latinoamérica. Este éxodo ha desembocado en un reforzamiento mediático de exclusión recargado con síntomas de xenofobia y aporofobia (Perilla, 2020). En tanto, reconociendo la proclividad de los medios, mismos que se encuentran a su vez sumergidos en la era de la desinformación, han polarizado el discurso sensacionalista hacia los

fenómenos sociales como la migración afectando así el comportamiento de la población hacia los venezolanos (Corzo, 2020; Magallon-Rosa, 2021). Admitiendo esta situación, una de las herramientas más importantes para combatir la desinformación han sido las agencias de fact-checking (Torres-Toukoumidis, Lagares-Díez y Barredo-Ibáñez 2021). Este estudio se enfocará de manera específica en una de ellas, Ecuador Chequea, agencia ecuatoriana avalada por Poynter, International Fact-Checking Network. Su objeto de estudio serán las noticias sobre los venezolanos. El objetivo general de esta investigación pretende analizar las noticias extraídas por Ecuador Chequea sobre la migración venezolana; se derivan de allí tres objetivos específicos: [OE1] determinar la clasificación de las noticias falsas sobre venezolanos; [OE2] sistematizar una revisión pormenorizada sobre la fuente, la temática, el material audiovisual, el contexto y el lenguaje. A partir del lenguaje, se dispone el tercer objetivo [OE3]: identificar la aproximación imbuida a un discurso positivo o un discurso de odio en las noticias seleccionadas por la agencia de verificación. Para ello, se han extraído setenta y un (71) noticias entre 2018 a 2021, aplicando su revisión mediante un análisis de contenido dirigido hacia las categorías establecidas por Pérez-Curiel (2021) referido a los medios, autoría, variables cualitativas y variables discursivas, junto con las presentadas por Aedo y Farias (2009) respecto al discurso xenófobo. Los tres objetivos planteados permiten reafirmar el rol de las agencias fact-checking sobre un fenómeno actual y facilitar la comprensión del éxodo migratorio venezolano en cuanto a sus caracterizaciones generales y su discurso propugnado en las noticias.

In296. Análisis comparado de las herramientas de fact-checking de España y Argentina. *Alejandro Ferrández-Mas* (Universidad de Santiago de Compostela y Universidad de Alicante, España), *Paulo Carlos López-López* (Universidad de Santiago de Compostela, España)

La propagación de fake news constituye un fenómeno emergente en nuestra sociedad que pone en peligro elementos tan esenciales como la política, la economía e incluso la salud pública. En este contexto, las herramientas de verificación de noticias suponen una herramienta muy valiosa para evitar la propagación de cualquier dato falso a través de los medios de comunicación o de las redes sociales. La siguiente investigación analiza estas herramientas en los sistemas mediáticos de España y Argentina poniendo de manifiesto unas organizaciones de características bastante similares entre ambos sistemas, transparentes, con un método de verificación argumentativo que se dota de escalas de verificación para acompañar el resultado final y con una pluralidad en cuanto al modelo del proyecto que se presenta en ambos países.

In297. NEXO. Articulación de la Línea de Investigación en Comunicación Política con la Maestría en Gestión del Diseño. *Marina G. Mendoza* (Universidad de Palermo-CONICET-IEALC-UBA, Argentina)

Proyectos de investigación de estudiantes de Seminario de Metodología de Investigación I-2021/2

In298. Tesis recomendada para su publicación. La indumentaria como voz de protesta. Los pañuelos verdes en la subversión del género, en el marco de la lucha por la legalización del aborto en Argentina (Buenos Aires, 2018-2020). *Cyntia Valladares* (Universidad de Palermo, Argentina)

La presente investigación trata sobre el lugar de la indumentaria en la protesta. Esto se propuso con el fin de articular la conceptualización del vestir —en carácter de práctica— con las nociones de cuerpo, protesta y acción colectiva de mujeres, desde una perspectiva de género. De allí que se buscó indagar en el lugar de la vestimenta, como dimensión estético-política en las reivindicaciones de los movimientos de mujeres y feministas, tomando como objeto de estudio al pañuelo verde, símbolo de la lucha por la legalización del aborto y de la Campaña Nacional por el Derecho al Aborto Legal, Seguro y Gratuito en Argentina. Desde la óptica construida en la investigación, el pañuelo verde se presenta como una prenda política que reivindica la lucha por el aborto legal, mientras evidencia tensiones respecto a mandatos sociales y práctica la subversión de género.

• **Investigar en Diseño (C26 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el viernes 22 de Julio de 2022 a las 12.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Marina Matarrese (CONICET- Universidad de Buenos Aires y Universidad de Palermo, Argentina) y Luz del Carmen Vilchis Esquivel (Universidad Nacional Autónoma de México – UNAM, México).

En esta comisión se presentó “Múltiples miradas en, desde y para el Diseño y los objetos” (Cuaderno 172) con los resultados del Proyecto 8.5 del mismo nombre, que dirige Marina Matarrese (CONICET- Universidad de Buenos Aires y Universidad de Palermo, Argentina) y Luz del Carmen Vilchis Esquivel (Universidad Nacional Autónoma de México – UNAM, México).

Se presentan los resultados del proyecto realizado entre marzo de 2021 y julio de 2022, que hizo foco sobre las reflexiones y múltiples miradas en, desde y para el Diseño y los objetos.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°8 – Investigar en diseño - Desarrollo de un proyecto institucional de investigación del claustro docente.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2017 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) y la Universidad Autónoma de México-UNAM (México). Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 8.4 Diálogos desde, para y a través del Diseño (Cuaderno 143), 8.3 Identidad, Ética y Diseño. Un análisis de los múltiples cruces posibles (Cuaderno 118), 8.2 Nuevos modos de gestión institucional en la investigación del diseño (Cuaderno 90), 8.1 Experiencias comparadas - Investigar en diseño en América Latina (Cuaderno 82) todos junto a la Universidad Autónoma de México-UNAM (México) presentados respectivamente en los Coloquios 2021, 2020, 2019 y 2018 (Entre paréntesis

se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In299. Inteligencia de Diseño, una mirada orientada a la innovación desde un ángulo semiótico. *Dora Ivonne Álvarez Tamayo* (Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, México)

Los seres humanos conviven en un planeta semiótico. Los signos representan datos de entrada fundamentales para sobrevivir, aprender, desarrollarse, decidir y actuar. Así, Morris (1938) se refería a los individuos como animales simbólicos y Deely (2010) como animales semióticos. En los últimos tiempos, la humanidad ha enfrentado retos que pueden ser abordados desde esta óptica y que ponen en evidencia el llamado a la innovación. En este contexto, se analiza el concepto de inteligencia de diseño. Si partimos de la premisa de que los diseñadores son semiopensadores –semiothinkers- sus aproximaciones a la comprensión de los fenómenos se realizan desde una mirada abierta, curiosa, divergente en principio, pero con capacidad convergente para tomar decisiones y ofrecer soluciones a problemas indeterminados, poniendo en juego sus capacidades intelectuales. Es en esa búsqueda de respuestas no prototípicas, que se ejecutan procesos iterativos que incluyen la reinterpretación de datos a través de la abducción como base para transitar en mundos posibles. Aproximarse a un fenómeno es más que mirar con ojos de diseñador, es mirar con la mente para poner en acción la inteligencia de diseño, la cual representa su potencial intelectual. Este concepto se analiza considerando los argumentos planteados por Gardner respecto a las inteligencias múltiples y el pensamiento de diseño –Design Thinking- abordado desde un enfoque semiótico. Los principales hallazgos permiten vislumbrar implicaciones pragmáticas para el ejercicio del diseño orientado a la innovación. Desde esta perspectiva, es posible establecer un punto de partida para desarrollar un marco de referencia que sustente las prácticas diseñísticas ante escenarios dinámicos, extendiendo sus alcances y ámbitos de influencia.

