

## Programa Estímulo a la Investigación

### Anexo 4 - 2023

#### Anuario de Investigación 2023 (Primera parte)

Memoria del Instituto de Investigación en Diseño 2023 - Volumen 9

---

### Programa Estímulo a la Investigación: Docencia de grado e investigación

La Facultad de Diseño y Comunicación crea en el año 2011 el Programa Estímulo a la Investigación para impulsar la formación en investigación en sus docentes y en sus egresados destacados en la realización de su Proyecto de Graduación al finalizar su carrera de grado o en su Tesis al finalizar su carrera de posgrado.

El Programa Estímulo a la Investigación forma parte del Área 2: Formación (2.2 Programa Estímulo a la Investigación) del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo. Ver Anuario de Investigación 2023 (Primera parte) en Cuadernos 210, p. 267.

El Programa surgió como un espacio institucional que integra capacitación y práctica en el desarrollo de investigaciones y, desde entonces ha crecido ininterrumpidamente, generando un ambiente propicio para compartir y socializar experiencias, metodologías, resultados y reflexiones impactando en la calidad de los aprendizajes áulicos de todas las carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación.

El objetivo es crear y consolidar en el equipo docente de grado de las diferentes carreras una comunidad colaborativa de investigadores, fortaleciendo las capacidades de análisis crítico sobre los temas y tendencias que surgen en las disciplinas que conforman la unidad académica y el específico quehacer pedagógico de cada profesor.

El Programa consta de varios momentos, donde se va asistiendo al docente en su proceso de constituirse como investigador. La formación comienza con un taller de investigación, donde los participantes comienzan a indagar en los intereses disciplinares y/o profesionales que pueden resultar en temas concretos de investigación. Se los acompaña en la formulación de hipótesis y posibles caminos para su constatación empírica, en las aulas, en el campo profesional y/o disciplinar.

Este proceso de formación se desarrolla a lo largo de un ciclo cuatrimestral, con posibilidad de continuarlo, donde el investigador emprende su producción académica supervisada por el Equipo del Programa. Al final del período, los participantes presentan las conclusiones de sus trabajos en un foro interno, donde se comparten las experiencias de todos los protagonistas. El Foro es un espacio participativo y formativo donde se revisan

las decisiones tomadas a lo largo de cada uno de los procesos de investigación y se reflexiona en conjunto sobre los resultados obtenidos.

El Programa Estímulo a la Investigación cuenta con 222 trabajos realizados desde su creación en el año 2011. Fueron realizados por más de 100 autores, la gran mayoría profesores que dictan clases en carreras de grado en la unidad académica. En algunos casos, las investigaciones se hacen en equipos de trabajos interdisciplinarios, con docentes de diferentes áreas, quienes abordan problemáticas de manera conjunta, brindando así nuevas perspectivas y enfoques sobre temas del campo del diseño y la comunicación.

Como parte del proceso de formación de docentes en investigadores está prevista su visibilidad a través de su inclusión en la cultura académica internacional con la presentación obligatoria de los resultados de los proyectos realizados en alguno de los congresos de proyección internacional que organiza la Facultad de Diseño y Comunicación y que integran el Área 3 Proyección del Instituto de Investigación en Diseño: el Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño y el Congreso Interfaces.

El Programa Estímulo a la Investigación documenta minuciosamente la producción realizada por los miembros del mismo y así contribuye a la visibilidad y difusión de los resultados de cada proyecto. Periódicamente publica una Memoria con los resultados que integra la serie Catálogos del Programa Estímulo a la Investigación dentro de la Línea de Investigación 16 “Documentos de Investigación” del Instituto de Investigación en Diseño. Como corresponde a todas las Líneas de Investigación del Instituto los resultados son incluidos en ediciones de su publicación académica internacional Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Hasta el momento el Programa Estímulo a la Investigación ha realizado tres ediciones de catálogos con los resultados de las producciones a lo largo de su historia organizadas por Ciclos.

