
Resumen: El Programa Estímulo a la Investigación DC expone los trabajos desarrollados en el período 2020/21. En esta edición se presentan los resúmenes de las 54 investigaciones, de las cuales se seleccionaron nueve para su publicación completa.

Se trata del tercer Cuaderno que enmarca los trabajos del Programa Estímulo DC. Para dar un orden a la publicación, se proponen cuatro ejes conceptuales que contienen los trabajos completos. Estos ejes son: Música, Audiovisual, Comunicación Digital y Diseño Visual.

Los trabajos seleccionados brindan un recorrido sobre las problemáticas de las distintas áreas disciplinares que surgieron en este período, pero también dejan a la vista situaciones que traspasan lo académico, como la pandemia y las consecuencias que esto trajo en el ámbito profesional del diseño, el arte y las comunicaciones.

Palabras clave: investigación - estímulo - publicaciones - problemáticas - reflexión.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 13-14]

⁽¹⁾ 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.

Introducción

La Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo posee una nutrida trayectoria en el campo de la investigación. Uno de sus objetivos principales es indagar sobre nuevas tendencias, comprender los procesos y tener una mirada crítica sobre el diseño y las comunicaciones.

De esta manera, se generan nuevos conocimientos que resultan centrales para alimentar el aprendizaje en las aulas y el intercambio con otras instituciones. Se busca fomentar la formación de una comunidad reflexiva y crítica, apostando al diálogo entre lo teórico y lo práctico. El Programa Estímulo a la Investigación surge en el año 2011 como una acción central para sostener y enriquecer este camino.

La propuesta organiza las investigaciones en tres categorías: Proyecto áulico, Exploración de la Agenda Profesional e Investigación Disciplinar. Cada investigador selecciona una categoría que enmarca su trabajo, de acuerdo a la perspectiva de la propuesta. La invitación de la Facultad es que los investigadores profundicen en las diferentes problemáticas disciplinares de estas áreas, dando lugar al desarrollo de nuevas miradas y pensamientos que enriquezcan su posición de profesionales y docentes.

La presente publicación tiene como propósito hacer visibles los trabajos realizados dentro del Programa, los cuales se caracterizan por su diversidad de temas, profundidad de reflexiones y perspectivas. Son los docentes y egresados quienes plantean las problemáticas y diseñan la agenda de los debates actuales y futuros dentro del campo del diseño y la comunicación. El Programa propone acompañar el crecimiento personal del investigador en su proceso. Frente a este contexto, las propuestas presentadas son muy diversas, lo cual enriquece y le da valor a la multiplicidad de miradas que provienen de nuestros docentes y egresados.

En el período 2020 y 2021 se llevaron adelante 54 trabajos. En esta publicación se presentan los resúmenes de todas estas investigaciones, organizadas según la categoría. A su vez, se publican los nueve trabajos seleccionados por su calidad y perspectivas disciplinares. Cabe mencionar que todos los trabajos realizados en Programa se encuentran publicadas dentro del Catálogo de Investigación online, en el sitio DC.

Este Cuaderno, el tercero dentro del Programa Estímulo, se encuentra organizado en cuatro ejes temáticos que le dan un orden a la publicación. Los apartados que engloban estos trabajos son cuatro: 1) Música; 2) Audiovisual; 3) Comunicación Digital y 4) Diseño visual. Dentro del primer eje llamado **Música** encontramos en primer lugar el trabajo de **Gustavo Ameri** *La Industria de la música en Argentina: de la creación al consumo entre tendencias y plataformas*, en esta investigación enmarcada dentro de la categoría Exploración de la Agenda Profesional, el docente propone indagar y analizar los procesos de gestión, desarrollo y consumo en la Industria de la Música Argentina actual, intervenida por plataformas digitales y redes sociales. El siguiente artículo es el de **Marcelo Follari**, quien presenta la investigación denominada *¿Ha muerto el rock? Análisis de las posibles causas de la declinación del rock en el S. XXI*. Allí el autor, también como un Proyecto Exploratorio, busca inicialmente recopilar e investigar sobre las posibles explicaciones que se emplean para debatir sobre la muerte del rock como género musical, planteando nuevas preguntas e hipótesis que den respuesta a esta problemática.

