

# Comunicaciones Científicas y Tecnológicas Anuales 2016

Docencia  
Investigación  
Extensión  
Gestión



DOCENCIA  
INVESTIGACIÓN  
EXTENSIÓN  
GESTIÓN

## PUBLICACIONES RECIENTES



[http://arq.unne.edu.ar/  
publicaciones.html](http://arq.unne.edu.ar/publicaciones.html)

### **Dirección General**

Decano de la Facultad  
de Arquitectura y Urbanismo

### **Dirección Ejecutiva**

Secretaría de Investigación

### **Comité Organizador**

Evelyn ABILDGAARD

Herminia ALÍAS

Andrea BENÍTEZ

Anna LANCELE

Patricia MARIÑO

### **Coordinación editorial y compilación**

Secretaría de Investigación

### **Diseño y Diagramación**

Marcelo BENÍTEZ

### **Corrección de texto**

María Cecilia VALENZUELA

### **Impresión**

VIANET. Av. Las Heras 526, PB, Dto.

B. Resistencia. Chaco. Argentina.

vianetchaco@yahoo.com.ar

### **Colaboración**

Lucrecia SELUY

Teresa ALARCÓN / Jorge ALBERTO / María Teresa ALCALÁ / Abel AMBROSETTI / Guillermo ARCE / Julio ARROYO / Teresa Laura ARTIEDA / Gladys Susana BLAZICH / Walter Fernando BRITES / César BRUSCHINI / René CANESE / Rubén Osvaldo CHIAPPERO / Enrique CHIAPPINI / Mauro CHIARELLA / Susana COLAZO / Mario E. DE BÓRTOLI / Patricia DELGADO / Claudia FINKELSTEIN / María del Socorro FOIO / Pablo Martín FUSCO / Graciela Cecilia GAYETZKY de KUNA / Elcira Claudia GUILLÉN / Claudia Fernanda GÓMEZ LÓPEZ / Delia KLEES / Amalia LUCCA / Elena Silvia MARDANA / Sonia Itatí MARIÑO / Fernando MARTÍNEZ NESPRAL / Anibal Marcelo MIGNONE / María del Rosario MILLÁN / Daniela Beatriz MORENO / Bruno NATALINI / Carlos NÚÑEZ / Patricia NÚÑEZ / Mariana OJEDA / María Mercedes ORAISON / Silvia ORMAECHEA / María Isabel ORTIZ / Jorge PINO / Nidia PIÑEYRO / Ana Rosa PRATESI / María Gabriela QUIÑONEZ / Liliana RAMÍREZ / María Ester RESOAGLI / Mario SABUGO / Lorena SANCHEZ / María del Mar SOLÍS CARNICER / Luciana SUDAR KLAPPENBACH / Luis VERA.

---

### **Edición**

Facultad de Arquitectura y Urbanismo

Universidad Nacional del Nordeste

(H3500COI) Av. Las Heras 727.

Resistencia. Chaco. Argentina

Web site: <http://arq.unne.edu.ar>

### **ISSN 1666-4035**

Reservados todos los

derechos. Impreso en

Vía Net, Resistencia,

Chaco, Argentina.

Septiembre de 2017.

La información contenida en este volumen es absoluta responsabilidad de cada uno de los autores.

Quedan autorizadas las citas y la reproducción de la información contenida en el presente volumen con el expreso requerimiento de la mención de la fuente.



## LA ARTICULACIÓN DE LOS CONTENIDOS EN TORNO A UN TEMA DE DISCUSIÓN: EL CASO DE LA MUESTRA "RELIQUIAS DEL CYBERPUNK" Y ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

STRYCEK, Ludmila M.;  
CARDELI, Natalia  
puntograficomax@gmail.com

Strycek, Ludmila M.: adjunta en Sociología de la Imagen, JTP en Metodología del Diseño, auxiliar de primera en Historia del Diseño Gráfico II, auxiliar de primera TDG IV, Diseño Gráfico. Cardeli, Natalia: jefa de Trabajos Prácticos en Sociología de la Imagen. FAU-UNNE.

### RESUMEN

A los fines de lograr desarrollar en los estudiantes capacidades de abstracción, síntesis y representación, se tomó como estrategia trabajar los contenidos de la asignatura en torno a un tema. Esto logró la construcción de categorías teóricas con las que observar y reflexionar acerca de la realidad, en especial en lo relativo a la construcción de la imagen. Se propuso la generación de artefactos para ser expuestos en una muestra, a la que se anexaron actividades tales como un ciclo de cine, una charla y un debate, con participantes ajenos a los claustros de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo.

### PALABRAS CLAVE

Contenidos; extensión; tema de discusión.