El primer catálogo “Programa Estímulo a la Investigación / Catálogo de Investigación 1 Edición (Ciclo 2011-2015), Edición 63 de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación 2017”. El segundo catálogo “Programa Estímulo a la Investigación / Catálogo de Investigación 2 Edición (Ciclo 2016-2019), Edición 102 de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación 2019”. El tercer catálogo “Programa Estímulo a la Investigación / Catálogo de Investigación 3 Edición (Ciclo 2016-2019), Edición 102 de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación 2019”.

Todos los Proyectos de Investigación finalizados están disponibles, en forma libre y gratuita, en el sitio web Programa Estímulo a la Investigación:

[https://www.palermo.edu/dyc/estimulo\\_investigacion/](https://www.palermo.edu/dyc/estimulo_investigacion/)

Las investigaciones dentro del Programa se organizan tres categorías: a. Proyectos Áulicos; b. Proyectos Exploratorios de la Agenda Profesional y c. Investigaciones Disciplinarias.

En el primer caso son proyectos que se generan dentro del ámbito universitario con propuestas concretas y acotadas que enriquecen la práctica docente desde una perspectiva innovadora. En el segundo caso son exploraciones de temas de la agenda actual de cada profesión vinculados con las carreras de la Facultad. Se trata de investigaciones que tienen como principal objetivo la recopilación y análisis de nuevas tendencias en el campo profesional para la actualización de contenidos. Por último, los proyectos disciplinares son investigaciones que aportan conocimientos directamente relacionados con el diseño y las comunicaciones, abordando las problemáticas desde diferentes perspectivas.

El Programa Estímulo a la Investigación está estrechamente vinculado a lo expuesto en el Documento La Nueva Generación de Investigadores en Diseño que enmarca las acciones de formación de investigadores que lleva adelante el Instituto de Investigación en Diseño (ver Anexo 5 en Edición 156 de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, 2022, pp. 129-130). Por eso el Equipo del Programa fomenta que los participantes del mismo continúen y profundicen sus proyectos de investigación y su formación personal en otras áreas del Instituto de Investigación en Diseño como su incorporación a una determinada Línea de Investigación y a los posgrados a través del Programa Becarios de Investigación en Posgrado (Ítem 3.2 del Área Formación).

## **17 Investigaciones en 2023 del Programa Estímulo a la Investigación**

En el año 2023 se incubaron dentro del Programa 17 investigaciones lideradas por profesores de grado, y académicos invitados de la Facultad de Diseño y Comunicación. Los 7 trabajos que se realizaron en el primer cuatrimestre ya han finalizado y se encuentran visibles dentro del Catálogo de Investigación del sitio web respectivo. Las 10 investigaciones que se realizan en el segundo cuatrimestre se encuentran en proceso al cierre de esta Memoria, las mismas se entregan en febrero 2024.

A continuación se presentan los Proyectos de Investigación comenzados en 2023 (algunos finalizados y otros en procesos de finalización). Se detalla título, autor, categoría del proyecto, asignatura y área disciplinar y un breve resumen del mismo.

### **LMS versus LXP en el entorno audiovisual de aprendizaje de nivel superior**

**Luz Collioud**

(Categoría: Investigación Disciplinar - Área: Audiovisual)

En este proyecto se analizará la función de las LMS (siglas que representan learning management systems, o plataformas de manejo del aprendizaje) en comparación con la de las LXP (learning experience platforms, o plataformas de experiencias de aprendizaje) dentro de un ámbito universitario, orientado específicamente al aprendizaje online de materias audiovisuales. Se realiza la comparación en estos tipos de plataformas específicamente debido a que sus propósitos y naturaleza son diferentes, pero ambos son funcionales a la

experiencia de aprendizaje y podrían ser de mucha ayuda a la educación de nivel superior; sin embargo, lo que se busca particularmente es su aplicación para las asignaturas audiovisuales, ya que éstas que poseen requerimientos especiales al momento de albergar y compartir tareas o proyectos de los estudiantes de forma online.

