

Programa Estímulo a la Investigación: un espacio para el intercambio y el diálogo

Mercedes Pombo^(*)

Resumen: El Programa Estímulo a la Investigación DC expone los trabajos desarrollados en el período 2022 / 2023. En esta edición se presentan las 29 investigaciones desarrolladas en estos dos años, de las cuales se seleccionaron siete para su publicación completa. Se trata del cuarto Cuaderno de este Programa. Para dar un orden a la publicación, se proponen cuatro ejes conceptuales que contienen los trabajos completos. Estos ejes son: Los trabajos seleccionados proponen un recorrido sobre las problemáticas centrales que se presentan en el área del diseño, el arte y las comunicaciones.

Palabras clave: investigación - estímulo - publicaciones - diseño - comunicación.

El presente número (221) de la publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación: "Programa Estímulo a la Investigación DC (Catálogo de Investigaciones. 4º Edición. Ciclo 2022-2023) se inscribe en la Línea de Investigación (16) Documentos de Investigación en Diseño en Palermo, del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 14]

^(*) Magister en Comunicación y Creación Cultural (CAECE - Fundación Walter Benjamín), Licenciada y Profesora en Enseñanza Media y Superior en Artes Plásticas (UBA). Docente en la Universidad de Palermo y coordinadora del Programa de Estímulo a la Investigación DC, Universidad de Palermo.

El Programa Estímulo a la Investigación nació en el año 2011 y desde entonces ha crecido de manera ininterrumpida. Este programa es un espacio pensado para que los docentes y egresados se aproximen a la investigación académica y disciplinar. El objetivo es acompañarlos en el proceso de investigación, desde la idea hasta el planteo de las conclusiones.

En este Programa el docente puede elegir el tema disciplinar relacionado con sus intereses, su camino profesional y pedagógico. Los trabajos son cuatrimestrales y con entregas parciales, donde se va a evaluando y acompañando al docente en el desarrollo de la investigación. Al presentar el proyecto, el autor debe elegir entre las categorías que maneja el programa: Proyecto Áulico, Exploración de la Agenda Profesional e Investigación disciplinar. De acuerdo a la categoría, el investigador organiza la propuesta y su trabajo de campo.

El Proyecto Áulico tiene como propósito reflexionar sobre el trabajo en el aula, donde el docente presenta algún tema específico del área pedagógica donde se desarrolla. En el trabajo plantea alguna propuesta concreta en relación a las asignaturas que dicta. En el caso de Exploración de la Agenda Profesional, el objetivo va a estar centrado en cuestiones profesionales, temáticas poco abordadas en el campo profesional y que van incorporándose en el área académica a través de estas investigaciones. Por último, en la categoría de Investigación Disciplinar el docente se concentra en un trabajo metodológicamente más riguroso y con el desarrollo de una hipótesis de investigación que pueda someterse a una constatación empírica y posterior reflexión.

La convocatoria para participar del Programa se hace al principio de cada cuatrimestre, invitando a los docentes a que presenten sus proyectos. Durante el período se ofrecen un conjunto de actividades para acompañar a esos investigadores, sean los que ya están trabajando dentro del Programa o que les interesaría incorporarse en el futuro. Para eso, el Programa cuenta con un Taller de Investigación de cinco clases donde se brindan las herramientas metodológicas básicas para llevar adelante una investigación. En este espacio se acompaña a los docentes que están haciendo su trabajo o a quienes se encuentran en la concreción de un proyecto de investigación para la siguiente convocatoria.

El proceso de la investigación culmina con la presentación del trabajo en un foro interno, donde los investigadores se escuchan entre sí, transformando este espacio en un área de vinculación y colaboración. A su vez, los trabajos se presentan dentro del congreso de Enseñanza del Diseño en una comisión especial llamada Docentes Investigadores de la Facultad de Diseño y Comunicación, en donde el propósito es que se expongan estas investigaciones en comunidades abiertas, externas a la Universidad.

Todos los trabajos se hacen visibles y pueden ser consultados ya que están subidos a la web de la Facultad, en el Catálogo de Investigaciones. También, cada dos años se publica un Cuaderno –el presente es la cuarta edición– con la totalidad de los resúmenes de los trabajos realizados en el período y algunos trabajos publicados en su totalidad. En este caso se trata de 7 investigaciones que se publican enteras, organizadas en ejes temáticos; y 22 resúmenes de los trabajos restantes que se realizaron en este período.

