



FRIKILOQUIO

2014

Abstracts y mesas



FILO:UBA
Facultad de Filosofía y Letras

CENTRO CULTURAL

PACO
Urondo

Más información:
frikiloquio@gmail.com
facebook.com/frikiloquio

FRIKILOQUIO 2014

I Coloquio de Humanidades y Ciencias Sociales sobre culturas y consumos Freaks

21 al 23 de Agosto

Centro Cultural "Paco Urondo"

Facultad de Filosofía y Letras

Universidad de Buenos Aires

25 de mayo 221 - CABA

En este documento podrán encontrar la descripción de las mesas y los abstracts de las ponencias que se presentarán en el Frikiloquio 2014 - I Coloquio de Humanidades y Ciencias Sociales sobre Culturas y Consumos Freaks.

Todas las entradas, en ambas secciones, están realizadas en orden alfabético de los apellidos de los ponentes o, en el caso de las mesas, de los coordinadores.

No todas las ponencias han sido confirmadas, por lo que algunas de ellas pueden finalmente no estar presentes en el evento. Para conocer el cronograma definitivo, una vez este sea publicado, por favor ingresar a www.facebook.com/frikiloquio. También podrán comunicarse allí con nosotros ante cualquier duda.

¡Los esperamos!

- El Comité Organizador



FILO:UBA
Facultad de Filosofía y Letras

CENTRO · CULTURAL
PACO
Urondo

Todos los textos aquí reproducidos son propiedad de sus respectivos autores.

MESAS

Mesa: “Construcción, representación y performación de alteridades e identidades de sexo-género en videojuegos, manga y animé”

Coordinador: Prof. Matías Alderete (IHAO, UBA)

La propuesta de la siguiente mesa es, a partir de diferentes teorías sociales, indagar sobre los métodos en los que incurren videojuegos y mangas/animés para la construcción de identidades y alteridades, particularmente de sexo-género. Las identidades se encuentran profundamente arraigadas al deseo erótico y a las construcciones de dicotomías, pero también al cuerpo; en este sentido, abrir el campo de estudio del cuerpo, del erotismo o de experiencias de la corporeidad es penetrar en un mundo complejo y contradictorio, en el que siempre hay secretos por develar. Teniendo en cuenta que los objetos de estudio de la presenta mesa son mercancías de una industria cultural generalmente periférica en los estudios académicos, pero que han logrado un alcance masivo en los últimos 25 años, codificar los mensajes subconscientes inscriptos en su producción nos permitirán iluminar aspectos importantes para la comprensión de las sociedades que las engendran.

El trabajo “Femme fatales, hypersoldados y ninjas: intersecciones entre la sexualidad y el Oriente en Mortal Kombat”, propuesto por Matías Alderete, abordará a partir de algunos lineamientos de la Teoría Queer, principalmente la teoría de la performatividad de Judith Butler, la manera en la cual el cronotopo del videojuego es construido en función de dos lineamientos principales: por un lado, las marcas de feminidad y masculinidad performadas por los personajes del videojuego en cuestión, que se exacerban de manera grandilocuente para dotarlos de entidad; por otro lado, el mundo construido nos depara parajes desolados, desiertos enormes, castillos tenebrosos y habitantes monstruosos, con una fuerte influencia de las representaciones occidentales del Oriente. Estos ejes se ven atravesados por un tercero: la situación internacional post-2001 y la hipermilitarización de Estados Unidos, que marcaran un cambio estético en el videojuego.

El segundo trabajo que aborda cuestiones de género es el propuesto por Martín Gendler, titulado “¿Juegan con muñecas? Un análisis de género en los Juegos Online”. Las relaciones de producción y consumo, al realizar un pasaje del capitalismo industrial a un capitalismo informacional/cognitivo, producen un cambio en las relaciones y vínculos sociales “típicos” del capitalismo industrial donde las tecnologías digitales brindan el marco para la constitución de nuevos tipos de comunicación, interacción, formación de lazos y sociabilidad. El trabajo explora las diferencias en la jugabilidad virtual entre hombres y mujeres en tres Juegos Sociales y dos juegos MMORTS para analizar comparativamente las diferencias en las acciones, roles asumidos, modos y usos de las tecnologías, así como los vínculos, lazos, objetivos y relaciones generadas al interior de las Comunidades Virtuales y plataformas de los juegos.

El tercer trabajo, “La teoría del etiquetamiento en el manga/animé: ¿Quiénes son los desviados?” de Federico Abiuso, explora, a partir de la teoría de Howard Becker de la desviación cualitativa, parte de la pregunta ¿Cómo se define a los personajes del manga/animé como desviados, outsiders? Partiendo de la premisa que toda desviación es social y de la necesidad de un afuera constitutivo para construir la subjetividad, su trabajo se aproximará a un análisis sociológico de manga/animé.

Integrantes de la Mesa

Prof. Matías Alderete. Profesor en enseñanza media y superior de Historia, FFyL, UBA. Ayudante de la materia de la carrera de Historia Historia Antigua I (Oriente), FFyL, UBA, desde el año 2008. Miembro del Instituto de Historia Antigua Oriental Dr. Abraham Rossenvasser. Miembro de UBACyT y diferentes proyectos de investigación. Área de investigación: Estudios de Género, Historia Antigua del Oriente.

Lic. Federico Abiuso. Licenciado en Sociología, FSOC,UBA. Miembro de equipo de investigación UBACyT, Instituto de Investigaciones Gino Germani.

Martín Gendler. Estudiante avanzado de la Licenciatura en Sociología, FSOC, UBA. Miembro equipo UBACyT, Instituto de Investigaciones Gino Germani. Becario CIN.

Titulo de la ponencia: “Femme fatales, hypersoldados y ninjas: intersecciones entre la sexualidad y el Oriente en Mortal Kombat”

Autor: Prof. Matías Alderete (UBA-IHAO)

El videojuego como mercancía funciona como un dispositivo de transmisión ideológica. En este trabajo, mediante las teorías de Estudios de Género y Estudios Culturales, se intentará analizar la estética y narrativa del videojuego Mortal Kombat, exitoso juego de lucha (fighting game) norteamericano cuya primera entrega data del año 1992, y cuenta con sucesivas continuaciones hasta nuestros días.

El objetivo central es delimitar, a partir de la teoría de la performatividad de género propuesta por Judith Butler, los rasgos de construcción y rotulación de identidades de sexo-género de los personajes que protagonizan y habitan este mundo fantástico; mundo que se encuentra fuertemente relacionado con el pasado europeo medieval, pero aún más con las ideas que la intelectualidad occidental ha construido sobre Oriente, que Edward Said llamará Orientalismo.

Así, Mortal Kombat, casi una excepción en un género dominado por ejemplares japoneses, se transforma en una máquina ventrílocua de la sociedad que lo engendra, transformándose en un producto complejo y hasta contradictorio, cuyos personajes llevan hasta los límites el poder de la violencia en la sexualidad femenina engendrada en doncellas virginales o guerreras hipersexuales monstruosas, la militarización de última tecnología de los héroes norteamericanos, las técnicas secretas y códigos de honor en los clanes de ninjas orientales o la aparición de cuerpos que bordean los límites entre lo humano y la abyección.

Titulo de la ponencia: ¿Juegan con muñecas? Un análisis de género en los Juegos Online.

Autor: Martín Ariel Gendler (Estudiante avanzado de la Lic. en Sociología, UBA – Miembro equipo UBACyT - Instituto de Investigaciones Gino Germani - Becario CIN)

Teniendo en cuenta los cambios efectuados en las últimas décadas, que comprenden una transformación en las relaciones de producción y consumo (pasaje del capitalismo industrial a un capitalismo informacional/cognitivo) comienza un proceso de cambio en las relaciones y vínculos sociales “típicos” del capitalismo industrial donde las tecnologías digitales brindan el marco para la constitución de nuevos tipos de comunicación, interacción, formación de lazos y sociabilidad.

Siguiendo una línea de investigación sobre juegos online iniciada en 2011, esta ponencia busca explorar y profundizar las diferencias en la jugabilidad virtual (Gendler, 2014) entre hombres y mujeres en tres Juegos Sociales (O’Neil, 2008) y dos juegos MMORTS para analizar comparativa y diferencialmente las diferencias en las acciones, roles asumidos, modos y usos de las tecnologías, así como los vínculos, lazos, objetivos y relaciones generadas al interior de las Comunidades Virtuales (Levy, 2007) y plataformas (Gendler, 2012) de los juegos.

La metodología consta de una prolongada observación participante, entrevistas semi-estructuradas, encuestas a actores clave y el análisis de datos secundarios.

Su relevancia está no solo en profundizar y reflexionar sobre las distintas formas y potencialidades de interrelación y organización gestadas a través de las NTICS, sino también en profundizar la investigación acerca de cómo las diferencias sociales de género generan distintas formas y modos de acción e interacción. Esto es analizado en el marco del análisis general de lazos y relaciones diferentes a los formulados bajo el capitalismo industrial.

Titulo de la ponencia: La teoría del etiquetamiento en el manga/anime: ¿Quiénes son los desviados?

Autor: Federico Luis Abiuso (Licenciado en Sociología, UBA – Miembro equipo UBACyT - Instituto de Investigaciones Gino Germani)

En el momento en que definimos un “nosotros”, también creamos, inventamos, damos existencia a un “otro”; y casi siempre le asignamos a este características opuestas – al decir de Zygmunt Bauman en Modernidad y ambivalencia – a las nuestras. O viceversa: cuando definimos un “otro”, a partir de características negativas, prejuiciosas, nos definimos a nosotros mismos, claro está, con características para nada similares. Aquí estaríamos más cerca de la idea de afuera constitutivo – o lo abyecto -, tan en boga. Cualquier punto donde pongamos el eje, lo que se trata es de una definición de los sujetos, ya sea la perspectiva se ponga en el “nosotros” o en el “ellos”.

Quizás es en la disciplina sociológica donde más se ha trabajado en la dirección de la problemática de la definición. A este punto, la referencia a Howard Becker es fundamental. No solo porque sentó

las bases de una teoría de la desviación cualitativa, sino porque aplico esa teoría a numerosos casos (los músicos de jazz, los consumidores de marihuana, etc). Muchos continuaron con esta caja de herramientas; es notorio el avance de Goffman en la definición de los estigmatizados y los locos.

En este trabajo me pregunto, partiendo de esa matriz teórica y tomando algunos casos particulares, ¿Cómo se define a algunos personajes del manga/anime como desviados, outsiders? Mi punto de partida es, como lo sostiene Becker, que la desviación es ante todo, social. Por lo tanto, la presente ponencia busca ser, o aproximarse, a un análisis sociológico de manga/anime.