### OBJETIVOS

- Lograr la integración de temas, en vistas del desarrollo del pensamiento crítico acerca de los contenidos que propone el programa de la asignatura.
- Propiciar el desarrollo de propuestas que expresen ideas planteadas por los estudiantes, fundadas en la discusión y la puesta en crisis de modelos.
- Llevar a la sociedad en general las discusiones elaboradas durante el curso de la asignatura.

### INTRODUCCIÓN

El desarrollo de contenidos de materias llamadas "teóricas" — más aún las electivas, como es el caso— ha sido un gran reto en los últimos tiempos tanto para los estudiantes como para los docentes de la asignatura. Sociología de la Imagen pretende ser una materia que complemente el desarrollo de los alumnos de las carreras de Diseño Gráfico y Arquitectura que están transitando por los últimos años de carrera. Esta situación

plantea varios inconvenientes. Por una parte, la asignatura debe cumplir con las exigencias propias del nivel de cursado, realizando aportes que permitan construir escenarios de pensamiento crítico acerca de la realidad circundante y del impacto que las disciplinas del diseño pueden hacer en ella. Asimismo, la asignatura se ve en la situación de integrar y articular no solo contenidos, sino también poner en práctica las destrezas y habilidades conseguidas durante el curso de las carreras.

Los contenidos de la asignatura han sido pensados para ser transversales, y que en lugar de proponer certezas, generen escenarios de discusión y pensamiento crítico y propositivo. Desde este punto de vista, se trabaja con diferentes estrategias, que apuntan a dar posibilidades de expresión a los estudiantes, convirtiendo esto en momentos de evaluación y análisis.

Desde hace aproximadamente diez años, la asignatura propone la realización de una muestra temática, que se abre al público en general, en la que se traba-

ja sobre artefactos que dan cuenta de posturas, interrogantes o críticas sobre diferentes tópicos, que varían cada año. El trabajo sobre los artefactos y sus fundamentos se lleva adelante en conjunto con el desarrollo de la asignatura durante el período de un cuatrimestre.

En el año 2014, se produjo un ajuste en la visión general del programa de la asignatura, que pretendió reforzar las discusiones en torno a los contenidos de manera dinámica, entendiendo a estos últimos como herramientas y no como verdades absolutas. A partir de esto surgió la idea de articular el curso de la materia con un tema central y combinarlo a su vez con el trabajo de la muestra, que había tenido éxito para los objetivos de la asignatura en los años anteriores.

A este respecto, pareció sumamente provechoso incorporar elementos provenientes de la literatura a la ecuación. De esta forma, la primera experiencia se llevó adelante bajo los argumentos de tres novelas distópicas: *Un Mundo Feliz*, de Aldous Huxley, 1984, de George Orwell, y *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury.

En el año 2016, la propuesta giró en torno a una novela de William Gibson publicada en 1984, denominada *Neuromante*. Esta novela se considera la primera obra perteneciente a un subgénero de la ciencia ficción llamado "cyberpunk". Los fundamentos del cyberpunk, como expresión de la cultura popular, ganaron espacios en otros escenarios como el cine, la televisión y el cómic. Siguiendo la lógica de los "mundos distópicos" de Huxley, Orwell y Bradbury, este subgénero atestigua gran parte de los temas acerca de los que se reflexionan en la posmodernidad. La relación del hombre con la tecnología, el uso de recursos naturales en ciudades postindustriales, en las que las inteligencias artificiales cobran vida propia, son algunos

de los aspectos que esta visión pesimista del mundo del futuro propone. Las preguntas filosóficas de "el ser y la esencia" y "el creador y la creación" priman en el género. En los últimos años, se detectó un resurgimiento de estas discusiones en la literatura juvenil y el cine; ejemplo de esto son el estreno de precuelas de la afamada película "The Terminator" o la *remake* de la bien conocida "Ghost in the Shell" japonesa, que se llevará a Hollywood.

Las reflexiones que partieron a raíz del estudio del género rápidamente dieron cuenta de temáticas vigentes en los noticieros, en la literatura actual, en el cine y en la televisión. De esta manera, se pensó en una actividad multidimensional, que permitiera llevar adelante los artefactos para la muestra, acompañados de un ciclo de cine nacional, una charla llevada adelante por un actor externo al cuerpo de docentes de la Facultad de Arquitectura y un debate, protagonizado también por actores externos referentes de la cultura de la región, moderado por un docente (también referente de la cultura local, pero ajeno a la asignatura). Así surgió el proyecto denominado "Reliquias del Cyberpunk", que se llevó a cabo en el Museo de Medios de Resistencia Raúl Delfino Berneri, que duró dos semanas de actividades constantes.