In300. La instalación artística. Referente para el análisis de los espacios narrativos. Una mirada investigativa desde el arte y el diseño. *Leobardo Armando Ceja Bravo* (Universidad De La Salle Bajío, México)

Las instalaciones artísticas comportan el carácter material de una idea e intención de su autor (de Diego, 2015; Rebentisch, 2018) en este sentido, son propuestas para ser presentadas ante un grupo de personas que deberán vivenciar el espacio propuesto por el artista. Esta búsqueda de vivenciar el espacio, requiere la puesta en marca de procesos por demás personales, en los que la experiencia

previa de los asistentes será un elemento fundamental para poder dialogar con la obra artística, en este sentido, los diseñadores, particularmente los ambientales y de espacios buscan que, tanto la emoción, la percepción, la funcionalidad y la interacción se logren dar. Por ello, tanto para el artista como para el diseñador los fines que se persiguen hacen explícita la necesidad de entender los espacios como “espacios narrativos” (Austin, 2018). Es a través de estos espacios que se logra articular la vivencia, la experiencia y la mirada personal de sus autores, mediante un proceso comunicativo el cual se muestra a través de los materiales, los ambientes resultantes, las sensaciones y las emociones, considerando al mismo tiempo la interacción a través de la obra-espacios configurados. Ambas disciplinas hermanan algunos de sus recursos, acciones y sentidos bajo una mirada crítica y analítica con la cual buscan compartir características, lenguajes y hasta intenciones comunicativas comunes, aunque su punto de partida sea distinto. Este trabajo, busca reflexionar sobre las posibilidades interpretativas que se puede establecer en los espacios configurados, pudiendo ser las instalaciones artísticas una referencia para ello. Así mismo se trasciende el carácter disciplinar, con lo cual se busca aproximarse con una mirada particular integradora, trascendiendo los límites disciplinares, y con ello, se busca compartir una postura personal y al mismo tiempo, comprometida con el sentipensar (Fals, 2009, Escobar, 2016, Galeano, 2019 y Botero, 2019) bajo el reconocimiento de los actores implicados.

In301. Identidad visual de las empresas privatizadas en los años '90 en Argentina. Verónica Devalle, Paula Socolovsky (Universidad de Buenos Aires, Argentina)

A comienzos de los años '90, en el primer mandato presidencial de Carlos Menem, se implementaron una serie de medidas económicas y políticas que cambiaron estructuralmente a la Argentina. El ciclo de políticas neoliberales que se puso en marcha incluyó la ley de Reforma del Estado, la ley de Convertibilidad cambiaria y las sucesivas privatizaciones de empresas estatales de servicios públicos. Las tres se encontraban estrechamente vinculadas. La reforma del Estado se realizó bajo el supuesto de que éste asumía –y que lo hacía en forma deficitaria– tareas que podían ser ejecutadas por particulares. Asimismo, se consideraba que una estructura estatal fortalecida podía intervenir en forma artificial el decurso del mercado y de las inversiones económicas y financieras. La finalidad era modernizar el país, atraer capitales y apostar a un Estado pequeño y eficiente que se encargara de las funciones propias de un buen estado liberal: seguridad, salud y, eventualmente, educación. En ese contexto las privatizaciones de las empresas públicas de servicios respondieron simbólicamente a ese reclamo y materialmente aportaron los fondos necesarios para financiar la política de paridad cambiaria en el primer tramo de menemismo. Ahora bien, cabe la pregunta sobre cómo fue posible que la Argentina se desprendiera sin obstáculos y sin una oposición considerable de sus empresas más importantes. La respuesta más inmediata da cuenta del funcionamiento activo de la

ideología neoliberal como piso de sentido común. Bajo todos los supuestos descriptos resultaba lógico deshacerse de las “pesadas cargas del Estado”. El objetivo del trabajo es abordar ese fenómeno a partir de una mirada que analice la operación ideológica-discursiva de creación de una nueva identidad visual para las empresas privatizadas. Interesa en particular observar el modo en que se construyeron empresas nuevas a partir del recambio de imagen que buscaba consistentemente des-historizar, des-territorializar y des-estatizar. Para ello se examinará la transformación en la identidad visual de empresas como Telecom, Telefónica e YPF. El artículo se divide en tres partes. Una primera, destinada a observar los aspectos centrales de las políticas neoliberales desplegadas en Argentina durante los años '90. Una segunda parte donde, situados en la ciudad de Buenos Aires, se repasa el modo en que, a partir de esas políticas, se transformó el perfil profesional de las distintas carreras de diseño de la Universidad de Buenos Aires (UBA). Y una tercera parte donde se examina el cambio en la imagen de las empresas de servicios públicos que se privatizaron en este contexto.

In302. La mirada de la comunicación y la expresión en la tipografía. Gerardo Gómez Romero

Desde el periodo de la posmodernidad se abrió la disyuntiva sobre si la tipografía debiera ser expresiva o limitarse al valor nominal de comunicar su significado lingüístico. Dos posturas que dirigen su mirada en sentidos opuestos; la normatividad representada por ortodoxos de la academia que defienden el orden, la estructura y legibilidad de la letra, bajo los principios y fundamentos del diseño. Y en el otro extremo, los liberales posmodernos que rompen con toda norma y enfocan su trabajo hacia la expresión visual, experimentación y deconstrucción de textos. Toda manifestación tipográfica en el diseño supone algún grado de comunicación y de expresión que en tales casos habrá que mirar bajo la óptica del objetivo que se persigue. Analizar los orígenes de los diferentes estilos tipográficos establece la concepción epistemológica, su función simbólica, y la comprensión de su existencia a partir de los diferentes eventos y contextos de la historia. En el trabajo creativo del diseñador, la mirada puesta en la tipografía es un tópico ineludible del diseño gráfico que tiene mucho que decir tanto en el sentido de comunicación objetiva, como en el sentido de la expresión subjetiva. En el presente artículo se presentan algunos casos de fuentes y estilos tipográficos con la visión de crear conciencia de a su carácter comunicativo y expresivo que por su relevancia histórica llegaron a significar tendencia, a veces controversia, pero siempre como parte fundamental del desarrollo del diseño gráfico.

In303. De lo gráfico en el diseño. Una mirada a partir de sus interpretaciones simbólicas. Martha Gutiérrez Miranda (Universidad Autónoma de Querétaro, México)

El concepto de lo “gráfico” como universo que reconcilia y determina el inmenso campo relacionado con el diseño, la representación y la imagen, ha sido tratado como adjetivo diferenciador que distinguen a una disciplina

relativamente reciente. Desde una perspectiva epistemológica, el diseño gráfico a partir de una concepción ampliada del concepto de mirada y con ello desde la visualidad, se ha reconocido en el orden cultural, como expresión, referencia y manifestación. Este texto de carácter reflexivo, propone considerar al diseño gráfico como una experiencia más allá de la visual-óptica, es decir como un hecho cognitivo y a la visualidad, como la condición de visibilidad de los artefactos diseñados; fenómenos que han significado el interés por el objeto diseñado y su capacidad de atención, transferencia y comprensión. La intención consiste en situar, a partir de una explicación general, la relación entre la imagen mental, que a través de interpretaciones sinestésicas, puede complementar los sentidos y significados, para construir, a partir de lo gráfico, cartografías mentales e interpretaciones simbólicas. Desde planteamientos teóricos que subyacen especialmente en el ámbito de los estudios de la cultura visual, la hermenéutica y la fenomenología del diseño, se intentará determinar al acto de ver como un hecho cruzado por todos los sentidos, con una intencionalidad y un carácter construidos desde la subjetividad. De esta forma, se enmarca la relación de interdependencia entre el sujeto y lo visto, entre la mirada y el objeto gráfico, generándose con ello un proceso de significación e interpretación que permite a su vez construir un imaginario icónico sobre el que se asienta la cultura visual.

In304. La mirada del diseño como fábrica de ideas.
Andrea Daniela Larrea Solorzano (Universidad de Palermo, Argentina)

Este proyecto surge desde el análisis de la práctica creativa de clase, desarrollada junto a un grupo de aspirantes a diseñadores que cursaron la asignatura de taller proyectual en el ciclo de nivelación universitaria durante la etapa de pandemia. Se establece una lectura de las múltiples miradas con las que abordaron los problemas planteados, quienes aún no poseen una formación en aspectos fundamentales dentro del campo del diseño gráfico, relacionados con la forma, la estructura, el color, el movimiento y otras categorías a las que recurrimos al momento de diseñar. Ante la falta de experiencia en estos contenidos, el trabajo se centró en la generación de ideas, a partir del conocimiento de ciertas metodologías de diseño, principalmente, deconstruyendo el método proyectual propuesto por Bruno Munari. Considerando que las clases se dictaron de manera virtual y que, por las condiciones sanitarias, en muchas ocasiones era complejo proveer otro tipo de materiales para la realización de proyectos, los elementos cotidianos, que se encontraban al interior de las viviendas sirvieron como recurso para enlazar una propuesta conceptual, junto a los materiales y los procesos para la construcción de ideas reflexivas, en las cuales la definición de significados, amparados en metáforas, permitieron establecer soluciones gráficas, que entre otros soportes, se visualizaron a través de carteles. Los procesos de investigación, ideación, bocetaje y elaboración se desarrollaron de manera paralela a los momentos de exploración, tanto para la generación de

una propuesta teórica, como en la resignificación de los materiales, posibilitando la construcción de imágenes utópicas y nuevas narrativas visuales.