Mesa: “Mundos ficcionales, mundos del desastre: imaginario milenarista en las producciones ficcionales del último cuarto del siglo XX”

Coordinador: Fernando Bogado (UBA)

Mundanos o extraterrestres, contemporáneos o extemporáneos, racionales o volcados a un patetismo desencajado, la construcción de mundos ficcionales planteados como posibles o probables siempre arroja datos certeros acerca de las condiciones en las cuales se encuentra el mundo empírico, histórico y experiencial al cual esas producciones responden. Y es que esos mundos no son otra cosa que manifestaciones simbólicas de un imaginario determinado, imaginario que, en lo que corresponde al último cuarto del siglo XX, bien podría catalogarse como “milenarista”, en la medida en que vive pendiente de un inminente desastre y que oculta las condiciones mismas en las que ese desastre puede o va a suceder, planteando salidas poco eficaces (The Matrix), recreando mundos imposibles cuyo fundamento mismo es la imaginación (La historia interminable) o forzando la lógica simbólica encerrada en ese imaginario para producir un imposible que apenas se atisba (The Invisibles). La presente mesa se propone desarmar estas cuestiones a partir del estudio de tres “mundos ficcionales” determinados en tres obras particulares y así ahondar en la compleja relación entre ficción e imaginación para volcarse así hacia otro imposible: el/lo real.

INTEGRANTES Y PONENCIAS

Lic. Juan Pisano (UBA): “Matrix: entre la clausura de un mundo cerrado de repeticiones y la apertura de un destino sin obra. Una lectura contrapuesta entre Lacan y Agamben”

Matrix presenta un mundo humano en riesgo, pero cuya salvación se haya regida por un elemento que, por adhesión u oposición, se muestra en la profecía y la figura de “El elegido”. Por un lado, el funcionamiento de esa sociedad, en su aspecto distópico, es circular y repetitivo, lo cual permite leerlo a partir del modelo lacaniano en su estructuración a partir del significante “el Elegido”; pero, por otro lado, la ficción habilita pensar una salida posible, para lo cual será útil el concepto de inoperosidad de Agamben, vinculado al mesianismo tal como lo plantea Walter Benjamin, como una modo de evitar el elemento estructurante, y de buscar parámetros de posibilidad y potencia, de apertura y no de cierre. De este modo, Matrix parece proponer un mundo posthistórico donde aparece una sociedad humana regida bajo cierto modelo de funcionamiento y, al mismo tiempo, una contradicción de esas reglas en el mismo elemento que parece estructurarlas (ya sea por adhesión o por oposición a la profecía), es decir, el mesianismo encerrado en la figura de El elegido, el “significante amo”. Aquello que, desde una perspectiva lacaniana, podría pensarse como la determinación del significante mencionado, se contrapone en la misma trama ficcional en la posibilidad de una apertura sin predestinar. Se desnuda la inoperosidad, como ausencia de tareas por realizar, propia del sujeto humano entre los fantasmas de ciertos Imaginarios milenaristas que rigen la forma de organización social en esta película. En esa contradicción interviene este trabajo.

Presentación Académica

Integrante de la cátedra Literatura Argentina I “A” de la Facultad de Filosofía y Letras (UBA), en donde participa con un proyecto de investigación sobre la poesía gauchesca y su relación con el período colonial, tema sobre el que prepara su proyecto de doctorado. Participa del Ubacyt “Lectura, lectora y escritores en Argentina”, dirigido por la Dra. Gracilea Batticuore. Al mismo tiempo, es integrante del Grupo de Investigación Interdisciplinaria sobre el Heavy Metal argentino (GIIHMA). Ha publicado artículos sobre los temas de su interés y participado en diversos congresos especializados. Es, por otra parte, docente en universidades nacionales y en escuelas secundarias.

Lic. Yael Natalia Tejero Yosovitch (UBA): “Escatología del imaginario en La historia interminable de Michael Ende y sus realizaciones cinematográficas”

En el año 1984, el director alemán Wolfgang Petersen lleva al cine La historia interminable de Michael Ende, publicado en 1979. El autor, en disconformidad con el resultado de la adaptación, pidió retirar su nombre de la cinta. Sin proponerse la saga que fallidamente se formaría después gracias a otros dos realizadores, Petersen cortó gran parte de la historia. Con respecto a la novela, se ha señalado el componente mítico de un mundo ficcional llamado Fantasía, cuyo origen radica en la imaginación de los hombres del mundo real. Se ha señalado también la relación de alter ego entre Bastián y Atreyu, héroes de uno y otro mundo y la simetría de la primera y la segunda parte. La primera establece una escatología del imaginario que es deudora de una visión del imaginario como fundamento cosmogónico de un mundo ficcional. Se ha dicho que la adaptación de Petersen deja de lado este aspecto así como el poder creador de Bastián. Sin embargo, la escena final subsume estas cuestiones a partir del otorgamiento de un nuevo nombre a la Emperatriz de Fantasía por parte del protagonista. La palabra que nombra es la constitución del mundo posible cuya existencia peligra en la medida en que los hombres olvidan el carácter simbólico del imaginario y el valor de lo imaginal como verdadero plano de símbolos que se le imponen como revelación al yo, en tanto centro de percepción (Wunenburger: 2005). Si lo fantástico permite explorar los límites ontológicos y epistemológicos de una sociedad, en la novela, el mundo real y el ficcional se distinguen no sólo por su estatus ontológico sino por el modo de puesta en orden de lo que se presenta como real.

Presentación Académica

Yael N. Tejero Yosovitch es Licenciada en Letras por la Universidad de Buenos Aires. Actualmente cursa la Especialización en Periodismo Cultural en la Universidad Nacional de La Plata. Se desempeña como docente de Lengua y Literatura en el nivel medio y profesora de Lectura y Escritura Académica en el nivel superior. Reparte sus horas de trabajo entre la Universidad Nacional de Moreno, la Universidad Nacional Arturo Jauretche y la Universidad Nacional de Avellaneda. Participó como investigadora en formación en equipos UBACyT dirigidos por la Dra. Ana María Zubieta y en el grupo de Investigación sobre Problemas Estéticos y Políticos en Publicaciones Culturales Anarquistas Argentinas (1900-1920), dirigido por el Dr. Armando Minguzzi.

Lic. Fernando Bogado (UBA): “«ET IN ARCADIA EGO»: simbolización e imaginario milenarista en The Invisibles de Grant Morrison”

Un tópico recurrente en el género historietístico es proponer algún tipo de mundo futuro por venir o presente alternativo que se organice bajo la lógica de la utopía o la distopía: sociedades perfectas alienígenas (como el Krypton previo a la explosión en Superman), reinos ocultos en distantes puntos geográficos con sistemas de organización “perfectos” por cerrados y propios de otra temporalidad (como la “Savage Land” de los X-Men o “Attilan” de The Inhumans), etc. Sin embargo: ¿puede la historieta (según su codificación “norteamericano-anglosajona”) discutir con la idea misma de utopismo o distopismo que la constituye como género? De ser esto posible: ¿se consideraría su funcionamiento como crítico y divorciado de una progresión genealógica o como mojón dentro de una serie que tiende a nuevas formas de “utopismo”? Y, en última instancia, en el caso de darse efectivamente lo que observamos: ¿puede ese relato historietístico ser parte de un relato mayor que busque simbolizar, codificar, un imaginario de la catástrofe (muy similar al observado por Susan Sontag en “La imaginación del desastre”) y, por extensión, un imaginario milenarista presente en su tiempo? El presente trabajo se propone revisar estas problemáticas en el estudio de la saga “Arcadia” de la historieta de Grant Morrison The Invisibles, concentrándose específicamente en el funcionamiento de la simbolización de ese imaginario y en el reconocimiento de la presencia de cierto milenarismo por las huellas semiológicas que éste deja(ría) en la obra.

Presentación Académica

Ayudante de 1ra en la cátedra de Teoría y Análisis Literario “C”. Poeta y editor independiente, autor de los libros La paz desnuda (2007), Patria (2007) y Jazmín paraguayo (2014), entre otros. Responsable del ciclo de poesía y música Tercer Jueves. Docente en nivel secundario y Coordinador del Área de Comunicación del Colegio N° 2 D.E. 1 “Domingo Faustino Sarmiento”. Colaborador regular de Radar Libros (Página 12), Le Monde Diplomatique y la revista Acción.

Mesa: “El Fanatismo Como Fondo de Recursos - 1”

Coordinación: Dra. Libertad Borda

Según el Diccionario de la Real Academia Española, el término “frikí” se refiere a un individuo extravagante, raro o excéntrico que practica una afición o fanatismo de modo desmesurado y obsesivo. Sin embargo, más que aplicarse a todas las comunidades de fans –fandoms– en general, el uso corriente de la palabra por parte de los propios fans nativos –e incluso de aquellas personas que no se consideran a sí mismas como fans– refiere a quienes están vinculados de modo estrecho con la ciencia ficción, el género fantástico, el manga –historietas japonesas–, el anime –animaciones japonesas–, las películas clase B de distribuidoras independientes y productoras semiamateurs, la música underground o de consumo no convencional en cierto contexto nacional, la épica medieval y los juegos de rol. Para algunos autores, estos consumos culturales son diferenciales y propios de las “culturas frikis”, en la medida en que remiten a la “nostalgia” de una infancia perdida.

El problema de esta concepción acerca del “frikismo” reside en que carga con algunos de los estereotipos más frecuentes en las representaciones sobre las y los fans: palabras como “raro”, “desmesurado” y “obsesivo” parecieran indicar que estos individuos son portadores de una patología. A la vez, la asociación de los consumos culturales de las y los “frikis” con su infancia refuerza la idea que circula por el sentido común según la cual los comportamientos y actitudes fan se corresponden con una mera etapa pasajera. Sin embargo, estos prejuicios no permiten decir nada sobre la complejidad del fanatismo como fenómeno cultural que abarca una dimensión tanto productiva como placentera y está atravesado por el proceso de mercantilización creciente de las sociedades contemporáneas.

Entonces, es preciso subrayar que dentro del marco particular de lo que podrían empezar a llamarse “estudios sobre cultura frikis”, y de los estudios sobre fans en general, la máxima que subyace los trabajos de esta mesa consiste en sostener una concepción amplia del fanatismo, que lo entiende como un fondo de recursos diversos que integra representaciones, prácticas corporales y textuales, e interacciones sociales cara a cara y a través de la Comunicación Mediada por Computadora o CMC (Borda, 2012). A partir de estos recursos, las y los fans pueden construir identidades múltiples y fragmentarias, individuales y colectivas, fugaces y duraderas, además de configurar comunidades que, al menos en términos simbólicos, podrían ser pensadas como “subculturales”. A su vez, cabe destacar que dichos recursos están disponibles tanto para las industrias culturales como para los propios fans, actores entre los cuales suelen establecerse complejas relaciones de funcionalidad, oposición o tangencialidad.

Por otro lado, advertimos que estos fans “frikis” en particular ocupan una posición de doble subalternidad dentro de la economía simbólica hegemónica fuera de Oriente: sus prácticas socioculturales de consumo no solo están relacionadas con una atracción hacia objetos de la cultura de masas, supuestamente “degradante” en relación con la “alta” cultura, sino que además dichos productos remiten a un “exotismo” desde el cual Occidente ha construido a Oriente como “lo otro”, lo “diferente” y, por tanto, lo “ilegítimo”.