---

### **Los discursos de odio. El paradigma del mal en los mensajes de Hitler**

**Daniela Java Balanovsky**

(Categoría: Investigación Disciplinar - Asignatura: Taller de Fotografía I - Área: Fotografía)

Este trabajo de investigación pone el foco en fragmentos discursivos de Hitler, entre los años 1933 y 1945, a partir de la documentación que ofrece el museo del Holocausto de Buenos Aires. El objetivo es detectar la interacción entre los mensajes y su contexto, para identificar la carga de odio en los discursos del poder, en la relación entre la imagen y la palabra. La metodología de trabajo incluye entrevistas en profundidad y documentación debidamente acreditada en el Museo del Holocausto de Buenos Aires. También se suman revisiones bibliográficas, para fundamentar el análisis desde la perspectiva de la comunicación y la semiótica. Se busca revelar la estructura discursiva del nazismo, a la luz de las teorías de la comunicación que se desarrollaron ochenta años después de los hechos.

El ascenso de Adolf Hitler al poder no fue una casualidad: su capacidad de oratoria, un contexto favorable y la pasividad internacional, hicieron posible una catástrofe sin precedentes. Uno de los factores que anteceden a los genocidios, se puede detectar en los discursos que se emiten desde la esfera del poder. Es por eso que se torna importante tener herramientas para advertir la violencia discursiva, que siempre está latente. En definitiva, el presente trabajo intenta desarrollar una mirada sobre la relación que hay entre los elementos visuales y los verbales, en los discursos de odio, encarnados en la figura de Hitler como paradigma del mal.

---

### **El videoclip de animación**

**Marcelo Lalli**

(Categoría: Investigación Disciplinar - Asignatura: Realización audiovisual 1 - Área: Audiovisual)

Lejos de limitarse a fines promocionales, la estructura interna del videoclip funciona con exigentes exploraciones visuales, que influyeron en recursos tan propiamente cinematográficos como la ruptura de la continuidad en el montaje y en los juegos de sincresis entre la imagen y el sonido. Ese afán de experimentar y desestructurar la narrativa del cortometraje sin descuidar el carácter publicitario, le permitió incorporar diversas formas de animación. Dicha forma de expresión que combina el drama con el diseño, cada vez más posibilitada por la tecnología, sin duda ha contribuido a su vigencia. La combinación entre la imagen real y animada, no es sino una de las múltiples posibilidades que plantea el eclecticismo del formato.

Sin que la animación sea incipiente en el formato, el distanciamiento del realismo ha sido un tópico que continúa permitiéndole al videoclip evolucionar. El clip de animación, desde un avatar del artista, no implica un corrimiento del target sino de la forma de ser consumido. En este sentido, el videoclip narrativo, prolifera conducido por el tipo de animación figurativa, proclive al relato de historias simples e incluso vinculadas al universo de los superhéroes.

Es, por lo tanto, el videoclip de animación donde se enfocará este estudio. El mismo sostiene como hipótesis, que esta tipología no solo constituye un subgénero con características propias sino que ofrece una diversidad de retratos sociales vinculados a la adolescencia.

---

### **La representación simbólica de la muerte en Genshin Impact: una perspectiva optimista**

**Mariana Larosa**

(Categoría: Investigación Disciplinar - Asignatura: Comunicación Oral y Escrita - Área: Audiovisual)

Este proyecto analiza la representación de la muerte en el videojuego de origen chino Genshin Impact. Para ello se propone estudiar el diseño visual y la iconografía de dos personajes: Qiqi, una niña no-muerta y Hu Tao, directora de una funeraria; y una región geográfica: Enkanomya. El marco teórico de este estudio se basa en la semiología de Barthes. En concreto, emplearemos los conceptos del texto la Retórica de la Imagen (Barthes, 1970), donde el autor distingue entre mensajes lingüísticos e icónicos. Basándose en dicha distinción, el trabajo pretende analizar, en el juego, la utilización de mensajes lingüísticos e icónicos a la hora de representar la muerte. Por último, el marco teórico se complementará empleando la teoría de la psicología del color. El objetivo será examinar cómo se utiliza la expresividad, el estilo y la elección cromática en el juego, para crear una narrativa optimista, humorística y colorida en torno a la muerte.