In305. La Mirada del Diseño a través de los lentes de la Transdisciplinariedad frente al desafío de la Complejidad en el siglo XXI. *María Teresa Lopez Colín*

La mirada de la transdisciplinariedad ante la complejidad posibilita al diseño beneficiar a las comunidades con un saber construido más allá del claustro universitario o laboratorio (Nicolescu, 2006), al integrar la colaboración de métodos de investigación de otras disciplinas, y dar paso a nuevos saberes, que brindarán la oportunidad al profesionalista del diseño de convertirse en un agente de cambio, mediante una dialéctica entre las disciplinas y el diálogo entre la ciencia y la sociedad. El presente trabajo tiene el propósito de reflexionar acerca de cómo la mirada del diseño a través de la transdisciplinariedad se habilita para enfrentar los desafíos del paradigma actual, por medio de los principios lógicos de su forma de ver, al buscar comprender la complejidad del mundo contemporáneo, con apoyo de la implicación y no solamente desde la distinción y la asociación, para dar solución a las culturas, las personas y las metodologías, construyendo puentes entre las disciplinas, los distintos saberes, tanto científicos como populares, al reducir la brecha entre ambos, así por medio de un diálogo estrecho y permanente se posibilitan soluciones de mayor envergadura ante la incertidumbre desde la óptica del diseño a través de los lentes de la transdisciplinariedad.

In306. La mirada como espacio del habitar. *Ruth Verónica Martínez Loera* (Universidad Autónoma de San Luis Potosí, México)

En 1972 Facultad del Hábitat encontró en la arquitectura la posibilidad de adentrarse en la interpretación del espacio habitable. Idea que se consolidó en 1976 a través del eje humanístico-estético-tecnológico construyendo un entramado de pensamiento reflexivo sobre hábitat-diseño-síntesis. Hoy día, es un espacio académico que vincula construcción, comunicación, objeto, memoria y ciudad como elementos que detonan la mirada al mundo de la vida. Los conceptos óticos, imagen, horizonte, contexto, idea, perspectiva o punto de vista explican la comprensión del entorno social del ser humano y el impacto generado por la modificación de la naturaleza a través de los productos del diseño. Por ello, el término mirada expresa con mayor claridad el ejercicio de interiorizar, reflexionar y criticar percepción, cultura, cuerpo y cosmovisión para penetrar en la comprensión de las cosas que simbolizan la comunicación entre cuerpo y creación. La mirada como espacio del habitar reflexiona sobre los saberes prácticos, técnicos y conceptuales que integran las ciencias del diseño. Así, el sentido de habitar coloca al ser humano como un observador que busca, permanecer, existir, cultivar y trascender límites con la intención de construir relaciones entre la capacidad de asombro y la curiosidad como ejes que dan sentido a la capacidad de saber.

In307. La mirada desde el diseño, los procesos perceptivos y el eye tracking. *Celia Guadalupe Morales González, Eduardo Martínez Marín* (Universidad Autónoma del Estado de México, México)

El acelerado ritmo de vida que permea en la sociedad actual se encuentra inmerso en un contexto dinámico bombardeado por una gran cantidad de información visual captada por el sentido de la vista. En este sentido, desde lo distal y lo espacial se realizan procesos perceptivos y cognitivos que involucran funciones cerebrales que hacen posible descifrar, constituir, formar e interpretar las cosas que le dan sentido al mundo real. Se ha demostrado, que los seres humanos activan las emociones antes que la razón y al captar imágenes realizan una integración psicofísica que se transforma en el córtex visual mediante tres operaciones básicas: ópticas, químicas y nerviosas; éstas convierten estímulos visuales y experiencias perceptivas en una conciencia visual, para transformar estos mecanismos en pensamientos diversos y complejos, es decir, “la mirada”. Sobre esta idea, es pertinente situar a la disciplina del diseño gráfico en el área de los estudios de la cultura visual y definir una postura ideológica que oriente el desarrollo de la metodología proyectual sobre enfoques fenomenológicos y hermenéuticos para pensar las implicaciones que tiene el proceso perceptivo de lo que se diseña. En consecuencia, el conocimiento y reconocimiento de los contextos en donde se insertan los problemas de comunicación visual es la antesala para predecir las posibilidades interpretativas en la recepción y apropiación del mensaje. Las ideas que conducen a situar la mirada a partir del diseño requieren de herramientas de comunicación visual aplicadas a un ejercicio proyectual, en donde el concepto se hace visible en lo diseñado para garantizar que el mensaje visual logre su función. Finalmente, se propone incorporar a la metodología proyectual, la tecnología de seguimiento ocular (Eye Tracker), una herramienta que registra y detecta movimientos oculares, sobre la base de un estudio científico que permite detectar la respuesta cognitiva subyacente a la experiencia visual.

In308. Los objetos de diseño desde una mirada cognitiva. *Elia del Carmen Morales Gonzalez y Yésica Alejandra del Moral Zamudio* (Universidad Nacional Autónoma de México, México)

El diseño ha sido definido como una actividad proyectual intencionada dirigida a la creación de objetos significativos orientados a la solución de problemas o necesidades. Este artículo ofrecerá una mirada a la capacidad que dichos objetos tienen de contribuir a la construcción de conocimiento. Un tipo de conocimiento que interviene en la producción de hábitos perceptuales, modificación de conductas y establecimiento de estereotipos, entre otras cosas. Este proceso cognitivo integra emoción, sentimiento y razón, aspectos que han sido validados a través de las aportaciones de otras disciplinas, entre ellas las neurociencias.

El desarrollo cognitivo tiene su origen en nuestra relación con el entorno surgida del proceso perceptivo en el que intervienen, además de los aspectos biológicos que nos constituyen, elementos relacionados con la cultura a la que pertenecemos, el espacio geográfico y temporal

que nos rodea, la historia individual con sus creencias y vivencias, todo ello constituye la experiencia perceptiva, imaginativa e intelectual y coadyuva a la acción en torno al conocimiento adquirido durante la interacción con los objetos diseñísticos. Es en este fenómeno en donde se manifiesta la afirmación de “no hay conocimiento sin emoción” (Arnold Bennet). Al considerar a los objetos de diseño como generadores de conocimiento, planteamos su inferencia en la conformación de estructuras biológicas y sociales a partir de lo aprendido y por lo tanto, su trascendencia en la relación que el ser humano establece con la realidad, su interpretación e incluso la cimentación de la misma, perspectivas que, sin duda, participan en la formación de una conciencia humana que emerge de lo corporal y nos sitúa como parte de la naturaleza.

In309. Mirada social del diseño para una vida buena - *Marco Antonio Sandoval Valle* (Universidad Nacional Autónoma de México, México)

Este escrito explora, desde una óptica crítica, el enfoque social del diseño, como punto de partida se toma el pensamiento y la actuación de las prácticas del “buen vivir”, que se encuentran contextualizadas en las denominadas epistemologías del Sur Global. El objetivo es reconocer que los postulados decoloniales contribuyen a reformular la mirada social del diseño, esto por la manera en que implican las problemáticas políticas, sociales y culturales vigentes que afectan a esta disciplina. Adoptar dicha perspectiva, da como resultado que se explore la posibilidad de ampliar los horizontes epistémicos actuales del diseño, apelando a la transformación de las visiones con las que se construye con el fin de incidir, deseablemente, en la conformación de una “buena vida” para los individuos y sus comunidades.

In310. Deconstruir el diseño o las capas de la mirada... *Luz del Carmen Vilchis Esquivel* (Universidad Nacional Autónoma de México, México)

Cuando se observa lo diseñado hay niveles de comprensión que transitan de lo superficial a lo profundo recorriendo trayectorias reflexivas que se agudizan temporal y espacialmente. La mirada puede ser insustancial y liviana, buscar sólo lo exterior y aparente, no obstante, si va más allá del primer vistazo, los pasos hunden al pensamiento en lo insondable. Estas capas inician en el todo tangible y objetivo, pero pueden culminar en fragmentos absolutamente subjetivos. Con base en lo anterior es que es factible tener diversos referentes de interpretación comprendiendo la importancia de los rostros del diseño desde los cuales podemos comprender la antinomia otredad-notredad porque se adjudica un repertorio de valores múltiples entre los que destaca la descripción primaria y originaria que está al principio de todo vínculo perceptual. No obstante lo anterior, ingresar en otros sedimentos más amplios y recónditos es condición para verse inmerso en el mundo de la explicación en la que el todo tiene sentido, puede ser deconstruido y entendido porque la proximidad acerca a otra faz del diseño. Desde esta perspectiva, es preciso establecer niveles en un contexto valorativo que exige la acción intuitiva o pre-reflexiva o pre-teorética pero también

demanda la acción pensante, conceptual y reflexiva. Mirar el diseño, en estos horizontes hermenéuticos y de sentido, requiere una praxis que lleva a cabo recorridos del pensar y el hacer.