Las hipótesis y problemáticas presentadas atraviesan de modo general los cuatro trabajos que integran la mesa aquí propuesta:

* un abordaje sobre diversas prácticas textuales de los fans del k-pop –música pop coreana–, quienes sobre la base de su consumo musical producen fanfics –relatos no profesionales que extrapolan personajes para insertarlos en distintas situaciones–, memes –ideas o conceptos que circulan en Internet en forma gráfica– y fanvids –obras audiovisuales que yuxtaponen imágenes y músicas– que se encuentran disponibles en la Web (**“De fans para fans”, Noel Rivera**);

* un estudio sobre cómo, frente a la escasa emisión televisiva o exhibición cinematográfica de series de animación japonesas, sus fans concurren a Internet para facilitarse el acceso a ellas mediante la organización de comunidades que crean fansubs –traducciones y subtítulos no oficiales– y establecen distintos tipos de relaciones con la Industria (**“La práctica de la creación de Fansubs. Comunidades e Industria”, Matías Taboada Vega**);

* y dos investigaciones que, aunque asumen distintos enfoques, se centran en las y los fans argentinos del manga y el anime mediante una indagación exhaustiva de cómo a través de la práctica del cosplay –representación realista de una idea o personaje propio de la ficción– dichos fans luchan

por la apropiación de un capital específico, por un lado (***“Justicia por mano propia. Reconocimiento en la subcultura cosplayer”***, **Noelia Carpenzano y Gerardo Ariel del Vigo**) y por el otro, en un examen sobre cómo en las interacciones sociales territoriales y en línea de esta comunidad de fans en particular se reproducen jerarquías de clase (***“El otakismo como recurso identitario subcultural: diferenciaciones generacionales y de clase en una comunidad de jóvenes fans del manga y el anime”***, **Federico Álvarez Gandolfi**).

Integrantes de la Mesa

Libertad Borda

Licenciada en Ciencias de la Comunicación, Universidad de Buenos Aires. Doctora en Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires. Tesis de doctorado: Bettymaníacos, luzmarianas y mompirris: el fanatismo en los foros de telenovelas (2012).

Adjunta interina en Seminario de Cultura Popular y Cultura Masiva, Adjunta a cargo Seminario Fans en la Web: comunidades y prácticas textuales, Carrera Ciencias de la Comunicación (Facultad de Ciencias Sociales, UBA).

Investigadora formada, integra actualmente el proyecto “Textos populares y prácticas plebeyas. Representaciones y consumos en la cultura popular argentina contemporánea” (IIGG), Ubacyt 2012-2014, PICT 2011-2015.

Noel Rivera

Estudiante avanzada de la licenciatura en Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Buenos Aires. Tesina en curso sobre los fans del kpop en la Argentina, de la que expuso un resumen del proyecto titulado “¡Que no son chinos! El kpop a través de sus fans” en las Jornadas de la Carrera de Comunicación, “Comunicación y Ciencias Sociales. Legados, diálogos, tensiones y desafíos” el 29 de noviembre de 2013.

Matías Taboada Vega

Licenciado en Ciencias de la Comunicación en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.

Estudiante del Profesorado en Ciencias de la Comunicación Social en la Universidad de Buenos Aires.

Noelia Analía Carpenzano

Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, Universidad de Buenos Aires, 2014. Tesina: “Más allá del mundo feliz del fin de semana: cosplay en la Argentina”. Tutora: Dra. Libertad Borda.

Profesora de Ciencias de la Comunicación Social, Universidad de Buenos Aires. Título en trámite.

Ponencia “El concurso de Cosplay: Dinámicas e interacciones subculturales” en Jornadas de Comunicación “Comunicación y ciencias sociales. Legados, diálogos, tensiones y desafíos”. Facultad de Ciencias Sociales, UBA. 27, 28 y 29 de noviembre 2013. Mesa: Culturas Populares y de Masas.

Docente de Educación Secundaria Superior en Escuela Reconocida Nuestra Señora de Itatí, Merlo.

Gerardo Ariel Del Vigo

Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, Universidad de Buenos Aires, 2014. Tesina: “Más allá del mundo feliz del fin de semana: cosplay en la Argentina”. Tutora: Dra. Libertad Borda.

Estudiante avanzado del Profesorado de Ciencias de la Comunicación Social, Universidad de Buenos Aires.

Ponencia “El concurso de Cosplay: Dinámicas e interacciones subculturales” en Jornadas de Comunicación “Comunicación y ciencias sociales. Legados, diálogos, tensiones y desafíos”. Facultad de Ciencias Sociales, UBA. 27, 28 y 29 de noviembre 2013. Mesa: Culturas Populares y de Masas.

Federico Manuel Álvarez Gandolfi

Licenciado en Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.

Profesor de Enseñanza Media y Superior en Ciencias de la Comunicación Social, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.

Maestrando en Comunicación y Cultura, Cohorte VIII (2014-2015), Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.

Beneficiario, bajo la dirección de la Dra. Libertad Borda, de una Beca de Estímulo a las Vocaciones Científicas, financiada por el Consejo Interuniversitario Nacional y otorgada por la Secretaría de Ciencia y Técnica de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.

Becario en el Proyecto UBACyT 2011-2014 Textos Populares y Prácticas Plebeyas. Representaciones y consumos en la cultura popular argentina contemporánea, dirigido por el Dr. Pablo Alabarces. Código 20020100100411.

Ayudante en el Seminario de Fans en la Web, Cátedra Borda, Carrera de Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.

Adscripto al Seminario de Cultura Popular y Cultura Masiva, Cátedra Alabarces, Carrera de Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.

Mesa: “El Fanatismo Como Fondo de Recursos – 2”

Coordinación: Dra. Libertad Borda

Hasta hace poco menos de dos décadas, los estudios sobre colectivos de fans tendían a verlos exclusivamente como subculturas separadas del resto de las audiencias “más normales”, aunque se planteara que la diferencia entre ambos grupos era fundamentalmente “de grado”: los fans eran un público excesivo. También se aseveraba que los objetos del fanatismo eran aquellos que el discurso dominante presentaba como ilegítimos. Hoy ya todo este panorama se ha complejizado debido a una serie de causas entre las que podemos mencionar el proceso creciente de mercantilización que atraviesan las sociedades contemporáneas; el pasaje de las viejas comunidades eternas, territoriales y de adscripción obligatoria a las nuevas comunidades evanescentes, desterritorializadas y no exclusivistas; y la divulgación a gran escala de medios de comunicación digital que se encuentran disponibles para el contacto tanto entre pares como entre fans e industria. En función de este nuevo contexto, afirmamos que el concepto mismo de fanatismo ha estallado hasta convertirse en un verdadero fondo de recursos heterogéneos puesto que incluye prácticas, actitudes, modos de relación y de construcción de identidades, etc. , del que cada fandom escoge aquellos elementos que le permitan realizar la combinatoria necesaria para los fines de dicho grupo. Por otro lado, dicho fondo no sólo está disponible para los fans sino también para la propia industria, que ha ido mutando su relación con los fans hasta el punto de considerarlos, en muchos casos, como el consumidor ideal de sus productos.

La mesa que aquí presentamos hace hincapié en un aspecto de este cambio en las formas en que se practica hoy el fanatismo, que tiene que ver, al menos en sus rasgos más visibles, con los usos de las plataformas digitales. Si bien los fans siempre fueron pioneros en el empleo de la tecnología para el diálogo comunitario y para la obtención de información sobre sus objetos, es durante la expansión a gran escala de la comunicación mediada por computadora en la década del noventa que se observan cambios profundos en los fandoms como consecuencia de la apropiación de estas nuevas formas de comunicación: ya no es necesario restringirse al “mundo del fin de semana” del que hablaba Henry Jenkins (1992) porque es posible experimentar el fanatismo como un hecho cotidiano, que implica la posibilidad de contacto inmediato no sólo con los pares sino incluso con las fuentes de la propia industria.

Las ponencias reunidas abordan, a partir de corpus diferentes, las relaciones entre textos oficiales y textos fan, que se mueven conflictivamente entre la interpelación, la apropiación, el reclamo y la contestación, por nombrar sólo algunos de los matices que tiñen este diálogo complejo.

Laura Dal Poggetto (“Superhéroes, musculosos y enamorados: Análisis sobre Science Bros, slash fan art sobre Tony Stark y Bruce Banner”) busca ahondar en la combinación actual entre slash (género de la fan fiction que plantea relación homoeróticas entre personajes presentados en los textos oficiales como heterosexuales) y fanart (producciones gráficas amateur) para analizar qué aspectos de la masculinidad discuten estas imágenes que circulan en la plataforma Deviantart.

Gretel Müller (“Más reinos en la Tierra de Ooo: plataformas de creación y participación en el fandom de Hora De Aventura”) analiza la particular convergencia entre producciones de fans y texto legítimo en la serie animada Hora de aventura (2010-), a partir de las interacciones y producciones de comunidades de Youtube.

Juan José Méndez (“#sixseasonsandamovie: apropiaciones y límites de la relación fan e industria en el caso Community”) revisa la interacción entre fans e industria en el caso del fandom de Community (2009-) en la plataforma Reddit, centrándose en el conflicto generado ante la posibilidad de cancelación de la serie y las tensiones que produjo la activa intervención de los fans.

Por último, a partir de las interacciones de fans en distintos foros online, **Malena Baños Pozzati (“Universo Expandido: el fanfic legítimo”)** estudia un mecanismo de fidelización por parte de la industria que se conoce como “Universo Expandido” y compara la recepción de los fans de esta estrategia en los casos de la franquicia británica Doctor Who y la estadounidense Star Wars, con acento en productos diferentes (las emisiones radiales y los cómics respectivamente).

Integrantes de la mesa

Libertad Borda

Licenciada en Ciencias de la Comunicación, Universidad de Buenos Aires. Doctora en Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires. Tesis de doctorado: Bettymaníacos, luzmarianas y mompirris: el fanatismo en los foros de telenovelas (2012).

Adjunta interina en Seminario de Cultura Popular y Cultura Masiva, Adjunta a cargo Seminario Fans en la Web: comunidades y prácticas textuales, Carrera Ciencias de la Comunicación (Facultad de Ciencias Sociales, UBA).

Investigadora formada, integra actualmente el proyecto “Textos populares y prácticas plebeyas. Representaciones y consumos en la cultura popular argentina contemporánea” (IIGG), UBACyT 2012-2014, PICT 2011-2015.

Laura Dal Poggetto

Estudiante avanzada de Ciencias de la Comunicación en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires. Realizó talleres sobre redacción periodística. Desarrolló y dirigió un proyecto colectivo audiovisual centrado en la escena musical independiente de Buenos Aires y su relación con la ciudad.

En la actualidad, escribe crítica cinematográfica y prepara la investigación para un curso que impartirá sobre comediantes y directores americanos de comedias del siglo XX y su relación con el varieté y el vaudeville.

Gretel Müller

Periodista recibida en TEA en 2012 y estudiante avanzada en Ciencias de la Comunicación Social en la Universidad de Buenos Aires.

Ayudante-alumno en la Cátedra Taller de Introducción a la Informática, Telemática y al Procesamiento de Datos, a cargo del profesor titular Alejandro Piscitelli en la UBA desde agosto 2011 hasta febrero 2013. Fue ponente en las X Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires (Mesa 15: “Producción Colectiva: Los desafíos del cooperativismo de trabajo en su doble carácter, asociativo y empresarial”). Participó como asistente-alumna en el UBACyT de “Varones, jóvenes y cumbieros a través de tres generaciones: el desafío histórico de pensar la producción cultural desde los márgenes” a cargo de la Dra. Malvina Silba durante 2013.