---

### **Análisis, desde la perspectiva de género, de las series Ciudad en el Cielo y Centro de atención de partos**

**Lorena Steinberg y Angeles Marambio**

(Categoría: Investigación Disciplinar - Asignatura: Relaciones Públicas 2 y Relaciones Públicas 4 - Área: Relaciones Públicas / Audiovisual)

El Proyecto de investigación tiene por objetivo profundizar el análisis, desde la perspectiva de género, de dos exponentes textuales para dar cuenta de la relevancia de la educación en la sociedad coreana y cómo se representa el rol de la mujer como madre, esposa e hija o nuera para motorizar y apalancar el acceso de sus hijos a las instituciones educativas de elite. Es por esta razón que este tipo de análisis debe contemplar un abordaje desde las conceptualizaciones de la Sociosemiótica, la problemática de género y las Relaciones Públicas.

Esta investigación profundizará, desde la perspectiva de género, nuestro trabajo anterior, cuyo informe del 100% fuera entregado en diciembre de 2022. Se hará foco en la representación de la mujer como garante del nivel educativo de sus hijos para describir contrastivamente las particularidades en cada uno de los casos analizados, así como también, los estereotipos que circulan en torno a la maternidad. Se tomará la serie Ciudad del Cielo (2018) dirigida por Jo Hyun-tak y Centro de atención de partos (2020), dirigida por Park Soo Won. La selección de este corpus obedece a que en ambas se representa a la mujer en relación a la idiosincrasia de la sociedad y la cultura reinante, con lo cual, la contrastación cobra vital significación para continuar perfilando las invariantes en las operaciones significantes de representación de la mujer coreana en las series.

---

### **El juego en la gestión del aprendizaje**

**Mariana Pelliza**

(Categoría: Proyecto de Exploración de la Agenda Profesional - Asignatura: Comunicación de Moda 2 - Área: Diseño y Comunicación)

Sumar el juego, facilitar el intercambio de ideas y la conversación, aprender del error sin miedo, contar historias con herramientas de storytelling o incluir las redes sociales al trabajo cotidiano del aula, son algunas de las nuevas estrategias que suman los educadores y formadores para facilitar la motivación en la experiencia áulica y la importancia de la emoción en el proceso de aprendizaje.

Investigar el vínculo existente entre el juego y las inteligencias múltiples, el aprendizaje y la motivación es fundamental. También lo es, poder analizar el lugar de la emoción y el pensamiento intuitivo como motor de la enseñanza. El juego es esencial, facilita el acceso al conocimiento y la relación con el entorno, incorporarlo al aula significa reconocer que los sujetos aprenden de distintas maneras.

Este proyecto de exploración recorre los aportes de lo lúdico al aula universitaria e indaga en qué medida sumar estas estrategias puede favorecer el aprendizaje significativo y la actitud hacia el cambio.

---

### **La transposición literaria a cinematográfica en el aula virtual**

**Marina Zeising**

(Categoría: Proyecto áulico - Asignatura: Diseño Audiovisual I y II - Área: Audiovisual)

La experiencia áulica de la transposición literaria a la cinematográfica tiene por objeto dar cuenta del abordaje de los estudios interartísticos que realizamos en el aula virtual, en el campo de las relaciones entre el cine y la literatura. Creamos una operación de transposición de la palabra escrita que contiene cierta abstracción, a la dimensión concreta del cine que es de naturaleza audiovisual. Para atravesar este proceso los estudiantes requirieron desarrollar una capacidad conceptual de abstracción sobre el texto literario para interpretarlo y adaptarlo a las imágenes y sonidos que componen el arte cinematográfico.