In311. Una mirada al poder simbólico de la imagen para un cambio social. *María Gabriela Villar García*

(Universidad Autónoma del Estado de México, México) Este artículo pretende generar una reflexión en torno a cómo la imagen, considerada una representación social de una época y contexto, logra determinar la actuación de grupos sociales al impregnarles formas de ser y actuar frente a fenómenos sentidos por la sociedad contemporánea. Se discute cómo la producción y la reproducción de lo real a partir del significado que los grupos sociales otorgan a la imagen, determina el sentido y actuar colectivo ante sucesos y fenómenos, mostrando así el poder simbólico de las representaciones de la realidad social. El interés de este trabajo es generar una reflexión sobre cómo al deconstruir las formas de representar la producción de la realidad se logran comprender los alcances de la percepción colectiva desde la actuación de la comunicación visual y el diseño gráfico. El ejercicio que se expone, muestra una mirada del poder simbólico de la imagen representada. Metodológicamente se asume una postura desde el constructivismo social, en el cual, la mirada trasciende la comprensión de la mente y de los procesos cognitivos individuales y se enfoca en el mundo del significado compartido o colectivo, generado a partir de textos (producto del ejercicio de la disciplina del diseño gráfico) ubicados en contextos específicos. Se aborda el estudio de caso como una estrategia para realizar un ejercicio de análisis del discurso mediático de fenómenos actuales, como la representación de la migración y la violencia a partir de conflictos sociales. En el ejercicio de análisis desde la recepción, se distingue el uso del modelo cualitativo de investigación y se contempla el texto, el contexto y los intertextos como una posibilidad para ofrecer una mirada de la trascendencia del ejercicio de la comunicación visual y el diseño para actuar frente a necesidades sociales. Se observa como constante en la deconstrucción del discurso de la representación simbólica de fenómenos sociales, el uso de la violencia cultural, por lo que se promueve una reflexión a fin de utilizar el poder del discurso de la imagen para promover nuevas formas de convivencia social.

In312. Las miradas de la discapacidad visual. Diseño de materiales hápticos para el acceso al arte pictórico a través de la “mirada” de las personas ciegas. *Jorge Eduardo Zarur Cortés*

(Universidad Autónoma del Estado de México, México) Desde una mirada escópica, la pulsión se concibe como fuerza que empuja al individuo a realizar cierta acción con la finalidad de complacer una tensión interna, de la pulsión de mirar y de no apartar la mirada, de ver más y con más detalle, de buscar información acerca de algo, -si acaso-, de la aplicación de acciones para realizar un deseo intrínseco. Así, la acción de diseñar se instrumenta

como parte de las múltiples miradas que desde el diseño se generan para observar detenidamente a los usuarios de los productos derivados de este.

El diseño universal busca mirar hacia manifestaciones humanas que se conviertan en inclusivas para grupos humanos vulnerables y que ofrezcan una vida pulsional a través de los vínculos con los objetos para conservar el “yo” y la psique del individuo; para las personas con discapacidad visual, por ejemplo, existen limitantes de accesibilidad a manifestaciones artísticas en las que está presente la acción de mirar -(a través de la vista)-ausente en ellos para poner atención en los “entes”, todos propios del entorno y vinculados al “ser”. Las miradas que desde el diseño se dan, se gestan como opciones para que estas personas conozcan las pinturas artísticas a través de materiales hápticos, que proveen de información valiosa al discapacitado visual por medio del tacto en movimiento, en los que la forma, la dimensión y la textura crean imágenes que les permiten mirar. El diseñador mira a partir de las experiencias creativas y técnicas aplicadas, de los vínculos y conocimientos de aquellos para quienes elabora productos estéticos y funcionales, con los cuales los usuarios con ceguera pueden elaborar imágenes vívidas que ellos miran, en la “concepción” de las cosas del mundo y de la indagación de los detalles para constatar el “estar” y formar parte de un conjunto inserto en otra realidad.

In313. El co-diseño de una exposición comunitaria y colectiva. *Mercedes Martínez González, Rodrigo Aparicio Hernández, David Gutiérrez Castañeda, Chantal Garduño Israde*

(Universidad Nacional Autónoma de México, México) Lo que buscamos compartir en esta presentación es nuestra experiencia al co-diseñar una exposición colectiva sobre los objetos, prácticas materiales y artefactos de uso y simbolización, que se elaboran en Cuanajo, Michoacán, México. El desarrollo implicó una estrecha colaboración entre las personas de la comunidad y los participantes del proyecto en la ENES Morelia, UNAM: la planeación de una curaduría comunitaria, la visita a distintos talleres, la recolección de objetos e historias, el montaje y la retroalimentación que obtuvimos durante la exposición. El resultado es una muestra de objetos que han sido prestados por sus propietarios a través de los cuales se narra la historia de una comunidad. Esta exposición nos permite elaborar varios debates: sobre la experiencia de condensar formas de compartir la experiencias materiales; incidir sobre la noción de artesanía y cuestionar los usos y tensiones que estas prácticas materiales manifiestan; entre otros. Esta exposición colaborativa y comunitaria nos ayuda a reunir puntos de vista, desde las y los líderes de Cuanajo como desde los compromisos universitarios, permiten pensar la memoria de los diseños.

In314. Teoría del diseño de información aplicada en la infografía científica. *Gerardo Luna Gijón*

(Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, en México) *Ruth López Pérez* (Universidad Nacional Autónoma de México, México)

En este texto se aborda la mirada desde la importancia que tiene la teoría del Diseño de Información y sus implicaciones en el diseño de infografías científicas, para lograr una eficiente comunicación de la ciencia. Se realiza una argumentación a partir de establecer la importancia de los conceptos de teoría y principio, haciendo una revisión de aquello que autores reconocidos del área identifican como tal en el diseño de información. Y esto se relaciona con dos conceptos fundamentales para la disciplina: la edificación y la conmutatividad. Finalmente, se completa la propuesta al abordar la interacción que tiene la narrativa o storytelling con el Diseño de Información en la infografía científica.

• **Game Studies (C27 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el viernes 22 de Julio de 2022 a las 12.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Luján Oulton (GameON, Fundación Walter Benjamin), Diego Maté (Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica-IIEAC, Universidad Nacional de las Artes-UNA, CONICET, Argentina) y José Ángel Garfías Frías (Universidad Nacional Autónoma de México - UNAM).

En esta comisión se presentó “Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas de los game studies” (Cuaderno 160) con los resultados del Proyecto 18.4 del mismo nombre, que dirige María Luján Oulton (GameON, Argentina), Diego Maté (Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica IIEAC-UNA, CONICET, Argentina) y José Ángel Garfías Frías (Universidad Nacional Autónoma de México - UNAM)

Cuando los game studies empezaron a delimitarse como campo de estudio a comienzos del nuevo milenio tuvieron que luchar por hacerse un lugar propio dentro de la academia. Dos décadas después, la producción académica del campo exhibe, por debajo de sus quiebres, debates y novedades más espectaculares, líneas de continuidad que señalan inquietudes e interrogantes que se perpetúan. Estas continuidades confirman que los game studies, al igual que muchos otros espacios y disciplinas, se consolidan en torno a un conjunto de reflexiones e intereses cuya reiteración acaba por conferirle al campo un rostro singular, una identidad propia.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°18 Game Studies: Juego y Sociedad. Perspectivas Digitales Contemporáneas.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2018 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 18.3 Derivas: Concentración y aperturas de los Game Studies (Cuaderno 130) y 18.2 Videojuego, Juego y Game Studies: Interrelaciones con otros campos del conocimiento (Cuaderno 110) ambos junto al Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica IIEAC-UNA, CONICET (Argentina) y 18.1 Game Studies: Juego y Sociedad. Re-apropiaciones y re-significaciones contemporáneas (Cuaderno 98), presentados respectivamente

en los Coloquios 2021, 2020 y 2019 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In315. Sobre el uso de la violencia en los juegos digitales. Pablo Gobira, Emanuelle de Oliveira Silva y Luiz Carlos de Oliveira Ferreira (Universidad del Estado de Minas Gerais, Brasil)

Los juegos digitales tienen varias aplicaciones posibles además de su función lúdica central. Desde la creación de las tecnologías digitales, las posibilidades de acceso a los procesos creativos de los juegos aumentaron. Con esta ampliación, los juegos comenzaron a ser utilizados en áreas como en la publicidad y propaganda (P&P), pero siempre –asi sea en el entretenimiento, como arte o en la dimensión de P&P– los juegos implican una constitución que dirige el jugador a un producto, a una experiencia o mismo a una reflexión. Partiendo de eso, tenemos la intención de presentar un estudio sobre el “uso de la violencia” como elemento constitutivo de ciertos juegos lanzados en 2018: Agente 17 y Bolsonaro 2k18. Percibimos que existen, en estos juegos, una exploración de la potencia política en ellos existentes a través de la violencia. Esta dimensión participativa en la sociedad revela un uso del juego como elemento incrustado en la cultura, dejando de lado la dimensión ontológica senalada por Johan Huizinga (2005) que permitiría superar este uso superficial del acto de jugar.