Durante el año pasado desempeñó tareas de prensa y elaboración de contenidos web en Tecnópolis, en el stand de Pueblo Cooperativo. Además trabajó como redactora en Políticargentina.com y fue

colaboradora periodística en Soy La Morza (Revista Cultural semanal del diario La Tercera), Revista Dínamo (porta web de cultura) e IndieHearts (portal web de música y cultura).

Juan José Méndez

Estudiante avanzado de Ciencias de la Comunicación Social (Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires) y Locutor Nacional Integral de radio y TV (ISER -Instituto Superior de Enseñanza Radiofónica-) egresado en 2012.

Desde septiembre de 2010, se desempeña como editor de contenidos y redactor del sitio de música y cultura joven indiehearts.com.

Desde marzo de 2013, es asistente del proyecto de investigación UBACyT "Varones, jóvenes y cumbieros a través de tres generaciones: el desafío histórico de pensar la producción cultural desde los márgenes" a cargo de la Dra. Malvina Silba.

Ha realizado diversos seminarios y cursos de Crítica Cinematográfica e Historia del Cine.

Malena Baños Pozzati

Estudiante avanzado de Ciencias de la Comunicación Social (Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires) y Técnica Superior en Periodismo - ETER Escuela de Comunicación. (2008-2010).

Se desempeña como redactora en Diario Clarín, Sección Zonales, y en las revistas NaN, Revista Toma 5, Animate, Héroes, Aduken, Hecho en Buenos Aires. Es conductora en Radioeter, y columnista en FM Boedo y Radio Sin Dial.

Mesa: "Anatomía de los Juegos de Rol: Principios organizadores de un relato colectivo"

Coordinador: Lic. Marcos Cabobianco

Encontrar una definición para "Juegos de Rol" no es tarea sencilla. ¿Qué es un Juego de Rol?: ¿es un juego reglado?, ¿la construcción de un relato colectivo?, ¿un juego de estrategia?, ¿es acaso simplemente un juego?

En primera instancia podemos decir que los Juegos de Rol "de mesa" (a diferencia de los de computadora, por ejemplo) utilizan la imaginación de sus participantes como "tablero" y se sirven, para su desarrollo, de la narración oral y el azar. Además, la historia debe ser urdida en conjunto e imaginada sobre la base de acuerdos explícitos. Las reglas del juego y algunos de los "guiones" de las historias tienen un formato escrito (libros, revistas, archivos informáticos), pero aunque ciertos soportes de escritura sean necesarios para guiar el juego, no son suficientes para expresar su esencia.

Los Juegos de Rol atienden a una voz principal -la del Master-, asistida y condicionada por la del coro de Jugadores. El relato surge de la interacción de todos los participantes, y los resultados de las situaciones que se van planteando a lo largo de la Aventura son definidos por los resultados que arrojan una serie de dados que repiquetea sobre la mesa.

De todos modos, quien quiera realmente entender qué es un Juego de Rol, deberá jugar y punto.

Esta mesa se propone indagar en las múltiples aplicaciones del Juego de Rol a diversos alcances del pensamiento. Las líneas de análisis sugeridas pueden relacionarse con la ética; debates morales que surgen de la interacción de los Personajes en el juego; cuestiones relativas a la construcción de identidades/alteridades; implicancias de la construcción colectiva de un relato, arquetipos y formas narrativas, etcétera.

Marcos Cabobianco (FFyL, UBA), es docente de Historia Antigua (Oriente) y de Elementos de Prehistoria y Arqueología Americana para historiadores en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires. Becario de Posgrado, se encuentra elaborando su tesis de doctorado cuyo tema son las Representaciones de la violencia en los relatos míticos egipcios del Reino Nuevo y períodos posteriores.

Fundador y coordinador de los talleres de Juegos de Rol de la Escuela del Caminante y el Colegio de la Ciudad. Realiza actividades en el cruce de la educación y lo lúdico desde 1996. Diversas actividades de juegos de rol en la Feria del Libro y colabora en los proyectos del grupo de artistas plásticos Rosa Chanco en el Centro Ricardo Rojas.

Actualmente prepara en colaboración con Pablo Palacios unas jornadas de Juegos de Rol en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires para el cierre de la obra de Sebastián Gordín.

PONENCIAS

María Teresa Kiss (Facultad de Filosofía y Letras – UBA) - De los héroes de libro a los héroes de rol, y viceversa. De cómo las descripciones medievales inspiraron e inspirarán la (re)creación de los héroes para una prolífica imaginación colectiva.

En una primera aproximación, los juegos de rol y la tradición literaria de épica medieval tienen poco o nada en común. Los juegos de rol son una actividad lúdica, donde un grupo de personas evoca un mundo de fantasía, a veces con tonos medievales. La tradición de la narrativa épica medieval consiste en una suma de textos y otras informaciones indirectas acerca de un tipo de literatura, probablemente de origen oral, que evoca un mundo de caballeros valientes deshaciendo entuertos y sufriendo nobles muertes. La audiencia de los relatos de aquellas épicas de antaño oía las historias y se identificaban con los héroes, no porque realizaran las mismas hazañas, sino porque pertenecían a ese mismo mundo. Contrariamente, los juegos de rol evocan un mundo del que los jugadores son ajenos, pero participan en él de forma activa.

Existe entonces una relación de identificación del jugador con el personaje y el mundo recreado. En este trabajo se profundizará sobre una serie de elementos del juego de rol que recuerdan a herramientas que la tradición oral utilizaba para la creación de sus historias. La creación del personaje tiene tanto en los juegos de rol como en las épicas medievales una serie de características comunes; su descripción y los rasgos resaltados dan cuenta de aquello que se valora y resulta imprescindible. La identificación y la recreación de los protagonistas de las historias de rol se inspiran muchas veces en aquellos héroes de libros épicos, cuyas hazañas evocan un mundo de infinitas posibilidades.

Presentación Académica

Estudiante avanzada de la carrera de Historia de la Facultad de Filosofía y Letras. En camino de profundizar sus estudios en Historia y Literatura Medieval.

Docente en escuelas secundarias de las materias de Historia y Construcción de la Ciudadanía.
Docente de un taller de juegos de rol en el Colegio de la Ciudad.

Pedro Ferdkin (Facultad de Filosofía y Letras – UBA) - El regocijo sin daño: juegos de rol, 'la mala prensa', la hiperrealidad y sus resistencias.

Dos décadas atrás, los juegos de rol sufrían escarnio en los medios de comunicación locales. Es cierto que ello era eco de la asociación de un tipo de juego de rol con crímenes cometidos en España, pero aún se recuerdan los trágicos eventos que provocaron la “mala prensa”. Quisiéramos visitar la peligrosa asociación entre realidad y ficción munidos de herramientas teóricas y una larga experiencia en la práctica de los juegos de rol.

El juego de rol es una actividad acotada a espacios y momentos precisos, sujeto a su vez a unas reglas exigentes que requieren la capacidad de pensar mundos distintos al nuestro. La compensación a través de lo imaginario y la utopía resulta, no obstante, un dispositivo de ataque frente a una hiperrealidad. El juego de rol podría considerarse como un sistema restringido, sujeto a reglas precisas, en contrapunto con la situación de “realidad” donde rige, o debiera regir, la ley. Como dice Braudillard: “La regla juega con un encadenamiento inmanente de signos arbitrarios, mientras que la ley se funda en un encadenamiento trascendente de signos necesarios”.

La pretendida criminalidad patológica del juego de rol, propuesta por los medios de comunicación, no solo no resulta tal, sino, al contrario, nos alarma sobre las necesidades que existen en las sociedades actuales de experimentar la realidad a través de la ayuda de otro. Es en el reducto de lo imaginario donde el exceso de lo real todavía encuentra resistencias, y la tensión resultante, objeto de este análisis.

Presentación Académica

Profesor de la carrera de Letras (UBA). Docente en el Bachillerato popular Mocha Celis y escuelas de Educación Media. Dicta “Español rioplatense y cultura popular argentina” en la Facultad de Filosofía y Letras (UBA) para el Programa IFSA—Butler.

Marcos Cabobianco (UBA-CONICET) -El juego de rol como especie poética: una aproximación a la jerarquización de sus elementos constitutivos según las teorías de Aristóteles, Northrop Frye y Tzvetan Todorov

Comencemos por recordar que ninguno de los autores evocados en el título han producido teoría específica sobre los juegos de rol. Sin embargo, sus discusiones acerca de los elementos constitutivos del elusivo objeto poema (en el sentido más amplio del término), colaboran en la construcción de un punto de partida común y privilegiado para abordar teóricamente los juegos de rol. Nos es útil pensar lo que dice Todorov: “la homogeneidad del objeto no es empírica, sino teórica”; y continúa: “es precisamente la utilización de un método lo que define tal o cual ciencia. La unidad de esta se realiza a partir de un objeto teórico, es decir de su método”. El juego de rol dispone de un método sobre el que no se ha reflexionado suficiente. Si la ciencia de la poética es una ciencia que debe refundarse constantemente, se hace necesario incluir aquella práctica que implica una jerarquización diferente de sus elementos constitutivos.

En su Poética, Aristóteles considera seis aspectos o elementos que la constituyen: Mythos, referido a la trama; Ethos centrado en los personajes y el escenario; y Dianoia, relativo a la “temática” o al pensamiento. A ellos se suman tres aspectos subsidiarios: Melodía, Dicción y Espectáculo. En la tragedia, la única que trata en detalle, el principio organizador o “alma” del relato lo constituye la trama. Sugerimos pensar los juegos de rol como una práctica donde el principio organizador o “alma” se encuentra en el nivel del ethos, es decir, en los personajes y el escenario o ambientación.

Presentación Académica

Licenciado en Historia (UBA). Actualmente se encuentra finalizando el doctorado en Historia beneficiado por una beca de posgrado de CONICET. Participante del Programa de estudios sobre las formas de Sociedad y las Configuraciones Estatales de la Antigüedad (PEFSCEA). Dicta clases en las materias Elementos de Prehistoria y Arqueología americana para historiadores e Historia Antigua (Oriente), ambas en la UBA.

Ha coordinado talleres de Juegos de Rol en escuelas de enseñanza media (Escuela del Caminante, Colegio de la Ciudad). Ha realizado actividades de juegos de rol para producciones teatrales y retrospectivas de artistas (Rojas y MAMBA, respectivamente, entre otros).

Daniel Gilman (Maestría en cine y teatro Argentino y Latinoamericano. Facultad de Filosofía y Letras) - Persona y personaje en los juegos de Rol

La relación entre persona y personaje en los juegos de Rol

Persona y personaje provienen del griego Prosopon. Refiere a las máscaras que usaba el actor en el teatro griego para revelar su carácter.

Superando la polaridad que asocia a la persona con lo real y al personaje con la ficción intentaremos dilucidar como en los juegos de rol surge una suerte de fusión o superación dialéctica.