Esa experiencia sensible e imaginativa que evoca la literatura requiere de un ejercicio de concientización concreto donde se traspolan las acciones audiovisuales.

Los estudiantes, entonces, se exponen a diferenciar la literatura del cine desde un sentido práctico al tener que realizar una adaptación entre dos lenguajes diferentes acompañados de una carpeta de presentación del proyecto audiovisual, un teaser y un pitch oral. Durante el 2022, dicté dos materias llamadas Diseño Audiovisual I y II (DA1 y DA2) donde desarrollamos esta experiencia. Procuré abordarla con la libertad creativa que los estudiantes necesitaban durante el proceso guiándolos en sus dificultades y resoluciones. Citaremos dos casos aúlicos.

---

### **Formación de público en artes escénicas y accesibilidad**

**Paula Bustos Brea**

(Categoría: Proyecto de Exploración de la Agenda Profesional - Asignatura: Taller de Producción Artística I - Área: Artes escénicas)

En contextos educativos se trabaja actualmente con el concepto de singularidad cognoscitiva que supera al de neurodiversidad, dejando de lado una tradición de estudios en psicología que hacen énfasis en el déficit y dando lugar al conocimiento de que todas las personas aprendemos de diferente manera. Las propuestas de trabajo innovadoras en el campo de la inclusión trabajan en la flexibilización de métodos, materiales y contextos de aprendizaje. El concepto de singularidad cognoscitiva y flexibilización de los contextos propone una idea universal de inclusión.

Trasladando estos conceptos a la formación de espectadores, se propone la adaptabilidad de los espacios teatrales y la programación de funciones distendidas en las que puedan compartir la experiencia personas neurodiversas, neurotípicas y con discapacidad, generando un ambiente flexible. Se piensa en un concepto amplio de inclusión que se articula con la formación de espectadores. Las estrategias de flexibilización planificadas para el aula, pueden trasladarse a los ámbitos escénicos, proponiendo experiencias para los espectadores con los distintos sentidos, generando espacios de sala en los que se permita el movimiento y la expresión oral, con adecuación de los estímulos de iluminación y sonoro, entre otros recursos. La propuesta se centra en el teatro Cervantes como un primer espacio para pensar en estos conceptos, otorgando también perspectivas de evolución para el resto de los espacios teatrales así como un sustento teórico para fundamentar la actividad práctica y la programación de las salas.

---

### **La utilización contemporánea de IA en cine y TV y su impacto a futuro**

**Luz Collioud**

(Categoría: Investigación Disciplinar - Área: Audiovisual)

En este proyecto se analizará el uso de la inteligencia artificial o IA en el ámbito cinematográfico y televisivo contemporáneo, las tendencias en crecimiento que se abren paso en

estas industrias y los motivos por los que éstas pueden estar surgiendo en la actualidad, y el impacto que podrían tener estas tecnologías implementadas hoy en día en el futuro del medio y la mirada del espectador.

Se realiza este análisis principalmente para observar las diferentes medidas, razones, y argumentos a favor o en contra de estas tecnologías de manera objetiva y así poder crear una introspección sobre el proceso creativo que puede o no intervenir en estas acciones, y la relación de su uso contemporáneo con las técnicas que puedan implementarse en base a la inteligencia artificial en estos medios en el futuro. Es importante también explorar cómo el uso actual puede llegar a influenciar la mirada de los espectadores que están creciendo con estas implementaciones.