In316. Newsgames: estado de la cuestión desde la ecología de los medios. Mariano Mancuso (Universidad de Buenos Aires y Universidad Nacional de Rosario, Argentina)

A comienzos de este siglo, experimentos con videojuegos y noticias dieron lugar a los newsgames. Desde la ecología de los medios como marco teórico que permite entender las transformaciones que posibilitaron estas nuevas intersecciones entre juegos y periodismo, se revisan los debates teóricos que marcaron su historia y configuran su presente. El artículo propone un recorrido por los vaivenes del género: los prometedores inicios como contenido innovador que salvaría al periodismo digital, su pérdida de protagonismo ante el auge de la gamificación y las dificultades actuales en un ecosistema de medios, con audiencias participativas y narrativas transmedia, en el que no logra consolidarse.

In317. LudumProba: una propuesta para el rediseño lúdico de las instancias de examen en el contexto universitario. Anibal Rossi (Universidad Nacional de Rosario, Argentina)

Se pone el foco de atención en las instancias de examen en el contexto universitario. Se argumenta a favor de la necesidad de un rediseño lúdico de las mismas a partir de su contextualización en un proceso más amplio de agotamiento del proyecto disciplinar y sus dispositivos normalizadores y de la emergencia de la sociedad de control. La articulación de dicho recorrido se encuentra dada por la problematización del concepto de experiencia desde la recuperación de los planteos de Alessandro Baricco (2008, 2019). Desde allí, se despliega una propuesta de rediseño que comprende el desarrollo de una mecánica lúdica junto con una plataforma digital.

In318. Imágenes de infancias en los desarrollos digitales. *Lucila Fogiel y Ines Heredia* (Universidad de Buenos Aires y Ministerio de Educa) *Virginia Noe* (Universidad Nacional de San Martín y Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires)

Se indaga sobre las concepciones de infancias en la industria de los videojuegos que, muchas veces sesgadas por intereses comerciales, suelen reproducir estereotipos sociales. Partimos del cruce interdisciplinario entre infancias, educación, arte y tecnología a través de un diálogo respetuoso con las infancias y las formas en las que estas construyen conocimiento. Se revisan los desarrollos existentes, desde los que piensan a las infancias desde el consumo, hasta los que plantean experiencias lúdicas interactivas, que invitan a vincularse más allá de las pantallas y construir con otros.

In319. Entre dunas. Un viaje transpositivo del relato novela al relato juego de mesa. *Lelia Fabiana Perez* (Universidad Nacional de Tucumán, UBACYT y Universidad Nacional de las Artes, Argentina)

El estreno del filme *Dune* (2021) dirigido por D. Villeneuve reflota una serie de nuevas disquisiciones acerca de aquel universo ficcional expresado en múltiples lenguajes y prácticas sociales. Se propone analizar una de esas expresiones, la del juego de mesa *Dune* Un juego de conquista, diplomacia y traición (2019 [1979]). Se hará foco en los modos transpositivos de la novela al juego, observables en el funcionamiento del sistema del juego, el diseño del *gameplay* y las reglas, todo acorde a las caracterizaciones que se desarrollan en el relato literario. Se tendrá en cuenta la situación actual de las operatorias transpositivas y como en proceso en particular, influenciado también por un “estilo de época”, se elabora un pasaje de las formas narrativas del género literario a las predominantemente descriptivas del género juego de mesa de estrategia y conflicto bélico.

In320. Dos obras con mecánicas de videojuegos sobre violencia de género. *Mónica Jacobo* (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina)

La posibilidad de habitar la piel de alguien más así como introducirse en espacios simbólicos en tres dimensiones, contruidos con la materialidad de los polígonos, es utilizada no solo para el entretenimiento sino también para el desarrollo de juegos que involucren la crítica social. De acuerdo con la propuesta de Judith Wajcman (2006) las tecnologías se componen no solo de los elementos

materiales, sino también de los discursivos y sociales de la práctica tecnocientífica. En este trabajo nos adentramos en dos producciones que en el plano discursivo guían la mirada crítica sobre la relación género y videojuegos, Sola de Agustina Isidori y Memento de Marlow Haspert, experiencias que se adentran en problemáticas de violencia de género a través del lenguaje de los videojuegos.

In321. La percepción sonora como marco de análisis: procesos de hibridación entre ambiente y foley en videojuegos. *Lautaro Alberto Dichio Suarez* (Universidad Nacional de Quilmes, Argentina)

La bibliografía ludo-musicológica se centra en el estudio de la música, pero no existe todavía un campo claro de análisis de los demás elementos que componen el diseño sonoro. El trabajo tiene como eje la exploración de los procesos perceptivos que ocurren entre dichos elementos. Tomando como base el fenómeno de intercambio, que es el canje entre dos elementos de uso o significado por el del otro, se elaboró el concepto de híbrido sonoro, a partir del cual se desarrolló una herramienta de análisis para estudiar las combinaciones entre dos elementos sonoros cualesquiera; en este estudio, la combinación entre ambiente y foley. Se demostró que la combinación entre ambiente y foley puede ser explicada por los principios de la teoría de la Gestalt aplicada al sonido. Se concluye que el concepto del híbrido sonoro posibilita una nueva forma de interpretar la construcción de los espacios sonoros virtuales, y además, que pueden ser utilizados como ayuda en la narración, las mecánicas y el diseño del juego.

In322. La industria del videojuego en México. Entre crisis económicas y prejuicios. *Jose Angel Garfias Frias y Roberto Carlos Rivera Mata* (Universidad Nacional Autónoma de México, México)

Los videojuegos se han consolidado en México a pesar de las crisis económicas y los prejuicios de la sociedad. El valor del mercado en el país alcanzó \$32,229 millones de pesos, en 2020 (Arteaga, 2021). Para analizar esta industria se propone un método basado en la Economía Política de la Comunicación y la Cultura para ver las condiciones económicas y sociales que determinaron la consolidación de la industria del videojuego en México. El presente trabajo se propone abordar el fenómeno de apropiación de videojuegos en mercados y economías emergentes.

In323. Marketing turístico sustentado en la industria del videojuego japonés: emplazamiento publicitario, extensión diplomática y presencia internacional. *Clara Cisneros Hernandez* (Universidad Nacional Autónoma de México, México)

La presente propuesta, se centra en amplificar un esbozo contextual enlazado a un marketing turístico sustentado en la industria del videojuego japonés, donde se vislumbra la incidencia de diversos títulos de videojuegos y sus ampliaciones mercadológicas, que en la actualidad son aprovechados para generar un escaparate turístico, tomando en cuenta ejemplos que publicitan el atractivo de la nación. El estudio se concentra en dos categorías:

1) La extensión comercial del videojuego en experiencias turísticas y gamificadas; y, 2) los advergamos y su emplazamiento publicitario con incidencia diplomática e internacional.

In324. La mirada de James: teoría de la recepción en los videojuegos. *Adrián Avila Pérez* (Universidad Nacional Autónoma de México, México)

Los videojuegos son medios que, por su propia naturaleza, exigen una interacción constante por parte de los jugadores. No obstante, existen usuarios más activos que, además de jugar, interpretan las experiencias que tienen al hacerlo. Esta interpretación de los juegos es el tema de análisis en este artículo. Mediante los textos, La muerte del autor de Roland Barthes y la teoría de la recepción se explicará la importancia de la interpretación y sobre-interpretación en los videojuegos para mantener relevantes a juegos antiguos como Silent Hill 2 aun con el paso de los años.

• **Diseño, Innovación y Transdisciplinariedad (C28 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el viernes 22 de Julio de 2022 a las 14.00 hs. **Coordinación:** Daniela V. Di Bella (Universidad de Palermo, Argentina), Amilton Arruda (Universidad Federal de Pernambuco UPFE, Brasil) y Carla Langella (Universita degli studi della Campania Luigi Vanvitelli, Italia).

En esta comisión se presentó “Diseño, Innovación y Transdisciplinariedad II: Relaciones del Diseño con la Naturaleza, la Biología y la Tecnología” (Cuaderno 149) con los resultados del Proyecto 4.7 del mismo nombre, que dirige Daniela V. Di Bella (Universidad de Palermo, Argentina), Amilton Arruda (UPFE, Brasil) y Carla Langella (ULVanvitelli, Italia).