Estudiaremos los mecanismos teatrales que se articulan en esta práctica y la influencia de la personalidad y su consecuente toma de decisiones en la narrativa.

Podríamos pensar a los juegos de rol como un espacio de teatralidad, una actividad cultural que se aleja de los parámetros de teatro moderno y da lugar a formas alternativas.

Tanto en la conformación de personaje (plasmada en una hoja de personaje) como en la actividad lúdica en sí, se manifiestan una mixtura de la psicología del jugador con elementos teatrales que pueden ir en mismo sentido como operar en un contrasentido.

Ahondaremos en los vínculos con la personalidad en la construcción del “pj” en relación a Raza, clase y otros parámetros pre fijados por algunos juegos. Trataremos de notar las semejanzas con prácticas artísticas y la influencia de arquetipos así como de estereotipos de la cultura de los medios masivos

de comunicación.

Bibliografía

Gustavo Remedi La escena ubicua: hacia un nuevo sistema de "sistema teatral nacional" en Latin American theatre Review. Spring 2005

Presentación Académica

Daniel Gilman Calderón, 1982, estudio en el Colegio Nacional Buenos Aires. Tuvo su título de grado en Diseño de imagen y sonido, Fadu, Uba. Carrera en la que se ha destacado con notas 10 en materias como Literatura aplicada al cine 1 y 2, teoría estética de los medios, estructuras narrativas entre otras. Actualmente cursa la Maestría de cine y teatro argentino y latinoamericano en Facultad de Filosofía y letras, Púan.

Es ayudante en Sociología cátedra García Rivello (Fadu, uba), donde dicta prácticos sobre lo maravilloso en el mundo medieval, Simulacro y realidad virtual y Alienación de Marx.

Es docente en la universidad de San Martín (Usam) donde dicta el seminario Taller de medios interactivos 2.

Mesa: anime y manga: narrativas y representaciones en el mundo de la animación y el manga japonés.

Coordinador: Jonathan Emanuel Muñoz (Historia - Universidad de Buenos Aires)

El anime y el manga han tomado una repercusión importante en el mundo académico internacional. Este proceso de "descubrir el mundo de la cultura visual japonesa" fue comenzado con trabajos pioneros como el de Frederic Scholdt "Manga! Manga! The world of the japanese manga" en 1983 con una introducción del mismísimo Ozamu Tetzuka. A partir de dicho trabajo, solo fue cuestión de tiempo que el anime interesara al mundo. En nuestro país se desarrolla una de las comunidades de otakus mas importantes y activas de latinoamerica, con una identidad casi propia al resto de las comunidades latinas y muy diferenciada de la propia japonesa, que desarrolla actividades impensadas para los japoneses, como fiestas, reuniones al aire libre, etc.

La repercusión que dicho arte ha hecho en el mundo es fácilmente asequible al ver a nuestro alrededor y descubrir pins, artículos o iconos referentes a algún anime, e incluso generaciones enteras han crecido mirando anime por tv abierta. Por ello, la academia ha respondido muchos interrogantes y abierto el campo para la investigación de la cultura visual japonesa, que en los últimos tiempos suma mas, y mas académicos investigando y (muchísimos mas) fans

El proyecto general de esta mesa es profundizar tanto en el aspecto narrativo como el aspecto representacional del manga y el anime. La idea central será profundizar en un tema poco explorado como es el universo social e histórico del manga y el anime, fuera de análisis estilísticos o formales. La propuesta es poder comprender y analizar (y proponer, por su puesto) un análisis social, político e histórico de dichas obras.

Esta nueva propuesta actualmente encuentra eco en académicos internacionales como Roman Rosenbaum con su texto "manga and the representation of japanese history" nos propone también pensar estos aspectos, sin mediar pero sin desprestigiar, de los estudios artísticos y estilísticos del manga y el anime.

Para tan magna tarea, presentamos dos estudios, aunque dejamos abierta la posibilidad de sumar otros participantes, en esta mesa.

El primero es presentado por Jonathan Emanuel Muñoz. Trabajos anteriores de él para congresos de historia asiática y de historia contemporánea trajeron a la Argentina la lectura socio-política del manga y del anime. Sus artículos serán detallados en su descripción académica. El trabajo presentado versará sobre el universo político del manga y la actual escalada ultraderechista en los mangas y animes y su relación con la actual política del LDP japonés.

El segundo trabajo es de Brian Agustín Gonzales, estudiante de Historia y Letras cuyo trabajo nos

invita a explorar el mundo del lector en relación al manga y a su universo intrínseco. Su trabajo es pionero y propone la multidisciplinaridad para el análisis, tanto del sujeto lector, como del universo del manga.

Jonathan Emanuel Muñoz (Historia – UBA) - Título: El ataque de los titanes. Militarismo, Moe y otakus, el ultraderechismo japonés en el actual manga y anime

Shingeki no Kyojin es una manga ilustrada y escrita por Hashime Ishiyama publicado en el 2009. este manga fue adaptado a un anime en el año 2013, en dicho anime, la humanidad se encuentra asediada por un ejército de gigantes brutos sin conciencia ni rastros de humanidad. El contexto histórico japonés de los años 2008- a la actualidad es de un marcado neo nacionalismo y neo militarismo, resaltada en la figura del actual Primer Ministro japonés Shinzo Abe. La problemática central que abordara este artículo no solo se limitara a rastrear los elementos militaristas de la obra anteriormente citada, sino también, rastrear este nuevo nacionalismo japonés a través de otras obras de anime y como se fue generando la “esfera de odio publico” descripta por la doctora Tessa Morris Suzuki, para los foros otakus, en la animación japonesa. Desde ya, consideraremos al manga-anime como una fuente muy fiable para analizar la opinión pública japonesa y las representaciones, ideas y controversias de este sector denominado “otaku” y como se entrelaza esta idiosincrasia con el actual neo-nacionalismo conservador. Para esta tarea, he dispuesto de suficiente material teórico, no solo proveniente de los llamados “estudios de cultura visual” sino también de economía, política, arte y por supuesto la historia. La idea de hacer un análisis político representacional a través del anime es una opción muy válida y merece una mejor atención académica al respecto

Presentación Académica

Jonathan Emanuel Muñoz es estudiante de Historia en la Universidad de Buenos Aires. en el 2012 junto a Evelyn Librante publico el artículo “bakumatsu y Meiji : las representaciones de la historia japonesa en el anime” en el 2013 en el marco de las jornadas de la Asociación Latinoamericana de estudios Asiáticos y Africanos presento su publicación “Sanada Yukimura se convierte en loli!” ambas disponibles en Academia.Edu. Además, es Adscripto en la cátedra de Historia contemporánea y ponente en las jornadas del manga y del anime en el jardín japonés de buenos aires. Otras actividades incluye ser comentarista de anime en el sitio Amanteanime, para el mismo sitio también se desempeña como ayudante de traducción. .

Brian Agustín Gonzales (Historia/Letras – UBA) - La influencia del Manga en la creación de un habito lector en la adolescencia y en la juventud de principio de siglo.

Durante los primeros años del siglo XXI, la lectura en los grupos jóvenes, lejos de los pronósticos pesimistas, ha sufrido un verdadero auge. Es cierto que el soporte material de la actividad lectora ha dejado de ser el libro, para abrir camino a la edad de las pantallas, pero esto no ha paleado para nada la actividad lectora, sino que la ha lanzado a nuevas instancias y le ha otorgado un nuevo impulso. Dan cuenta de este auge la exitosa saga infanto-juvenil de Harry Potter y en menor medida la saga Crepúsculo y de Juegos de Tronos. Sin embargo más allá de este mercado novelar occidental, ha tenido una influencia no siempre reconocida en este suceso el manga, nombre con el cual se conoce a la historieta japonesa, el manga si bien procede de una humilde tradición anterior en el país ha desarrollado en la Argentina desde los primeros años del siglo, un enorme crecimiento no solo en su formato físico, el cual se adquiere cada vez con más facilidad en comiquerías, revisterías, librerías, puestos de diarios, etc, sino también en numerosos blogs y foros de la red los cuales se dedican a la traducción muchas veces directas del japonés a lengua española y la posterior subida del material traducido para su lectura masiva. El objetivo de este trabajo, es mostrar como el manga ha producido un verdadero furor lector en los grupos juveniles a través del formato físico y del tecnológico en los últimos años

Presentación Académica

Brian Agustín Gonzales es estudiante de historia y letras en la universidad de buenos aires. Entre su currículo académico se destaca su labor como traductor de inglés, italiano y alemán. Fue coordinador en las Jornadas de historia Moderna y Contemporánea. Actualmente se encuentra cursando el último año de su carrera.

Mesa: “A 50 Años de 1964: la Agonía de lo Nuevo”

Coordinador: Fernando Gabriel Pagnoni Berns. Director Grupo Grite (GRupo de Investigación en TError)

La propuesta de esta mesa tiene como objetivo rescatar y analizar producciones filmicas encuadradas dentro del género del terror que fueron producidas y estrenadas en el año 1964. Con respecto a este tema, es interesante destacar que en 1957 se estrena Night of the Demon (Jacques Tourneur), considerada por la crítica especializada como el último gran film del período clásico del cine de terror. Conocidas son las peleas que el director francés tuvo con el equipo de producción al realizar esta película. Tourneur, fiel a su estilo, quiso solo sugerir la presencia del monstruoso demonio del título, pero los productores exigían que sea mostrado de forma explícita. Esto habla a claras de los cambios de producción y recepción que se experimentaba en el cine de terror estadounidense y mundial desde fines del período clásico hasta el estreno del primer film moderno de terror, Night of the Living Dead (George Romero, 1968).

Entre 1957 hasta 1968, el cine de terror estadounidense sufre una crisis que le impide encontrar una dirección clara. Los films de ciencia ficción con monstruos atómicos ya estaban en decadencia, el cine de la Hammer se importaba con cortes para hacerlo apto para matinés y el cine de terror en general se consideraba como un producto para adolescentes y niños. Es por ello que esos años están llenos de productos terroríficos híbridos que buscan encontrar una nueva dirección dentro de un género moribundo pero que estaba dando lugar a nuevas estéticas y formas.

Tomamos el año 1964 porque creemos que representa lo mejor y lo más confuso de ese período de tiempo y las diferentes ponencias de la mesa estarán dedicadas a films que representan ese año. Es un año que funciona como bisagra entre lo nuevo y lo viejo, entre lo cristalizado y lo que aun no tiene definición. Es el año en que el género del giallo encuentra la perfección de la forma en Sei Donne per L'assassino (Mario Bava) y Jerry Warren realiza producciones utilizando metraje de films latinoamericanos. Es el año del ciclo Poe con su goticismo technicolor y el gore explícito de Herschell Gordon Lewis. En síntesis, un año con mucho para destacar y analizar.

Patricia Vázquez expondrá sobre Witchcraft (Don Sharp), un film que conecta con la época del cine clásico gracias a la presencia de Lon Chaney Jr y que es una alegoría sobre el pasado dando lugar al presente y las ansiedades y miedos que este pasaje conlleva.