## PLANTEO DEL PROBLEMA

La asignatura Sociología de la Imagen, como ya habíamos mencionado, responde a una estrategia en cuanto a los contenidos, que lejos de proponerlos como verdades absolutas, los presenta como puntos de partida para las discusiones que se construyen en torno a la modernidad, la posmodernidad y la sobremodernidad. Estos últimos tres ejes se articulan en torno a, por una parte, las teorías sociológicas que priman en los diferentes períodos, tratando de contem-

plar cuáles fueron los principales aportes y comprendiéndolos contextualmente, y por otra parte, en los escenarios de construcción de la imagen, en especial en las distintas ramas del diseño y del arte, en los que se pueden observar ciertas lógicas ligadas al pensamiento y a los sistemas ideológicos de los distintos períodos.

Las pretensiones de la materia no son construir categorías rígidas de observación de la realidad, sino mecanismos de construcción permanentes de dichas categorías. Esto último representa un gran problema, debido a que es a menudo difícil que los estudiantes lleguen a un nivel de abstracción (y de manejo teórico profundo) que logre dichos objetivos, a pesar de que la técnica didáctica principal es el estudio de casos.

### Las principales dimensiones del problema giran en torno a cuatro cuestiones principales:

1. La cuestión teórica: como habíamos advertido anteriormente, el peso "teórico" de la asignatura es bastante amplio, extenso y variado. A pesar de que ancla la mayor parte de los contenidos en las disciplinas sociológicas, se hace de otros recursos provenientes de las ciencias sociales, como la antropología, la filosofía y la economía. Esto implica un esfuerzo extra, tanto por parte de la cátedra como de los estudiantes, por generar una síntesis que pueda ser luego recuperada y aplicada al estudio de los casos.
2. Los niveles de abstracción: unido estrechamente al ítem anterior está el problema de la abstracción requerida en esa síntesis, que a su vez permita pensar en escenarios para ser proyectados, sobre todo desde el punto de vista del diseño. También estos altos niveles de abstracción se requieren para la observación profunda, más allá de las descripciones evidentes, que aborden a conclusiones novedosas y aplicables a contextos prácticos.



3. La necesidad de representar: los dos condicionantes descritos anteriormente deben aportar a la aplicabilidad de los conceptos construidos a elementos reales, que den cuenta de la complejidad de estos, pero que a su vez se transformen en artefactos accesibles y portadores de mensajes comunicacionales. Esta cuestión implica una instancia representacional, que modeliza las ideas y las plasma en nuevas realidades concretas, tendientes a modificar la realidad circundante. En los términos de la asignatura, esto resulta en artefactos que orbitan en torno a un tema central y que luego son expuestos.

4. La necesidad de divulgar y de incorporar nuevas miradas: las carreras de Diseño Gráfico y Arquitectura tienen como particularidad que, en la mayoría de los casos, las discusiones que se proponen en torno al diseño y las propuestas que emergen de esto último no son divulgadas ni puestas a prueba en la sociedad. Los proyectos quedan generalmente dentro de los claustros estrictamente académicos y excluyen a la ciudadanía del debate, siendo que esta es la destinataria de las soluciones planteadas y quien finalmente financia con sus impuestos a la Universidad Pública.

De esta manera, y desde una postura que busca incorporar a la sociedad en los procesos de planteamientos de problemas, desde una mirada crítica, es que se hace necesario generar algún tipo de instancia representacional que ponga a la Universidad y a sus propuestas bajo la mirada de la sociedad. Así, la muestra que se realiza no tiene como motivación tan solo mostrar la producción de un curso durante un cuatrimestre, sino que pretende generar una serie de artefactos que involucren la mirada crítica y apelen a la reflexión conjunta.

Otra esfera — estrechamente ligada al problema— es la incorporación intencional de miradas desde fuera de los muros de

las carreras, que introducen aportes de otras disciplinas y contextos, a los fines de conducir la discusión hacia lugares más democráticos y participativos.

Para contemplar estas cuatro dimensiones, la cátedra eligió como estrategia retomar la tradición de los últimos años de construir muestras de artefactos, dado que esta actividad ya contemplaba algunas cuestiones antes mencionadas, pero decidió hacerla en torno a un tema puntual, cuyo antecedente habían sido las actividades de 2014 con la muestra "Mundos Distópicos", sumándole actividades tales como un ciclo de cine, una charla y un debate.

## DESARROLLO

Las actividades se llevaron adelante durante los cuatro meses de cursada de la asignatura, y se expusieron los trabajos en el último mes. La asignatura comenzó desde el primer día de clases con la propuesta del tema (el *cyberpunk*), y desde la primera semana se les brindó, por un lado, material de lectura, cuyo elemento principal era la novela *Neuromante* (1984), y una serie de *films* del género.