Se revisa la evolución de distintos proyectos bio-inspirados según el estado actual del arte, según cuatro ejes orientadores: (a) Aspectos transdisciplinares y pedagógicos, (b) Aspectos estratégicos y de innovación, (c) Aspectos de diseño y naturaleza, (d) Aspectos de diseño y tecnología, en el que se ubican los aportes colaborativos de investigadores del Diseño, la Arquitectura, la Biología, la Ingeniería y las disciplinas digitales, cuyas investigaciones constituyen su camino evolutivo, y una oportunidad para anticipar y debatir sobre Diseño y Futuro.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°4 Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2014 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. El Proyecto anterior al que se presenta en esta oportunidad es 4.6 Diseño, Innovación y Transdisciplinariedad I: Relaciones del Diseño con la Naturaleza, la Biología y la Tecnología” (Cuaderno 140) junto a la Universidad Federal de Pernambuco UPFE, Brasil y la Universita degli studi della Campania Luigi Vanvitelli, Italia, presentado en el Coloquio 2021. La Línea ha finalizado también hasta la fecha 7 proyectos entre la Facultad de Diseño y

Comunicación (UP, Argentina) y la School of Design at Carnegie Mellon (CMU, USA): 4.9 Visiones del Diseño V: Diseño y Antropoceno: Desafíos sostenibles, resilientes y regenerativos (Cuaderno 158), 4.8 Transition Design II: Edición Especial (Cuaderno 157), 4.5 Visiones del Diseño IV: El Diseño como Tercer Cultura (Cuaderno 132), 4.4 Visiones del Diseño III: Problematizar el Diseño para Comprender su Complejidad (Cuaderno 105), 4.3 Visiones del Diseño II: Diseñadores Eco-Sociales (Cuaderno 87), 4.2 Visiones del Diseño I: El Diseñador como agente de cambio (Cuaderno 80) y 4.1 Transition Design I: Perspectivas del Diseño (Cuaderno 73), presentados respectivamente en los Coloquios 2022, 2021, 2020, 2019, 2018 y 2017 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto). Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In325. Diseño, Innovación y Transdisciplinariedad I. Relaciones del Diseño con la Naturaleza, la Biología y la Tecnología. 7º Proyecto de la Línea de Investigación N°4 Diseño en Perspectiva. Escenarios del Diseño (UP-UPFE-ULVanvitelli) Presentación de los nuevos Proyectos de la Línea. *Daniela V. Di Bella* (Universidad de Palermo, Argentina)

En el diseño, la arquitectura y el urbanismo, la naturaleza siempre ha ofrecido inspiraciones formales, funcionales, significativas y heurísticas capaces de generar nuevas soluciones. Los avances vertiginosos y solapamientos de los campos de la Biología, las Tecnologías Digitales, la Ingeniería y de las disciplinas proyectuales, representan una exigencia inter-multi-transdisciplinar en la experimentación, investigación colaborativa y una plataforma de lanzamiento hacia la innovación, que sitúa al Diseño en el campo de la Ciencia.

In326. De la microscopía óptica a la microtomografía de rayos X: tecnologías de observación y análisis en enfoques transdisciplinarios para el diseño biónico y la botánica. *Felipe Luis Palombini, Mariana Kuhl Cidade, Branca Freitas de Oliveira, Jorge Ernesto de Araujo Mariath* (Universidad Federal de Rio Grande do Sul -UFRGS-, Brazil)

Los logros recientes en diseños bioinspirados siguen de cerca los crecientes avances en tecnologías de observación que son esenciales para comprender una estructura o sistema biológico y adaptarlos correctamente en un proyecto. Asimismo, diferentes áreas de las disciplinas clásicas, como las ciencias de las plantas, incluso se están reescribiendo gracias al avance de las nuevas tecnologías. Se aborda el impacto que tiene el uso de tecnologías de observación en el desarrollo de la investigación botánica de vanguardia, así como sus aplicaciones en diseños biónicos. Desde la microscopía óptica (LM) hasta la mi-

crotomografía de rayos X (μ CT), presentamos ejemplos de cómo múltiples tecnologías están contribuyendo a las innovaciones y nuevos descubrimientos en la morfología y anatomía de las plantas, respondiendo preguntas importantes sobre la estructura/función. Se discute la evolución de las tecnologías de observación, mostrando cómo están impactando en la comprensión de múltiples características de las plantas y su consiguiente adaptación y uso en proyectos bioinspirados mediante ejemplos. Esencialmente, el enfoque transdisciplinario de conectar profesionales de múltiples campos se considera esencial para el progreso obtenido tanto en biónica como en botánica. Al incluir tecnologías de observación más nuevas en su flujo de trabajo de investigación, los diseñadores y botánicos podrían beneficiarse de diferentes perspectivas en la investigación y aplicación de sus hallazgos.

In327. Realidades Extendidas (XR), Evolución Cognitiva y Analogías Biológicas en la Comunicación Científica. *Mauro Costa Couceiro* (Universidad de Coimbra, Portugal)

Utilizando como pretexto la investigación en desarrollo (Lobo & Couceiro, 2019), donde se integran realidades digitales y analógicas, este artículo presenta algunos aspectos menos comunes de la investigación biónica, Realidades Extendidas (XR) con origen en la cultura Ciborg. Actualmente estamos desarrollando contenidos, métodos y tecnologías para la difusión de patrimonio arquitectónico y artístico clasificado por la UNESCO, explorando las intersecciones de la inteligencia natural y artificial. Se desarrollan además ejercicios de prospectiva sobre cómo se hará la difusión cultural y como se utilizarán los medios de comunicación en la perpetuación de la memoria y en el progreso del conocimiento humano.

In328. Domos Modulares Interconectados de Progresión Continua (Domos Amopa). *Francisco Martinez Cendra* (Universidad Nacional de Ingeniería, Perú)

Las cúpulas geodésicas se vienen diseñando en diversos lugares partiendo principalmente de figuras poliédricas tales como el Icosaedro. Esto supone edificaciones de planta circular que por lo general deben actuar de modo independiente ya que la geometría propia de cada elemento no permite la unión de domos, a menos que se fuerce la geometría básica para lograr acoplar estas edificaciones a modo de pompas de jabón, donde en cuyo caso habrá que recortar diversos elementos a fin de lograr esta unión. Esto representa un problema estructural que hay que solucionar mediante elementos ajenos a la geometría básica del domo y que de algún modo solucionen el trauma de haber seccionado la estructura en diversas partes. El objetivo del presente artículo es estudiar una forma de diseño alternativa que permita la unión de domos sin alterar su propia geometría básica.

In329. El diseño de fibras vegetales como compuestos biomiméticos. *Carlo Santulli* (Universita degli Studi di Camerino y Roma-La Sapienza, Italia)

Las fibras vegetales, que se basan en estructuras lignocelulósicas, se disponen como compuestos biomiméticos, en el sentido de que incluyen una relación compleja entre

una matriz más blanda y un refuerzo más duro a través de una interfase, con uso continuo de porosidades y arreglos celulares. Sin embargo, las fibras se pueden extraer de diferentes partes de la planta según la especie, en la práctica del tallo, la corteza, el fruto, la hoja o incluso la semilla. Existe una relación entre la región de las fibras y su estructura, que este trabajo pretende discutir, presentando una gran variedad de fibras, geometrías y colocación en la propia planta.

In330. Las fábricas invisibles: tecnologías de la naturaleza y diseño de innovación artificial. *Massimo Lumini* (Istituto Europeo di Design, Cagliari, Italia)

Las nanotecnologías manipulan la materia a un nivel microscópico nunca alcanzado por la tecnología humana y generan criaturas moleculares con propiedades extraordinarias. Pero a pesar de esto, todavía no pueden competir con el *sollertiam* de la Naturaleza que actúa dentro de las Fábricas Invisibles, donde las comunidades celulares cobran vida a partir de la materia inorgánica. A pesar de su extremo poder de diseño, la biomimética aún no ha alcanzado esta competencia. Tendrá que escuchar la *lectio naturae* durante mucho tiempo en el futuro.

In331. La biomimética como estrategia para el desarrollo de estructuras bioinspiradas para la absorción de energía a base de frutas. *Antonio Roberto Miranda de Oliveira* (Federal University of Pernambuco y Federal University of Paraiba, Brasil), *Amilton Jose Vieira de Arruda* (Federal University of Pernambuco, Brazil - Instituto Politécnico de Milán, Italia), *Carla Langella* (University of Campania Luigi Vanvitelli, Italia)

Se busca actualizar el conocimiento sobre las frutas, sus estructuras, sus materiales para el desarrollo de productos bioinspirados y sus respectivas aplicaciones relacionadas con la absorción de energía y la disipación de impactos. En la naturaleza encontraremos multitud de estructuras biológicas que cumplen la función de protección y resistencia a los choques. Este estudio se centra en una de las funciones biológicamente más importantes que se encuentran en los envases naturales, que consiste en la protección directa o indirecta contra daños mecánicos u otras influencias ambientales negativas que involucran la resistencia a los choques, así como la absorción de energía. A través de la revisión sistemática de la literatura, que incluye todas las investigaciones revisadas por pares, los documentos que son relevantes para el objetivo de garantizar una búsqueda exhaustiva, se seleccionaron 21 estudios de investigación. Se identificaron tres bases de datos de investigación: (I) web of Science, (II) Scopus y (III) Science Direct. Sólo se incluyeron estudios empíricos primarios. La revisión identificó varias situaciones en las que se introducen metodologías de biomimética y bioinspiración para mejorar y resolver problemas tecnológicos mediante el análisis, la abstracción, la adaptación y la transposición de principios biológicos al mundo técnico. Los resultados indicaron que las estructuras a base de frutas podrían mejorar la eficiencia de la estructura que tiene la función de proporcionar un absorbente bioinspirado efectivo para una multitud de diseños de productos. Aunque existen varios estudios, se necesita

más investigación sobre el uso de nuevas tecnologías y nuevos escenarios para garantizar recomendaciones que puedan implementar la mejora del desarrollo del diseño bioinspirado.