Gonzalo Montero Arguibay y Ailén Rodríguez Fontao expondrán sobre uno de los primeros exponentes del cine gore que pavimentó el camino a esta estética, 2000 Maniacs (Herschell Gordon Lewis), mientras que Mariana Zarate hablará sobre Face of the Screaming Werewolf, film collage que Jerry Warren armó reuniendo metraje de dos films mexicanos. Finalmente Eduardo Veteri y Fernando Pagnoni Berns expondrán sobre las directrices genéricas de Sei Donne Per L'assassino y su entrecruzamiento entre el clásico goticismo italiano y el naciente giallo, el cual derivará en el slasher norteamericano.

Ponencias

Patricia Vázquez (UBA-GRITE) - Witchcraft: El Conflicto Entre lo Nuevo y lo Viejo

Después de la reconocida The Kiss of the Vampire trabajo realizado para la productora británica Hammer, Don Sharp realiza en el año 1964 una joya del cine de terror ya casi olvidada: Witchcraft. En el siglo XVII la familia Lanier acusa a Vanessa Whitlock de practicar la brujería, acusación por la cual termina siendo condenada a morir enterrada viva. Trescientos años después, las familias permanecen enfrentadas. Cuando los Lanier pretenden realizar obras en terrenos que los Whitlock reivindican como suyos y en los cuales se encuentra un antiguo cementerio donde yace enterrada la bruja, se arrasa sin contemplaciones muchas de las tumbas destrozando entre otros su propio sepulcro. Con esta historia Sharp logra una simbiosis de rasgos heredados de la escuela italiana del terror, el film remite claramente a La máscara del domo de 1960 realizada por Mario Bava (de hecho, la protagonista recuerda mucho a Barbara Steele) y la atmósfera (la espesura del blanco y negro, la importancia de la imagen) procedente de una de las principales corrientes del género dentro del cine británico que se aprecia en películas como City of the Dead (1960, John Moxey). Si bien Witchcraft se erige como síntesis de una serie de referencias dentro de las corrientes del cine de terror de su época resulta una obra moderna, de quiebre, en el sentido de que plantea una problematización acerca de la tradicional división entre buenos y malos que prevalece en el género, al mismo tiempo

que genera un conflicto con respecto a la identificación por parte del espectador. El director se vale del personaje de la bruja para abrir una discusión sobre la sociedad moderna representada por las dos familias, discusión que sólo se resuelve hacia el final del film.

Mariana Zárate (UBA-GRITE) - El Collage Cinematográfico de Jerry Warren y sus Intransitables Resultados

Jerry Warren es un prolifero productor y director estadounidense, sin embargo sus modos de llevar a cabo sus películas siempre ha sido cuando menos, polémico. En el año 1964 produce y dirige *Face of the Screaming Werewolf*, uniendo metraje de dos películas mexicanas diferentes perteneciente a años anteriores, una de ellas es *La Casa del Terror* (1959, Gilberto Martínez Solares) y la otra es *La Momia Azteca* (1957, Rafael Portillo). El resultado es un film con escasa fluidez y graves falencias narrativas, no obstante, de algún modo, esta metodología en Warren (la cual repite en otras producciones de su autoría en ese mismo año) da lugar a la reflexión sobre esta yuxtaposición de metrajes de diversas fuentes, que son elegidos con un criterio vagamente delineado, buscando algún elemento que haga las veces de denominador común, en este caso la presencia de científicos y de momias en los dos films seleccionados, aunque sea en diferentes locaciones y circunstancias narrativas. En este trabajo se propone estudiar exhaustivamente la poética de Warren en este film específico, en función de examinar las características del collage cinematográfico que él mismo ha configurado en sus films, y ver de qué manera afecta este método al nivel narrativo (su coherencia interna) y al estético de la película.

Gonzalo Montero Arguibay (UBA-GRITE) & Ailén Rodríguez Fontao (UBA-GRITE) - 2000 Maniacs: A Cincuenta Años del Primer Film Gore. Actualidad de una Estética y Narrativa

Blood Feast (Herschell Gordon Lewis, 1963) está considerada la primera película gore de la historia del cine. El film fue criticado y alabado por, precisamente, su salvajismo. En unos años en que el cine de terror había perdido toda su capacidad de asombrar y asustar y estaba catalogado como cine infantil (al menos en América) Lewis devolvió con este film el estatuto de cine salvaje al género.

Pero en retrospectiva, *Blood Feast* está lejos de ser el festín de sangre que promete el título. Este llegaría con el segundo film de terror del director, *2000 Maniacs*, una de sus producciones más profesionales, tanto en las categorías visuales como en el guión. Argumentaremos en el siguiente trabajo que es este film el que abre al mundo la posibilidad de creación de una estética visual y una narrativa que se apoyará en el gore como base de sus posibilidades fílmicas. La producción, circulación y consumo del cine gore comienza con este film, el cual nos servirá de punto de partida para analizar la producción fílmica de Herschell Gordon Lewis y el estado del cine gore trazando un paralelo que lleva de los años sesenta hasta la actualidad del "porn-torture"

Eduardo Veteri (UBA-GRITE) & Fernando Pagnoni Berns (UBA-GRITE) - Matrices genéricas diversas en *Sei Donne per L'assassino*, de Mario Bava

Luego de varios años como codirector en producciones diversas, Mario Bava realiza lo que para muchos será el prototipo del giallo (el nombre con el cual se conocen a los films de crímenes en Italia, films caracterizados por los crímenes y una atmósfera psicopática-sexual altamente estilizada más que por un guion claramente delineado), *La ragazza che sapeva troppo* (1963). Sin embargo, este mismo director creará el giallo definitivo con su fim de 1964 *Sei Donne per L'assassino*. Este film, en el cual un grupo de modelos son asesinadas de maneras diversas por un asesino enmascarado, presenta por primera vez los elementos clásicos de este género. Pero esta producción, argumentaremos, no surgió de la nada sino que funciona intertextualmente con los paradigmas genéricos que estuvieron antes y prefigura los que vendrán.

El film se realiza en el mismo año en que el terror gótico, la forma cinematográfica por excelencia en el fantástico italiano desde fines de los años cincuenta hasta mediados de los sesenta, comenzaba a perder fuerza y films como *I lunghi capelli della morte* (Antonio Margheriti) marcan el último aliento de este subgénero. Pero aun así, *Sei Donne per L'assassino* conserva mucho del estilo gótico precedente, mientras crea elementos figurativos nuevos. Al mismo tiempo, el film presenta los cambios de matrices en el abordaje de la ficción de suspenso en aquellos años, con el estilo Agatha Christie dejando lugar a la escritura de Patricia Highsmith y James Hadley Chase. Finalmente, muchos teóricos ven en este film elementos que prefiguran el slasher estadounidense de los ochenta. Es por todo lo anterior que trabajaremos este film para abrirlo en todas sus influencias y demostrar su funcionamiento como articulador de matrices genéricas diversas.

Presentaciones Académicas

Fernando Gabriel Pagnoni Berns es Profesor Licenciado en Artes por la Facultad de Filosofía y Letras (UBA). Ha dictado seminarios de extensión universitaria en esa misma institución sobre cine de terror americano (primer cuatrimestre 2013) y sobre cine de terror europeo (segundo cuatrimestre 2013). Ha publicado en revistas nacionales e internacionales como *Imagofagia*, *Stichomythia*, *Anagnórisis*, *Lindes* y *UpStage Journal* entre otras. Ha publicado ensayos académicos en los libros *Undead in the West*, editado por Cynthia Miller y A. Bowdoin Van Ripper, *To See the Saw Movies: Essays on Torture Porn and Post 9/11 Horror*, editado por John Wallis y James Aston, *Horrofílmico: Aproximaciones al Cine de Terror en Latinoamérica y el Caribe*, editado por Rosana Díaz-Zambrana, *Reading Richard Matheson: A Critical Survey*, editado por Cheyenne Mathews, *The Ages of Wonder Woman: Essays on the Amazon Princess in Changing Times*, editado por Joseph Darowski, y *Heroines of Comic Books and Literature: Portrayals in Popular Culture*, editado por Maja Bajac-Carter, Norma Jones and Bob Batchelor, entre otros.

Patricia Vázquez es Licenciada en la carrera de Artes por la Facultad de Filosofía y Letras (UBA). Estudió dibujo y pintura en la Universidad de la Matanza (UNLAM). Es escenógrafa y está a cargo de ciclos de cine de terror junto a Mariana Zárate. Actualmente trabajando en un artículo para un libro sobre Edgar Allan Poe que publicará Rowman & Littlefield el año entrante en USA.

Mariana Zárate es estudiante avanzada de la carrera de Artes por la Facultad de Filosofía y Letras (UBA). Está a cargo de ciclos de cine de terror junto a Patricia Vázquez. Actualmente investigando sobre bullying y cine de terror para McFarland Publishers.

Gonzalo F. Montero Arguibay es estudiante de la carrera de Artes por la Facultad de Filosofía y Letras (UBA) y también estudia en la misma institución Letras Clásicas. Miembro del comité organizador del "Congreso Internacional Artes en Cruce" (CIAC). Actualmente investigando sobre paternidades y cine de terror para Scarecrow Press.

Canela Ailén Rodríguez Fontao es Licenciada en Artes por la Facultad de Filosofía y Letras (UBA). Es miembro del grupo de investigación cinematográfica ClyNE y ha publicado ensayos sobre cine y shows de televisión de terror en revistas como *lafuga*. Actualmente investigando sobre bullying y cine de terror para McFarland Publishers.

Eduardo Veteri es estudiante de la carrera de filosofía en la Facultad de Filosofía y letras (UBA). Actualmente investigando sobre el cine de Fred Zinnemann y cine distópico para libros a publicarse en 2015.

Mesa: "Religión, ética y política en Star Wars"

Coordinador: Juan M. Spinelli (UM)

Se puede definir el propósito de la presente mesa como un intento por abordar la cuestión de la Fuerza, tal como se la presenta a lo largo de la saga de Star Wars y con especial atención a las diferentes referencias o conceptualizaciones que en la propia obra se hacen de ella, según un triple enfoque: religioso, ético y político. Entendemos, por supuesto, que estas tres perspectivas se hallan íntimamente vinculadas –de manera que cada uno de los enfoques ha de tener, sin duda, resonancias de los otros– y que a partir de una atenta consideración de ese vínculo, y solo a partir de ella, resulta posible si no explicitar al menos sacar parcialmente a la luz el alcance y la significación metafísicas de lo que cabe entender por la Fuerza.

En principio, ateniéndose principalmente al aspecto religioso, **Pablo U. Rodríguez (UM / CONICET) ("Elementos mesiánicos en Star Wars. ¿Cuál es la religión Jedi?")** se abocará al tema de la religión Jedi, con el objetivo de establecer cuáles serían las características esenciales de la misma al mismo tiempo que determinar su identidad, en el marco de dicho planteamiento, sobre la base de los elementos mesiánicos que contribuyen a configurarla y que guardan abierta relación con la tradición y la simbología de raíz judeocristiana. Tal enfoque nos proporcionaría, según se espera, tanto la que vendría a ser la clave de la espiritualidad Jedi como el horizonte de sentido –de innegable impronta crística solo que originalmente «reelaborada» o «retematizada»– en cuyo marco tiene lugar el

desarrollo del proceso histórico a nivel universal.