---

### **La creatividad en el aula frente a la teoría y al avance de la inteligencia artificial. El valor del pensamiento crítico por parte de los alumnos**

**Patricia Iurcovich**

(Categoría: Proyecto Áulico - Asignatura: Relaciones Públicas II - Área: Relaciones Públicas)

El objetivo de este ensayo es poner de manifiesto la importancia que requiere el desarrollo del pensamiento crítico, la reflexión y el cuestionamiento por parte del alumno frente al avanzado desarrollo de la tecnología entre la cual se incluye el uso del Chat GPT, tanto como la aplicación de la inteligencia artificial (IA) en el aula. Es indiscutible pensar que la tecnología nos beneficia en términos de búsqueda de información pero justamente el sostén de este escrito radica en que es función del docente, entre otras cosas, mantener e incentivar un pensamiento crítico así como potenciar el desarrollo de ideas ya que las mismas se originan en nuestro cerebro y esto presupone un ejercicio constante de creatividad y relacionamiento, al menos en ciertas disciplinas como la comunicación.

---

### **Discursos de la Memoria. Análisis de la interacción entre la imagen y la palabra en los testimonios de sobrevivientes de la Shoá (Holocausto)**

**Daniela Java Balanovsky**

(Categoría: Investigación Disciplinar - Asignatura: Taller de Fotografía 1 - Área: Fotografía)

El principal objetivo de este trabajo es indagar acerca de la interacción entre la imagen y la palabra, en las producciones literarias que realizaron un grupo de sobrevivientes de la Shoá (holocausto). Los relatos analizados, fueron redactados en base a fotografías e interpretaciones desde una perspectiva subjetiva. La hipótesis de este trabajo sostiene, que los proyectos artísticos con lenguajes combinados, favorecen la comunicación expresiva y mejoran el estado anímico de las personas porque complementan imagen y palabra.

Con el paso del tiempo, los genocidios pueden caer en el olvido. Esto motiva a poner en primer plano los testimonios de sobrevivientes y visibilizar sus relatos para fortalecer la transmisión. Este trabajo se apoya en el análisis de imágenes del archivo familiar de once personas que han transitado el horror y hoy se animan a compartir sus vivencias, para que las generaciones más jóvenes tomen dimensión de lo sucedido.

---

## **Los aportes del videoclip al montaje cinematográfico**

**Marcelo Lalli**

(Categoría: Investigación Disciplinar - Asignatura: Realización audiovisual 1 - Área: Audiovisual)

Hay teóricos y realizadores cinematográficos que ponen el énfasis en la puesta en escena, pero para otros el lenguaje del cine está en el montaje. La postura, que en las primeras décadas del siglo XX se erigía casi de una manera indiscutible, empezó a ser cuestionada por diversas corrientes que abolían la idea, planteando que el montaje no era sino una artificiosidad que despojó al cine de su verdad.

En la actualidad, la posibilidad de definir una u otra de las posturas se vuelve casi imposible por lo inabarcable de las tendencias. El extremo perfeccionamiento de las técnicas de filmación y de puesta en escena, cuestionan incluso, el orden lineal de las producciones tal como hasta hace dos décadas se venía cumpliendo, cuando la post producción le seguía al rodaje. Por lo tanto, la naturaleza del cine industrial hollywoodense, tan hegemónica como en el siglo XX, ha desarmado lo que refiere a la operatividad, y el aluvión del “audiovisual”, como cuerpo existente, ha hecho su parte en lo que refiere al lenguaje propiamente dicho. El “formato cine”, no compete con la TV, sino con otras tantas formas en redes y por streamings. El lenguaje, por lo tanto, es sensible y permeable a los formatos, dispositivos de producción y reproducción, y gran parte de sus signos se vieron sensiblemente afectados.

Estos cambios comenzaron a precipitarse desde que la manera de realizar películas se volvió más accesible con la señal electrónica del video. En lo referente a la televisión, posibilitada por este soporte, el lenguaje publicitario solo fue superado por el del videoclip musical en lo que a lenguaje y red de signos refiere. La publicidad y luego el videoclip fueron lo que más han conseguido penetrar en la estructura del largometraje de ficción. En esta investigación, se indaga cómo particularmente el cine ha tomado las formas aportadas por el montaje de estas producciones efectuadas como un servicio más que como obra en sí misma.