In332. Diseño de materiales emergentes desde un enfoque basado en la naturaleza. Jimena Alarcón Castro (Universidad del Bio-Bio, Chile - Universidad Politécnica de Valencia, España)

El manuscrito aborda la ideación de apariencias superficiales para materiales emergentes, teniendo como referente sujetos naturales del mundo vegetal. La aparición de nuevos materiales ofrece la oportunidad de lograr renovadas experiencias. El objetivo es diseñar apariencias para sustratos predeterminados en el laboratorio, valorando las aportaciones del diseño superficial al constructo perceptual de los usuarios. La metodología incluye aspectos relativos a biónica, selección y análisis de sujetos naturales; ideación de propuestas; definición de sustratos; fabricación de prototipos; y, estudios usuarios. Las conclusiones están orientadas hacia la implicancia del referente natural en las valoraciones usuarias, así como el uso de tecnologías digitales en el proceso de ideación.

In333. De vuelta a las metáforas darwinianas: la evolución de los artefactos. Silvia Pizzocaro (Instituto Politécnico de Milan, Italia)

Los conceptos evolutivos pueden tener un gran atractivo al estudiar la cultura material y sus objetos diseñados. De hecho, existe una fuerte tradición en el uso de analogías biológicas para entender diseños, como ocurre en el campo de la biónica, donde la simulación de procesos vitales aboga no sólo por un enfoque de naturaleza puramente cognitiva sino, más bien, por un programa operativo, que permite la traducción de isomorfismos entre organismos vivos y tecnología en soluciones de diseño efectivas. De manera más general, las ciencias naturales ofrecen un aparato extraordinariamente rico para que las analogías se apliquen a los dominios de las ciencias de lo artificial. Pero ¿cuán ampliamente aplicables son las metáforas darwinianas? ¿Hasta qué punto los conceptos darwinianos de variación y selección proporcionan herramientas teóricas significativas para la innovación de productos? ¿Qué pueden agregar al análisis de diseños de productos? Con este fin, este estudio toma la forma de una revisión de la literatura sobre enfoques evolutivos para el análisis del cambio tecnológico, junto con una serie de interpretaciones sobre las analogías entre la evolución natural y la dinámica de generación de variedad de productos.

In334. Naturaleza y tecnología como elementos interdisciplinarios en el diseño docente: Proyecto “No te desperdiciaremos”. Jorge Lino Alves, Bárbara Rangel y Claudia Alquezar Facca (University of Porto, Portugal) Se presenta el proyecto interdisciplinario “We Won’t Waste You” desarrollado en el Programa de Maestría en Diseño Industrial y de Producto de la Universidad de Oporto, Portugal, en colaboración con el Municipio de Matosinhos. Basados en los principios de la interdisciplinariedad, en la metodología Project-Based Learning y Material Driven Design, los estudiantes desarrollaron productos utilizando

materiales desechados (cáscaras de crustáceos, cenizas de carbón, escamas, cáscaras de huevo, etc.) en dos contextos diferentes: la naturaleza que es capaz de suministrar materias primas increíblemente interesantes y, a menudo, listas y adecuadas para su uso y aplicación en nuevos productos, y la industria de la restauración que genera una gran cantidad de residuos desechados que pueden reutilizarse para nuevos propósitos.

In335. La Interdisciplinariedad un camino para la inserción de la Sustentabilidad en cursos de Diseño de Producto. Ana Verónica Pazmino (Universidad Federal de Santa Catarina y Pontificia Universidad Católica, Río de Janeiro, Brasil)

Se presenta una reflexión sobre la necesidad de la práctica interdisciplinar en el campo del diseño. Por medio de una investigación documental es presentada la complejidad de la sustentabilidad en el ámbito ambiental, humano, social, cultural y tecnológico, mostrando la importancia de la interdisciplinariedad como medio de integración con disciplinas que no hacen parte del plano curricular de los cursos de diseño. El trabajo enfatiza la necesidad de integrar disciplinas como biología, ecología, química, ingeniería ambiental, sociología, antropología con el campo del diseño de producto por medio del diálogo crítico y sólido promovido por una currícula que coloque estas disciplinas como optativas u obligatorias.

In336. Diseño Simbiótico y Sistemas Naturales. Metodologías Biotécnicas y Metodologías Biomórficas. Paulo Parra (Universidad de Lisboa, Portugal)

¿Cómo se extrae el conocimiento operativo de los sistemas biológicos y se aplica rigurosamente en la práctica del proyecto? ¿Podemos hablar de metodologías biológicas, es decir, de metodologías proyectuales de la naturaleza? ¿Y estos métodos pueden ser aplicados en metodologías técnicas? ¿Existe un evolucionismo tecnológico como el evolucionismo biológico? La naturaleza siempre ha sido, de múltiples maneras, fuente de inspiración para el hombre. Sin embargo, según el autor, hay dos enfoques fundamentales de estos usos que conviene distinguir aquí. Son, por un lado, un enfoque más estructural y funcional, como la Biónica y la Morfología Estructural, para las que se propone el nombre de Metodologías Biotécnicas y, por otro lado, un enfoque más formal, como son los casos de Streamlining y Bidesign, se propone el nombre de Metodologías Biomórficas. Estas dos metodologías son fundamentales en la definición de “Diseño Simbiótico”, que tiene como objetivo identificar los procesos simbióticos que aplican los sistemas biológicos y proponerlos como elementos importantes en el diseño integrado de sistemas tecnológicos. En esta mirada, la relación entre los seres humanos y los objetos se propone como un sistema simbiótico, en el que el Diseño se asume como elemento bisagra. Esta co-simbiosis, que permite una cooperación íntima, reduce la distancia entre los sistemas biológicos y los sistemas tecnológicos y proporciona una nueva unidad de proyecto para el siglo XXI.

In337. Dialogando con la Luz. Este es un diálogo a cuatro voces, todas diferentes, procedentes del mundo de las ciencias naturales, matemáticas y físicas y del mundo del arte y del diseño. *Marina Nova* (Universidad de Milán e Instituto Europeo de Diseño, Italia), *Marco Mancin* (Universidad Estatal de Milán, Italia), *Marcela Cabutti* (Universidad Nacional de La Plata, Argentina - Instituto Europeo de Diseño de Milán, Italia), *Emanuele Ricci* (Escuela Superior de Agricultura Conegliano Veneto, y Scuola Politecnica di Design de Milán, Italia)

Una naturalista, un físico, un diseñador y una artista dialogan aportando sus experiencias y habilidades sobre un tema transversal como lo es la luz, las formas a través de las cuales los seres vivos la perciben y los colores que derivan de ella. Un rayo luminoso que llega a la Tierra se encuentra inmerso en una nueva dimensión: se lanza desde las cimas de las montañas a la profundidad marina “coloreando” la vida de los hombres. La luz vincula muchos aspectos de nuestra vida cotidiana. Así como la luz que podemos captar con nuestros ojos está formada por 7 colores, el aporte de cada uno de nosotros traerá un pequeño pixel para construir una única imagen. Desde lejos verán el conjunto, de cerca la trama y la urdimbre que cada uno de nosotros habrá tejido.

In338. Investigaciones a través de las plataformas virtuales de instituciones que desarrollan biomateriales y su relación con la sustentabilidad. *Marcelo Vicente da S. Júnior, Theska Laila de F. Soares y Amilton José Vieira de Arruda* (Federal University of Pernambuco, Brasil)

Recientemente, muchas empresas y laboratorios académicos han surgido formulando nuevos materiales de origen biológico para su uso en artefactos, en respuesta a un escenario de insostenibilidad. Este trabajo tuvo como objetivo investigar instituciones que desarrollaron biomateriales, enfocándose en aquellas que tenían aplicaciones reales. En ese sentido, a través de las redes sociales, varios ejemplos representativos del tema fueron encontrados y analizados desde una perspectiva cualitativa. Además de un análisis de los datos recopilados a través de imágenes y textos publicados en estas plataformas, también fue posible mapear otros datos como el origen geográfico, el alcance y el compromiso de las instituciones analizadas. Los resultados indican que la inteligencia artificial de Instagram fue válida para sugerir diferentes perfiles que tenían que ver con la investigación, dichas plataformas virtuales facilitan la percepción y visualización más rápida de estos biomateriales, sin embargo para un análisis más profundo no fue tan eficiente, aunque sirven para difundir y estimular nuevas iniciativas en este contexto.