Por su parte, y en expresa relación con lo antedicho pero poniendo el acento en la cuestión ética, **Juan M. Spinelli (UM) (“La astucia de la Fuerza”)** procurará mostrar de qué manera, signada por una teleología que permanece oculta y que sigue un derrotero en última instancia secreto la Fuerza –con una astucia que si no la iguala logra al menos emparentarla con la razón hegeliana– opera y actúa efectivamente a través de la historia «más allá del bien y del mal», es decir, buscando su propio equilibrio como única y absoluta meta. Equilibrio que sólo se obtiene por detrás de la conciencia y en gran medida a pesar de las intenciones y los propósitos de los protagonistas –aun de los más «iluminados»–; equilibrio que, en cierto modo, parecería sugerir que en la dimensión absoluta de la Fuerza no hay forma de fundar o de fundamentar metafísicamente el reino de la moral.

Como contrapartida a esta visión macrocósmica, **Julia Elena Rabanal (UBA) (“Continencia e incontinencia aristotélica en la figura de Luke Skywalker”)** propondrá un análisis de las características que conforman el paradigma del caballero Jedi a la luz de la teoría de la continencia/incontinencia que Aristóteles expone en Ética Nicomaquea, en el intento de determinar cómo se desenvuelve la dinámica de poder que se da entre razón y pasión, tomando como caso particular a Luke Skywalker, cuyo destino altera por momentos su equilibrio interior, hecho atestiguado por la presencia de ciertos elementos en el episodio 5, los cuales comprobarían la posibilidad de una transición al lado oscuro de la Fuerza, presente en el episodio 6.

Por último, y en lo que respecta al punto de vista político, **Hernán Vidaurrezaga (UM) (“La fuerza como instrumento político: el pasaje de la República al Imperio”)** se ocupará de estudiar el complejo proceso de descomposición de las instituciones republicanas y el consiguiente pasaje a la fase oscura del Imperio, con un especial énfasis en el papel desempeñado por la Fuerza en dicho sentido, vale decir, procurando poner de manifiesto el carácter «instrumental» de la misma y trabajando, de manera destacada, sobre «el caso Vader» –o, más puntualmente, sobre la compleja transformación del brillante Anakin, la joven promesa Jedi en quien estaban depositadas la esperanza de que trajese el equilibrio a la Fuerza, en la siniestra figura de Darth Vader.

Presentaciones Académicas

Pablo Uriel Rodríguez; Egresado de la UBA de la carrera de Filosofía con el título de Profesor. Desempeña actividad docente en la Universidad de Morón en la materia Filosofía Social y Teoría Política. En la misma casa de estudio está realizando sus estudios de Doctorado con el financiamiento de una beca otorgada por el CONICET.

Su área de investigación es el pensamiento posthegeliano, especialmente la figura del filósofo danés Kierkegaard. Es miembro de “International Kierkegaard Network”.

Participó en diversos grupos de investigación de la UBA. Es miembro editor de la revista “El arco y la lira” y organizador de las Jornadas Posthegelianas en la UNGS. Discutió el resultado de sus investigaciones en numerosas Jornadas Nacionales e Internacionales. A su vez, publicó trabajos en revistas nacionales e internacionales (México y Brasil) y participó en un volumen colectivo dedicado al pensamiento de Kierkegaard en Brasil.

Juan Manuel Spinelli; Docente de las cátedras de Filosofía Social y Teoría Política, Estética y Metafísica de la Facultad de Filosofía, Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad de Morón.

Traductor, para Editorial Prometeo, entre otros autores, de Alain Badiou, Claude Lefort y Gabriel Tarde. Actualmente se encuentra trabajando en la traducción al castellano de Corps et cadre, del pensador y cineasta francés Jean-Louis Comolli.

Miembro del grupo de estudios e investigación «Posthegelianos», participó como organizador y expositor de las I y II Jornadas Posthegelianas efectuadas en la UNGS (en 2011 y 2013, respectivamente).

Autor de numerosas ponencias en congresos y jornadas nacionales e internacionales. Acaba de publicar «Artaud: esa cruel salud de la esquizofrenia» en la Revista de la Facultad de Filosofía, Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad de Morón (septiembre de 2013).

Julia Elena Rabanal; Estudiante avanzada de la carrera de Filosofía en la Universidad de Buenos Aires. Se especializa en filosofía antigua.

Actualmente se desempeña como adscripta en la cátedra de Historia de la Filosofía Antigua, donde lleva adelante el tema “La causalidad del Primer Motor Inmóvil y su relación con el universo y la naturaleza”.

Participa en proyectos de investigación relacionados con la filosofía antigua, así como su reapropiación por parte de autores contemporáneos. También se desenvuelve en proyectos relacionados con la traducción de la obra de autores medievales.

Hernán Vidaurrezaga; Estudiante avanzado de la Licenciatura en Letras de la Universidad de Morón.

En 2013 publicó su primer libro, *La sombra del libertino*, por Editorial Dunken.

Colabora como redactor externo en diversas publicaciones online. Actualmente desarrolla un estudio crítico sobre la obra de Bernard-Marie Koltès.

Mesa: “Nuevas poéticas, antiguas y nuevas creaturas”

Coordinadora: Mabel Tassara

La siguiente propuesta de mesa temática se conforma con las participaciones de integrantes de la investigación Pantallas y retóricas. Interpenetraciones, hibridaciones y recomposiciones en las estéticas actuales de lo audiovisual, radicada en el área Transdepartamental de Crítica de Artes, del IUNA. Ella se integra en una serie de investigaciones que se propusieron como objetivo central indagar en las fronteras del cine, en esos territorios que, en la actualidad, hablan de las relaciones establecidas entre los que se han considerado parámetros propios del lenguaje del cine y otros lenguajes, y de la inserción del film en dispositivos diferentes de los tradicionales (nuevos soportes tecnológicos, otros circuitos y prácticas de producción, circulación y espectación de los materiales). En estos fenómenos de circulación entre lenguajes, dispositivos y soportes mediáticos que el presente ha potenciado de manera notoria, las pantallas de la actualidad se muestran como un objeto ejemplar de estudio. Retóricas fílmicas históricas articuladas con retóricas provenientes de otros lenguajes también con larga historia, como el comic, se conjugan con áreas de producción más recientes, aunque ya con cierta trayectoria, como el video juego y algunas propias de internet, como es el caso de la realidad virtual. Justamente, la finalidad principal de esas investigaciones ha sido estudiar retóricas resultantes de estos procesos de interpenetración y mixtura. En lo que hace a las temáticas y a las extracciones genéricas y estilísticas, esta circulación ha generado, como una de sus proyecciones dominantes, una reubicación de esos espacios. Así géneros periféricos, modalidades estilísticas descalificadas o temáticas aberrantes han pasado a ocupar lugares centrales y son objeto de atención, bajo la forma de expansiones a sus desarrollos originales, reinterpretaciones operadas bajo las nuevas condiciones de producción, cita, crítica o culto, actuando al mismo tiempo como disparadores para el surgimiento de nuevas creaciones y nuevas creaturas.

Los trabajos que aquí se proponen exploran, de manera particular:

a) La figura del avatar en la realidad virtual

Lelia Fabiana Pérez. Modos de ser avatar

Second Life es un espacio de exploración interactiva en zonas que despliegan puestas en escena de muy diversa visualidad, además de nuevas percepciones y nuevas modalidades del percibir. Como entorno virtual programable permite a quienes se sumergen en sus múltiples espacios la posibilidad de configurar o reconfigurar opciones múltiples en cuanto a nuevas formas de hacer mundos y/o estrategias inter-relacionales. Se propone un recorrido por ciertos sitios y modos de ser avatar en esos entornos del metaverso, a partir de una producción del cineasta Douglas Gayeton, en la piel de su avatar Molotov Alva (2008).

b) La puesta en relación de retóricas de lo maravilloso en el video juego con las nuevas modalidades de la interacción producción-recepción

Diego Maté. Enunciación en el videojuego: una aproximación desde el género

Se aborda la enunciación en el videojuego, y se propone pensar el componente enunciativo desde los géneros. El objetivo es observar cómo cada género diseña una escena enunciativa propia a partir de elementos como el punto de vista, las dinámicas implicadas, la distribución de la información, la identificación con lo ocurrido en la pantalla y la presencia o no de componentes narrativos.

C) La crítica metafílmica a las imágenes aberrantes.

Julián Tonelli. Las interpretaciones fílmicas del mito snuff.

El mito urbano de las snuff movies, ha sido recreado de diversas maneras a lo largo de los años, uno de esos modos es el abordaje de las películas que tematizan lo snuff. En esos films suelen encontrarse comentarios sobre: a) el realismo y la "impresión de realidad" vinculados a las técnicas y los dispositivos audiovisuales en su devenir histórico y b) la producción, la circulación y el consumo de imágenes "abyectas" en las sociedades mediáticas contemporáneas. Estas lecturas siempre implican la adopción de un estilo de época; son ejemplos el voyeurismo documental de Peeping Tom (1960), las mixturas grotescas y posmodernas de Videodrome (1982), las alusiones formales al reality show de Ocurrió cerca de su vecindario (1992), la imaginería ciberpunk de Demonlover (2002), el realismo sucio y urbano de Hardcore (1979), el futurismo ochentero de Carrera contra la muerte (1987). El trabajo se propone analizar esas reelaboraciones.

Camila Bejarano Petersen. Manual del sentido obtuso, parte 2.

Al momento de pensar proyectos audiovisuales caracterizados por una apuesta estética que no se orienta a la narración fuerte -lo que en líneas generales sería lo "no clásico"-, se presenta el problema de las estrategias para organizar su escritura. Por un lado, la mayor parte de la bibliografía de enseñanza del cine parten del Modelo de Representación Institucional (lo que sería una concepción hegemónica), y por otro, lo que suele definirse como narración moderna se caracteriza por una suerte de condición inaugural por la que cada obra genera su propio sistema, esto es, cierto rasgo anti-gramatizable. Este trabajo intenta ofrecer algunas zonas de certidumbre que colaboren en el diseño de estrategias para esos proyectos que aún sin negar lo narrativo esperan re visitarlo: narrar en los márgenes para reescribir lo decible. Para ello, se tomará como eje el análisis de la paradójica estructura narrativa del film "El tiempo" de Kim ki-Duk, cuya poética ofrece cuerpos, representaciones, tiempos que se hacen carne de laberinto en la escritura.

Presentaciones académicas

Mabel Tassara; Prof. Titular de Semiótica de los Géneros Contemporáneos, Carrera de Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, UBA.

Prof. Titular de Crítica y Estética Especializada (Cine). ATCA. IUNA

Prof. Titular de Discursividades mediáticas. ATCA. IUNA

Dirige los proyectos de investigación Pantallas y retóricas. Interpenetraciones, hibridaciones y recomposiciones en las estéticas actuales de lo audiovisual. IUNA, Area Transdepartamental de Crítica de las Artes, IUNA, 2013-2014 y Animación y después. Estudio de los nuevos espacios de la animación contemporánea . Ubacyt, 2012-2015.