Se llevaron adelante los aportes teóricos propios de la asignatura, pero estos últimos se iban anclando y relacionando con las cuestiones que propone como discusiones el género *cyberpunk*. Esto fue ayudando a que los diferentes equipos encontraran, por una parte, un escenario de aplicación de las cuestiones teóricas trabajadas en clase y, por otra parte, que fueran construyendo un argumento para ponerlo en tela de juicio mediante el artefacto que presentarían en la muestra. Cabe aclarar que los estudiantes supieron desde el primer momento los objetivos de la actividad y la obligatoriedad de ser mostrados a la ciudadanía.

## Podríamos dividir el proceso en las siguientes etapas:

**Etapa 1:** lectura de material y análisis de casos del género. Articulación con la teoría.

**Etapa 2:** generación de ideas y argumentos para la construcción del artefacto. Contemplaciones tecnológicas y presupuestarias para su materialización.

**Etapa 3:** puesta en común de las ideas, construcción de un hilo conductor que ayude a narrar la muestra, elección del nombre.

**Etapa 4:** construcción de una estética para la muestra, iluminación, sonido y gráfica para la divulgación. Comunicación del cronograma de la muestra en los medios. Coordinación con el Museo de Medios Raúl Delfino Berneri.

**Etapa 5:** generación de recursos (pedido y gestión de auspicios). Los artefactos de la muestra, las piezas gráficas de divulgación, el catering y café ofrecidos en los diferentes encuentros fueron financiados con fondos genuinos, emergentes de la venta de publicidad a negocios locales, sin otro tipo de aporte salvo la impresión de afiches cedidos por la Secretaría de Extensión y Transferencia.

**Etapa 6:** correcciones de los artefactos en maquetas a escala.

**Etapa 7:** generación de temas de debate y charla. Elección de películas para ciclo de cine.

**Etapa 8:** Montaje e inauguración.

**Etapa 9:** Ciclo de cine, debate y charla.

Todas estas etapas se llevaron a cabo con el trabajo mancomunado de los estudiantes y los docentes. A partir de la etapa 7, se formaron tres equipos de trabajo con fines organizativos. Un equipo encargado de coordinar la charla y el debate, encontrar los invitados y construir los reglamentos correspondientes. Otro equipo se encargó del ciclo de cine, de la búsqueda y elección de las películas que emitir y de conseguir los equipos de sonido y video.



El tercer equipo se abocó a la divulgación constante y de mediatizar e informar en los distintos medios el cronograma de la muestra y sus actividades.

## CONCLUSIONES O REFLEXIONES FINALES

Debemos decir que se lograron muy buenos resultados. Por una parte, los objetivos principales de construcción de categorías teóricas, de abstracción, síntesis y representación se lograron con creces. Los estudiantes propusieron problemáticas y las representaron con total libertad exponiendo sus ideas y planteamientos a la sociedad. Participaron junto al público general del debate, de la charla y del ciclo de cine, lo que incorporó una mirada desde otros contextos sobre las discusiones que se llevaban a cabo en el seno de la materia.

Se ponderó el trabajo en equipo y la participación solidaria, como así también la crítica constructiva. El nivel de compromiso con las actividades que adoptaron los estudiantes junto a las docentes, trabajando codo a codo, se demostró en la

impactante convocatoria que tuvieron las actividades propuestas.

Podríamos concluir que, por una parte, se cumplieron los objetivos pedagógicos perseguidos y, por otro lado, la motivación de llevar los debates, los problemas y las propuestas hacia la ciudadanía e incorporar su visión acerca del trabajo que se está haciendo en la Universidad.

Capítulo aparte tiene el tema de la evaluación. Mediante los mecanismos de revisión permanentes lograron una absoluta autocrítica y autoevaluación casi ideales, cuestión que emergió como consecuencia de las estrategias y la dinámica de trabajo propuestas.

Entendemos que este tipo de actividades (que además fue llevada adelante por una cátedra compuesta por tan solo dos docentes interinas con dedicación simple) son un muy buen camino para acercar los problemas de nuestros contextos a las dimensiones de los problemas de diseño, uno de los grandes motivos por los que elegimos hacer extensión articulada a la docencia.

## BIBLIOGRAFÍA

- LUCARELLI, E. A., ISABEL, M., & LUCARELLI, E. A. (2009) *Teoría y práctica en la universidad: la innovación en las aulas* (No. 378). Miño y Dávila Editores.
- SANJURJO, L. O., SANJURJO, M. T. O., & VERA, M. T. (1998) *Aprendizaje significativo y enseñanza en los niveles medio y superior*. Homo Sapiens Ediciones.
- STEIMAN, Jorge (2012) *Más Didáctica [en la educación superior]*. Miño y Dávila Editores. ■