---

## **Mundos cromáticos: El color como recurso narrativo**

**Mariana Larosa**

(Categoría: Investigación Disciplinar - Asignatura: Comunicación Oral y Escrita - Área: Diseño)

Este estudio analiza el empleo del color como herramienta narrativa en el animé Irozuku Sekai no Ashita kara (El mundo en colores), bajo la dirección de Toshiya Shinohara. Para el análisis se plantean tres perspectivas cromáticas: la convencional, la acromática y la vibrante, que respectivamente reflejan la percepción del espectador, la visión desprovista de colores de la protagonista y su posterior redescubrimiento cromático. Basándose en las teorías de Johannes Itten y Josef Albers, se investiga cómo estas perspectivas influyen en

la comunicación visual y emocional en la historia de Hitomi Tsukishiro, una joven que padece acromatopsia, y que, gracias a un viaje fantástico a través del tiempo, vuelve a experimentar el mundo en colores. El objetivo de este estudio es aportar a la comprensión de cómo la interacción y el contraste de colores pueden transmitir estados emocionales y otorgar significado en una narrativa, generando un profundo impacto en la experiencia del espectador, mediante el análisis de un anime especialmente rico en simbolismo cromático.

---

### **Prácticas espaciales en la movilidad cotidiana de las mujeres la ciudad de Buenos Aires** **Sofía Letelle**

(Categoría: Investigación Disciplinar - Asignatura: Urbanismo 1 - Área: Arquitectura)

El constante flujo de usuarios que interactúan y se mueven diariamente en el AMBA está determinado por múltiples variantes y motivos, expuestos en distinciones de tipologías de transporte, en congestiones de accesos en horarios específicos, y pueden responder a las distintas actividades que se desarrollan en esta porción de territorio, centro de las principales actividades económicas, sociales y políticas del país. Dicho movimiento atraviesa la esfera del espacio público, como toda actividad y producción social. Dependiendo del cómo nos movilizamos, resulta el cómo nos relacionamos con los espacios de las ciudades, el qué uso le damos y el cuál es la concepción que reproducimos del mismo. El espacio público como dimensión relativa y nunca absoluta es el reflejo y manifestación de la sociedad que lo habita. Es preciso entonces determinar que se darán diferenciados resultados entre los grupos/actores que dependen más o menos de él en su cotidianeidad en relación con la movilidad diaria, tiempo y tipos de transporte, y usos de este. El enfoque de género dará evidencia de ciertas desigualdades entre hombres y mujeres en estos aspectos del tema de estudio.

Se pretende analizar la dimensión de género en el uso del espacio público a través de las distintas metodologías de movilidad y tipologías de transporte al momento de moverse dentro del área metropolitana; entender que una cosa atraviesa a la otra, y son intrínsecas en la dimensión del habitar urbano.

---

### **La Cenicienta desde la perspectiva de la ilustración editorial. Análisis diacrónico de los universos, estereotipos y dimensiones de una heroína literaria en representaciones de mediados del siglo 19 a la actualidad**

**Ana Mahon Clarke**

(Categoría: Investigación Disciplinar - Asignatura: Seminario de Integración I - Área: Diseño Editorial)

El propósito de esta investigación es reflexionar en la representación del clásico de la literatura infantil La Cenicienta desde la perspectiva de la ilustración editorial, y la evolución de un personaje a través del tiempo. Desde el enfoque teórico de los estudios literarios, análisis del discurso, retórica visual; se analizarán distintas propuestas estéticas en su universo narrativo, los estereotipos y elementos narrativos y su significación en una instancia de producción socio-histórica. Se considera que el lenguaje visual de la ilustración repre-

senta a partir de un texto narrativo original, los estereotipos de cada momento histórico en el que el ilustrador reescribe el relato con su propuesta. Su perspectiva del mundo se refleja en la representación de un personaje que se nutre de las miradas de época, lugares comunes y clichés. El análisis se abordará desde el enfoque de la retórica argumentativa y el análisis del discurso: nociones como estereotipos y clichés (Amossy y Herschberg Pierrot, 2001); enunciado icónico, imagen figurativa, códigos iconográficos (Eco, 1999); retórica de la imagen (Barthes, 1964b); argumentación visual (Groarke, 1999); Semiótica de las pasiones (Greimas, Fontanille, 1994); análisis de los afectos y emociones en la argumentación desde una perspectiva retórica (Plantin, 2005), enfoque literario (Propp, 1928), (Greimás, 1976).