Para dar una organización a la publicación se decidió agrupar las investigaciones en torno a cuatro ejes: 1) Expresiones audiovisuales contemporáneas; 2) Nuevas prácticas profesionales, 3) Perspectivas de género en Diseño y Comunicación, 4) Recursos didácticos en el aula. En el primer eje llamado Expresiones audiovisuales contemporáneas se presentan dos trabajos, el primero de Emiliano Basile: *El documental y su época. Films estrenados en pandemia en la Argentina* se centra en la producción de documentales de archivo nacionales, los cuales crecieron en gran medida durante la pandemia 2020/21. La investigación analiza un corpus de estos audiovisuales haciendo foco en temas, diálogos e imágenes que

dan cuenta de esta situación concreta. Los documentales se presentan dice el autor, con la “necesidad de contar con urgencia aquellos vestigios ocultos en los recuerdos que en esta situación extraordinaria salen a la superficie”. El segundo trabajo de Mariana Larosa: *La representación simbólica de la muerte en Genshin Impact: una perspectiva optimista*, donde la autora analiza la representación de la muerte en este 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 la región geográfica de Enkanomya, comprobando 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.

En el segundo eje - Nuevas prácticas profesionales- se presentan dos trabajos, el primero de Daniela Java Balanovsky llamado *Fotografía terapéutica y oncología. Los beneficios de la comunicación expresiva en pacientes crónicos* tiene como propósito indagar el potencial terapéutico de las imágenes tomando el estudio de un caso: un proyecto de Fotografía Terapéutica aplicado a la oncología. Específicamente se hace foco en las posibilidades que ofrecen los recursos visuales para tratamientos complementarios en el manejo del estrés en pacientes con cáncer. La propuesta del trabajo es pensar que cada sujeto puede utilizar la fotografía para vivenciar una experiencia reparadora y empoderarse así, frente a su propia imagen corporal. El segundo trabajo de este eje titulado *El rol del diseñador gráfico en el proceso de diseño E-learning* de María Pagano Ajolfi toma este nuevo paradigma educativo para pensar los materiales didácticos y las herramientas de aprendizaje. Su propuesta es que el lugar que ocupa el diseñador gráfico en estos nuevos modelos de enseñanza se torna preponderante en el proceso de diseño de un material E-learning.

El tercer eje llamado Perspectivas de género en Diseño y Comunicación contiene el trabajo realizado por Angeles Marambio y Lorena Steinberg el cual se titula *Análisis, desde la perspectiva de género, de las series Borgen y Designated Survived, 60 days (versión coreana)*. El propósito de la investigación es estudiar desde la perspectiva de género estos dos exponentes audiovisuales para dar cuenta de la representación del rol de la mujer en la política y en la esfera privada. En ambas series se muestra a la mujer de manera diferente, cada una con su manera de abordar el rol femenino y maternal, lo que muestra un contraste interesante y de gran significación social.

Por último, el cuarto eje, Recursos didácticos en el aula, presenta dos trabajos. El primero de Alberto Harari llamado *El proceso de creación audiovisual en el aula* donde se propone un análisis sobre la producción del trabajo final de la asignatura Introducción al Discurso Audiovisual, la cual dicta el autor y donde se realiza un producto audiovisual en formato de cortometraje de ficción. La propuesta es indagar sobre el proceso que llevan adelante los estudiantes para finalizar con este proyecto de manera satisfactoria. El segundo y último trabajo de este eje -*El juego en la gestión del aprendizaje* de Mariana Pelliza- tiene como principal objetivo investigar sobre el vínculo existente entre el juego, las inteligencias múltiples y el aprendizaje. Se busca indagar en los beneficios de lo lúdico en las actividades áulicas universitarias, fomentando lo emocional y lo intuitivo, para lograr una mejora en la calidad del aprendizaje.

La selección de los trabajos publicados tiene como objetivo dar cuenta de la diversidad de temáticas y abordajes disciplinares que se presentan dentro del Programa, lo que brinda una riqueza a la hora de entrecruzar opiniones y puntos de vista sobre las problemáticas. El Programa Estímulo a la Investigación DC se posiciona así como un semillero de ideas y enfoques que dejan a la vista la pluralidad de voces que conviven dentro de la Facultad, donde los autores invitan a reflexionar y dialogar sobre diversos temas relacionados con el Diseño y la Comunicación, exponiendo diferentes posturas y modos de abordarlos.

Abstract: The DC Research Stimulus Program exposes the work developed in the period 2022 / 2023. This edition presents the 29 investigations developed in these two years, of which seven were selected for full publication. This is the fourth Notebook of this Program. To give order to the publication, four conceptual axes are proposed that contain the complete works. These axes are: The selected works propose a journey through the central problems that arise in the area of design, art and communications.

Keywords: research - stimulus - publications - design - communication.

Resumo: O Programa de Estímulo à Pesquisa DC expõe os trabalhos desenvolvidos no período 2022/2023. Esta edição apresenta as 29 investigações desenvolvidas nestes dois anos, das quais sete foram selecionadas para publicação completa. Este é o quarto Caderno deste Programa. Para dar ordem à publicação, são propostos quatro eixos conceituais que contêm os trabalhos completos. Esses eixos são: As obras selecionadas propõem um percurso pelos problemas centrais que se colocam na área do design, da arte e da comunicação.

Palavras-chave: pesquisa - estímulo - publicações - design - comunicação.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