In339. Dibujar la Forma en el Espacio. Ejercicios de Desarrollo Secuencial para el adiestramiento creativo en el Diseño de Producto. *Cayetano José Cruz García* (Universidad de Extremadura, España)

Capacitar en la ideación de nuevos objetos requiere del desarrollo de la imaginación. Mediante una metodología sustentada en ejercicios de dibujo de “desarrollo secuencial”, a modo de los iniciados por J. Albers, se produce un control de la imaginación creativa desde un proceso evolutivo, abierto a la toma de decisiones, y la relatividad

de la Forma y el Espacio. Fundamentos básicos de la percepción háptica permiten explicar la condición propioceptiva del objeto de representación, de modo que la Forma y el Espacio son una consecuencia. Se produce un control del proceso de ideación que permite adiestrar y explicar cómo son las cosas y cómo nacen; ayudando a predecir el comportamiento y posibles necesidades en fases de un proceso de fabricación. Por tanto, se fomenta la inteligencia intuitiva en el ejercicio creativo, puesta a disposición del proceso de diseño.

• **Estímulo a la Investigación (C29 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el viernes 22 de Julio de 2022 a las 16.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Mercedes Pombo (Universidad de Palermo, Argentina)

En esta comisión se presentó “Estimulando el proceso de investigación académica” (Cuaderno 165) con los resultados del Proyecto 16.12 del mismo nombre, que dirige Mercedes Pombo (Universidad de Palermo, Argentina). Se presenta el tercer Cuaderno del eje Serie Catálogos del Programa Estímulo a la Investigación perteneciente a la Línea 16: Reservoirio Documental DC Sistematización gráfica y digital de Instituto de Investigación en Diseño dirigida por Oscar Echevarría.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°16 Reservoirio Documental DC: Sistematización gráfica y digital de Instituto de Investigación en Diseño.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2015 en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina). Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 16.7. Catálogo de Investigación 2ª Edición 2016-2019, coordinado por Mercedes Pombo (UP) y 16.3. Catálogo de Investigación 1ª Edición 2007-2015 coordinado por Marina Matarrese (UP) presentados respectivamente en los Coloquios 2020 y 2016 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In340. La Industria de la música en Argentina: de la creación al consumo entre tendencias y plataformas.

Gustavo R. Ameri (Universidad de Palermo, Argentina)

Esta exploración se plantea como objetivo indagar, describir y comprender los procesos de gestión, desarrollo y consumo en la actualidad de la Industria de la Música Argentina; mediada por plataformas digitales y redes sociales, enmarcada e influenciada por el contexto global, multicultural y diverso; estructurada por las lógicas del mercado y la innovación tecnológica. En este contexto se irá recorriendo y analizando los distintos elementos

que componen la construcción simbólica que ejerce sobre los consumidores, la incidencia que genera en los creadores y los cambios de hábito que se han dado en las audiencias atravesados por las enormes transformaciones que la industria de la música ha sufrido desde la creación de internet hace algunas décadas pero haciendo foco principalmente en la actualidad con la irrupción de las nuevas plataformas y soportes tecnológicos que modificaron significativamente los modos de creación, producción y consumo llegando a lugares insospechados con la aparición del virus SARS-CoV-2 que derivó en una pandemia, con las enormes consecuencias que trajo aparejadas para el sector cultural al igual que en todos los ámbitos de la vida cotidiana.

In341. ¿Ha muerto el rock? Análisis de las posibles causas de la declinación del rock en el S. XXI. Rodolfo Marcelo Follari (Universidad de Palermo, Argentina)

Desde mediados de la segunda década de este siglo, artistas, periodistas especializados, así como también profesionales del negocio de la industria musical, han comentado sobre la muerte de la música rock, responsabilizando a toda una serie de factores de negocio, socio-culturales o musicales. Consecuentemente, y tal vez con una curiosidad inherente de un melómano alguien podría preguntarse ¿Cuáles son las razones que se esgrimen para argumentar semejante afirmación? ¿Cuáles son las implicancias? Este trabajo de investigación busca inicialmente recopilar y sacar a luz las explicaciones fundamentales que se emplean para debatir la muerte del rock como género musical y plantear algunas preguntas e hipótesis que den respuesta a esta problemática.

In342. Las sombras de Nietzsche en los trazos audiovisuales de Stanley Kubrick y Ridley Scott. 2001: una odisea del espacio y Blade runner como casos paradigmáticos de diálogos infinitos y abismales. Jorge Couto (Universidad de Palermo, Argentina)

En el presente trabajo, nos proponemos detenemos en cómo algunas ideas potentes y centrales de los planteos de Nietzsche influenciaron a grandes producciones audiovisuales icónicas de la historia del cine y del arte. Para esta investigación, focalizaremos en 2001: odisea del espacio de Stanley Kubrick y Blade Runner de Ridley Scott. Veremos cómo algunas nociones de Nietzsche se encarnan en estos films y reflexionaremos y estableceremos las «conversaciones en ausencia» que hay entre los escritos Nietzscheanos y los discursos audiovisuales de Kubrick y Scott. Nos mueve poder reflexionar sobre la relación de uno de los pensadores más importantes de la historia y dos de las producciones audiovisuales más importantes del cine. Nietzsche con su diapasón los ha con-movido o movido-con y ellos con sus producciones han golpeado a otros/as directores/as y golpearán a las personas que están por venir.

In343. CoVID: Visionado cinematográfico en tiempos de pandemia. Luz Collioud (Universidad de Palermo, Argentina)

En este proyecto se investigarán las plataformas, maneras y usos que se le ha dado al visionado de material

cinematográfico a raíz de la pandemia COVID-19, en una adaptación necesaria debido al cierre de los cines y/o falta de confianza del público por los posibles riesgos sanitarios de estar en una sala cerrada con extraños quizás infectados. En tiempos de pandemia, los nuevos estrenos y festivales buscaron reubicarse adonde estuviesen sus espectadores, siendo éstos la prioridad, con exhibidores y plataformas teniendo que adaptarse para continuar brindando entretenimiento a un público que quiere consumir cine sin arriesgar su salud.

In344. La representación del rol de la mujer y la maternidad en las series Borgen y Designated Survivor, 60 days (versión coreana). Ángeles Marambio y Lorena Steinberg (Universidad de Palermo, Argentina)

El Proyecto de investigación tiene por objetivo analizar dos exponentes textuales para dar cuenta de la representación del sistema de significados y valores relacionados con qué es ser funcionario político, en lo particular, y en mundo de la política, en general. Se busca analizar cuáles son los actores involucrados y por qué cobran relevancia para representar las relaciones de poder. Asimismo se analizan los valores que se destacan en una sociedad, el rol de la mujer en la política y en la sociedad, la idea del debate y del consenso y cómo estos conceptos se articulan con una noción técnica e instrumental de las Relaciones Públicas, disciplina que resulta pertinente para analizar estrategias y/o acciones de comunicación y llegar a audiencias específicas, visibilizando ciertas problemáticas sociales. Para esto, se tomará la primera temporada de la serie Borgen (2010) de los directores Søren Kragh-Jacobsen y Rumle Hammerich y Chief of Staff (2019) de Corea del Sur, dirigida por Kwak Jung-hwan. La selección de este corpus obedece a que en ambos exponentes textuales se caracteriza una “forma de hacer política”.

In345. (Re) presentaciones de las sexualidades en videojuegos. Gonzalo Murúa Losada (Universidad de Palermo, Argentina)

La presente investigación surge de un ánimo de época vinculado a la visibilización del colectivo LGBTIQ, aspecto que se manifiesta en las culturas populares contemporáneas. Día a día esta cuestión está tomando mayor dimensión, haciéndonos dudar de nuestras propias estructuras en lo cotidiano. Observando el amplio éxito de la industria del videojuego, que quintuplica en números a la industria del cine, surge la pregunta ¿existen los personajes LGBTIQ en sus narraciones? Realizando un análisis superficial podemos afirmar que sí, de hecho, en los últimos años han crecido. Me propongo relevar y analizar las representaciones de las sexualidades disidentes en un corpus de videojuegos de diferentes géneros y años. De este modo, se podrá observar si existen variaciones a lo largo de los años en las historias y líneas argumentales, así como el modo de narrarlos. Los títulos serán The Sims (1999), Dragon Age: Inquisition (2012), y Overwatch (2015). Asimismo, reflexionaremos sobre un mecanismo que existe desde la génesis de los videojuegos cuyos usuarios eran principalmente varones. En una sociedad heteronormada se ha buscado incluir en estas narrativas