---

### **Análisis, desde la perspectiva de género, de la serie Queenmaker**

#### **Lorena Steinberg y Angeles Marambio**

(Categoría: Investigación Disciplinar - Asignatura: Relaciones Públicas 2 y Relaciones Públicas 4 - Área: Relaciones Públicas / Audiovisual)

El Proyecto de investigación tiene por objetivo profundizar el análisis, desde la perspectiva de género, de un exponente textual para dar cuenta de la representación de la mujer como protagonista del proceso de toma de decisiones en distintos ámbitos: empresariales, políticos, en los medios. Es por esta razón que este tipo de análisis debe contemplar un abordaje desde las conceptualizaciones de la Sociosemiótica, la problemática de género y las Relaciones Públicas. Esta investigación profundizará, desde la perspectiva de género, nuestro trabajo anterior, cuyo informe del 100% fuera entregado en diciembre de 2022 y julio de 2023.. Se hará foco en la representación de la mujer como protagonista del proceso de toma de decisiones en distintos ámbitos, así como también, los estereotipos que circulan en torno a la maternidad. Se tomará la serie Queenmaker, dirigida por Oh Jin-seok . La selección de este corpus obedece a que en esta serie se representa a la mujer en relación a la idiosincrasia de la sociedad y la cultura reinante, con lo cual, la contrastación con las investigaciones previas cobra vital significación para continuar perfilando las invariantes en las operaciones significantes de representación de la mujer coreana en las series.

---

### **Escape Rooms para el aprendizaje**

#### **Mariana Pelliza**

(Categoría: Proyecto de Exploración de la Agenda Profesional - Asignatura: Comunicación de Moda 2 - Área: Diseño y comunicación)

Los escape rooms proceden inicialmente de los juegos de aventuras o Real Scape Game creados en Japón en 2007. Hoy se difundieron por todo el mundo y ya son utilizados como instrumentos -originales y modernos- que facilitan el aprendizaje en las aulas. Desde el punto de vista de los estudiantes, las experiencias parecen mostrar que los cuartos de escape ofrecen la posibilidad de reforzar conocimientos, incentivar la comunicación, facilitar el trabajo en equipo y sobre todo, impulsan el desarrollo de habilidades mentales para la solución de enigmas y problemas que apuestan a la creatividad y el pensamiento crítico.

De este modo, en el paradigma de la falta de atención, se puede generar mayor motivación hacia el aprendizaje y mejorar la experiencia educativa. En una sala de escape un grupo de personas resuelve un enigma o problema a través de un conjunto de pistas, así se activan una serie de mecanismos cognitivos que potencian las capacidades de los jugadores. Este concepto se puede replicar en las aulas, acertijos, pistas y enigmas, deben estar relacionados a un objetivo de aprendizaje en un ambiente de colaboración. Para favorecer la experiencia, el juego tiene una historia o narrativa, que fomenta en los estudiantes la técnica del storytelling, casi en forma natural.

El proyecto es explorar distintas experiencias de Escape Rooms en el aula universitaria e indagar en qué medida sumar estas tácticas puede favorecer el aprendizaje significativo, la mejora de los vínculos y habilidades como la resolución de conflictos. En la exploración de la agenda, se hará hincapié en el proceso del armado del escape room como así también en los diferenciales con respecto a otras estrategias lúdicas. Como herramienta de campo adicional, se trabajará con entrevistas a docentes que utilicen estas estrategias en sus aulas y cómo fueron esas experiencias.