El siguiente eje, **Audiovisual**, recopila tres artículos que tienen como núcleo el análisis de diferentes corpus audiovisuales, cada uno desde una mirada particular. Las tres investigaciones se enmarcan dentro de la categoría Disciplinar. El primer artículo es el de **Jorge Couto**: *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*, donde el investigador propone una conversación entre Nietzsche con los directores cinematográficos referidos. La idea central es hacer visibles cómo algunas ideas y planteos de este filósofo han influenciado a grandes producciones audiovisuales icónicas de la historia del cine y del arte. El siguiente trabajo es el de **Luz Collioud** denominado *CoVOD: Visionado cinematográfico en tiempos de pandemia*, que se centra en investigar sobre las plataformas, usos y circulación del material cinematográfico a partir

de la pandemia del Covid 19 en el año 2020. El tercer trabajo del eje es el presentado por **Ángeles Marambio** y **Lorena Steinberg** quienes en su investigación llamada *La representación del rol de la mujer y la maternidad en las series Borgen y Designated Survivor, 60 days (versión coreana)* toman el discurso audiovisual para reflexionar sobre el lugar que ocupa la figura femenina en la política y en la sociedad, centrando su atención en el protagonismo que tienen las Relaciones Públicas y los medios de comunicación en la construcción de estas representaciones estereotipadas de la mujer y la maternidad.

El tercer eje es **Comunicación Digital**, donde se encuentran enmarcados dos trabajos dentro de la categoría Investigación Disciplinar. El primero, titulado *(Re) presentaciones de las sexualidades en videojuegos*, es de **Gonzalo Murúa Losada**, donde se busca la visibilización del colectivo LGBTIQ desde la industria del videojuego. El autor propone analizar las representaciones de las sexualidades disidentes en un corpus de videojuegos de diferentes géneros y años; específicamente en *The Sims* (1999), *Dragon Age: Inquisition* (2012), y *Overwatch* (2015). Por otro lado, dentro del eje encontramos también la investigación de **Solange Rodríguez Soifer** titulada *De la violencia de masas a la violencia digital en Twitter*, donde se toma esta red social como centro de análisis de conversaciones marcadas por el odio y la violencia. Se busca investigar cómo se originan estas corrientes negativas de los trolls, también conocidos como haters, preguntándose si es el anonimato o son los bots los responsables de estas agresiones digitales.

Por último, el cuarto eje llamado **Diseño Visual** se nutre de dos Investigaciones Disciplinarias: la primera es la de **Ana Inés Mahon Clarke** denominada *La historia de las mujeres argentinas en el mundo del trabajo. La representación de una lucha en el discurso publicitario de la prensa gráfica entre 1898 y 1950*. El principal objetivo es analizar, desde la gráfica, el lugar que ocupan las mujeres en el ámbito laboral en Argentina en este período, donde se deja ver la lucha por la igualdad y la dignidad en contraposición a la ideología de la domesticidad: el cuidado del hogar o la independencia económica. Finalmente, se cierra el eje con la investigación de **Deborah Rozenbaum**: *El rol y la responsabilidad social del diseñador en la construcción de mensajes visuales del área de salud: Campañas de prevención del cáncer de mama en la Ciudad de Buenos Aires*. Allí la autora reflexiona sobre la responsabilidad que tiene el diseño gráfico en el desarrollo de mensajes visuales del área de la salud. Su propuesta es analizar el rol del diseñador en estos casos, donde las campañas y piezas gráficas van a influir en las conductas o hábitos de la población.

A través de estas investigaciones seleccionadas se busca dar cuenta de la calidad y compromiso de los participantes del Programa, quienes nutren a esta institución, especialmente a sus estudiantes, con la realización de trabajos reflexivos y analíticos.

Abstract: The DC Research Stimulus Program exhibits the works carried out in the 2020/21 period. In this edition, the summaries of the 54 investigations are presented, of which nine were selected for full publication.

This is the third Notebook that frames the work of the DC Stimulus Program. To give an order to the publication, four conceptual axes are proposed that contain the complete

works. These axes are: Music, Audiovisual, Digital Communication and Visual Design. The selected works provide a tour of the problems of the different disciplinary areas that emerged in this period, but also expose situations that go beyond the academic, such as the pandemic and the consequences that this brought in the professional field of design, art and communications.

Keywords: Research - stimulus - publications - problems - reflection.

Resumo: O Programa de Estímulo à Pesquisa DC expõe os trabalhos realizados no período 2020/21. Nesta edição, são apresentados os resumos das 54 investigações, das quais nove foram selecionadas para publicação completa.

Este é o terceiro Caderno que enquadra o trabalho do Programa de Estímulo DC. Para dar ordem à publicação, são propostos quatro eixos conceituais que contêm as obras completas. Esses eixos são: Música, Audiovisual, Comunicação Digital e Design Visual.

As obras selecionadas proporcionam um percurso pelos problemas das diferentes áreas disciplinares que surgiram neste período, mas também expõem situações que vão para além do académico, como a pandemia e as consequências que esta trouxe para o campo profissional do design, arte e comunicação.

Palavras chave: pesquisa - estímulo - publicações - problemático - reflexão.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