Es autora de El castillo de Borgonio. La producción de sentido en el cine. Ha publicado, asimismo, escritos conectados con el análisis fílmico y los lenguajes audiovisuales en diferentes medios.

Lelia Fabiana Pérez; Licenciada en Artes Plásticas, Facultad de artes de la Universidad Nacional de Tucumán 2003.

Posgrado de Especialización en Producción de Textos Críticos y Difusión de las Artes. IUNA, 2009.

Docente en talleres de dibujo y pintura (Taller de arte para Adultos de la Biblioteca Popular de Olivos y talleres privados , desde el año 2008 hasta la actualidad.

Miembro investigador en los proyectos Pantallas y retóricas. Interpenetraciones, hibridaciones y recomposiciones en las estéticas actuales de lo audiovisual (IUNA) y Animación y después. Estudio de los nuevos espacios de la animación contemporánea (UBACYT).

Diego Maté; Licenciado en Crítica y Difusión de las Artes. IUNA

Maestrando en Crítica y Difusión de las Artes. IUNA.

Becario de Maestría IUNA

Miembro investigador en los proyectos Pantallas y retóricas. Interpenetraciones, hibridaciones y recomposiciones en las estéticas actuales de lo audiovisual (IUNA) y Animación y después. Estudio de los nuevos espacios de la animación contemporánea (UBACYT).

Docente en la materia Semiótica General. Carrera de Crítica y Difusión de las Artes. Area Transdepartamental de Crítica de Artes. IUNA

Crítico de cine en diversos medios on line e impresos

Julián Tonelli; Licenciado en Crítica y Difusión de las Artes (IUNA)

Maestrando en Crítica y Difusión de las Artes (IUNA)

Becario de Maestría. IUNA 2013

Miembro investigador en los proyectos Pantallas y retóricas. Interpenetraciones, hibridaciones y recomposiciones en las estéticas actuales de lo audiovisual (IUNA) y Animación y después. Estudio de los nuevos espacios de la animación contemporánea (UBACYT).

Docente Tutor en la Maestría en Crítica y Difusión de las Artes. IUNA

Crítico de cine en diversos medios especializados online e impresos (A Sala Llena, Cinemarama, El Gran Otro).

Camila Bejarano Petersen; Lic. en Investigación y Planificación de Medios Audiovisuales.

Se desempeña como Titular de Guión III y del Taller de Tesis de la carrera de Artes Audiovisuales (FBA, UNLP) y como JTP en Lenguajes Artísticos de la carrera de Crítica de Arte (IUNA). Participa de proyectos de investigación en ambas universidades. Actualmente finaliza su tesis del Magister de Teoría de las Artes y Estética (FBA, UNLP).

Ha publicado y participa en actividades académicas y artísticas locales e internacionales. Dicta y coordina el Taller de cine para niños Globo Rojo. Es realizadora audiovisual y fotógrafa, integrando tanto en muestras colectivas como individuales. En el 2014 concluyó su documental Creo escuchar, una historia posible de Sanampay, como realizadora integral.

PONENCIAS

Federico German Abal (Universidad de Buenos Aires - GFP) - ¿Qué le correspondía hacer a David Aames de haber sido utilitarista?

Con distintas características, el escenario de elección entre experiencias reales y programadas ha sido utilizado en numerosas películas (Muñoz, 2009). No obstante, a diferencia de otras, en la escena final de *Vanilla Sky*, David Aames se halla ante una disyuntiva que ilustra un argumento filosófico que ha sido considerado concluyente. En *Anarchy, State and Utopia* (1974), Robert Nozick introduce un experimento mental que busca refutar cualquier teoría ética que proponga la satisfacción de estados subjetivos como criterio para la corrección de acciones.

El argumento de la máquina de experiencias consiste en mostrar que ante la posibilidad de conectarse a una máquina que puede reproducir cualquier tipo de experiencia mental posible, un hedonista o bienestarista debiera optar por enchufarse a este dispositivo y, consecuentemente, maximizar la utilidad de un modo que jamás lograría hacerlo en la vida ordinaria. Frente a esta decisión, Nozick sostiene una formulación sofisticada de cierta objeción del sentido común a este tipo de experimentos. Intuitivamente, cuando decimos que queremos escribir una novela, no nos satisfaría experimentar subjetivamente que la estamos escribiendo sino que, además, querríamos escribirla.

En la presente ponencia, (i) buscaré probar que un utilitarista (sea en su variante hedonista o de preferencias) puede optar por no conectarse a la máquina, dada ciertas circunstancias, y continuar siendo fiel a su marco teórico. En segundo lugar, (ii) evaluaré la objeción de Nozick e introduciré algunos ejemplos a favor de la satisfacción subjetiva como único criterio para evaluar la corrección de una acción.

Presentación Académica

Federico German Abal (Villa Luro 1992). Estudiante de Filosofía por la Universidad de Buenos Aires (UBA). Integrante del Grupo de Filosofía Política (GFP) con sede en el CIF. Integrante del proyecto de investigación UBACyT "Legitimidad liberal: ¿deliberación, justificación pública o derechos humanos?" y del proyecto de investigación de la FaHCE (Universidad Nacional de La Plata): "Democracia deliberativa, justicia y grupos vulnerables".

Tamara Accorinti (independiente) - Tensiones entre cultura freak y cultura de masas en Las aventuras de hijitus de Manuel García Ferré (1973)

El presente trabajo es parte del proceso de investigación de la tesis de maestría "Infancia e industria cultural en la producción fílmica de Manuel García Ferré". En la misma sostengo que la producción fílmica, televisiva y gráfica de Manuel García Ferré responde a las estrategias ideológicas y comerciales de la cultura de masas, sostenida en la construcción de "personajes-estrellas" en el campo de la animación. El modelo de infancia que presenta dicha producción está entre el niño consumidor (Sandra Carli, 2006) y el niño de la escuela sarmientista.

En este marco me propongo analizar el film *Las aventuras de hijitus* (García Ferré 1973) con el objeto de evidenciar lo freak como resultante de un proceso que se juega en el interior del dispositivo ideológico de la cultura de masas. Se partirá de una metodología semiótica para el análisis textual y luego me centraré en los aportes de los estudios culturales (Foucault, Barbero, Altamirano, Deleuze, Žižek) con el objeto de pensar la producción audiovisual en el campo de los debates sobre la cultura de masas, lo kitsch y lo freak, en el contexto de la década del 70 en Argentina.

Presentación Académica

Tamara Accorinti es Licenciada en artes (UBA) y diplomada en Sociología y Cultura (IDAES). Actualmente se encuentra desarrollando la tesis de la maestría Sociología de la cultura (IDAES) donde explora las mutaciones y continuidades del modelo identitario y de género, que sobre la infancia construye la filmografía de García Ferré.

Profesionalmente se desempeña en el campo de la docencia y la investigación.

Como docente dicta las materias: Historia Analítica de los Medios Internacionales I (FADU-U.B.A), Semiótica del Cine y Estética Cinematográfica (FUC), y Tesis Documental (ENERC).

En el área de la investigación ha participado en el proyecto UBACYT de la cátedra Teoría y estética

del teatro, titular Graciela Fernández Toledo (Facultad de Filosofía y Letras U.B.A) y actualmente en Identidad y género en el diseño audiovisual de web-series argentinas 2008 - 2013. Dirección Fernando Madedo. (U.B.A)

A su vez, se ha desempeñado como investigadora del Observatorio Nacional del Audiovisual para la Infancia y Adolescencia, donde ha publicado informes de investigación sobre los contenidos de los programas dedicados a la infancia en la televisión abierta argentina. Estas problemáticas están vinculadas a temas que ha profundizado a lo largo de la maestría Sociología de la cultura cursada en la Casa de Altos Estudios Sociales (IDAES) y que ha publicado en el libro 30-50.70 CONFORMACIÓN, CRISIS Y RENOVACIÓN DEL CINE INDEPENDIENTE ARGENTINO Y LATINOAMERICANO publicado por la Facultad de Filosofía y Letras U.B.A.

Jazmín Anahí Acosta (UNC-CONICET) - Zombis versus Cyborgs

Popularizados por el cine y la narrativa del siglo XX, cyborgs y zombis atraviesan el imaginario popular portando y reconvirtiendo un complejo de significaciones en torno a la vida, la muerte, la inmortalidad, el futuro del hombre y de la técnica. En una cultura hipertecnologizada, devenida “sociedad de consumo” y de la información, la “política-ficción” surge alimentándose de esta profusión de figuras ficcionales, convertidas en emblemas de diversos “experimentos teóricos”. Así por ejemplo, el “experimento” de Haraway (1985), consistente en diseñar una “ontología cyborg” para explicar el papel femenino en la sociedad de la información. Realizando un movimiento análogo, en nuestro trabajo analizaremos la figura del “zombi”. Metáfora de un hombre “automatizado”, carente de voluntad y de consciencia, “infectado” cuasi indestructible privado de una muerte propia, hombre “animalizado” reunido en “masa” o en “manada” –devenido él mismo una “masa de carne” devoradora de otros humanos– en ella es posible hacer converger varias categorías que la biopolítica ha empleado para pensar la humanidad del hombre. Gracias a las sucesivas refiguraciones cinematográficas, el “zombi” se convierte en un verdadero “significante flotante” (Bishop, 2010), relacionado con diferentes significados sociales y psicológicos presentes en los patrones del pensamiento occidental. La extraña “inmortalidad” de los zombis resignifica el sueño eugenésico de “liberación” del hombre del último de sus yugos: la humanidad misma. El “apocalipsis zombi” habría devenido un nuevo “relato mítico” propio del pensamiento apocalíptico contemporáneo, signado por el consumo y otros fantasmas, como el de la biotecnología o el de la catástrofe nuclear.

Presentación Académica

Licenciada en Filosofía por la Universidad Nacional de Córdoba (2006). Fue Becaria de grado y de posgrado de la Secretaría de Ciencia y Técnica (SeCyT) de la UNC, y es becaria doctoral de CONICET. Participó en diferentes equipos de investigación del área de Filosofía del Centro de Investigaciones de la Facultad de Filosofía y Humanidades (UNC). Es Investigadora desde 2006 en un equipo del área de Letras, financiado por SeCyT-UNC. Publicó varios artículos y capítulos de libros sobre pragmatismo, escritura y deconstrucción, sobre los vínculos entre deconstrucción y tradición judía, escritura filosófica y autobiografía, y traducciones de textos filosóficos en revistas especializadas, además de otras publicaciones artísticas (poemas y ensayos). En 2011 fue distinguida con el Primer Premio en el Concurso Nacional de Ensayo Filosófico “Filosofía sub 40”, por el ensayo “Espectrogramas (pos)modernos: el ‘mito zombi’ en el horizonte de lo posthumano” (FCE, 2012). Actualmente está finalizando su tesis doctoral sobre Jacques Derrida y la Tradición Judía.

Valeria Arévalos (UBA) - ¡Ponè los fideos que estamos todos! El spaghetti western en el video juego Red Dead Redemption

El campo de los video juegos fue dando pasos en pos de una mejor narratividad conjuntamente con los efectos visuales que lo acercan cada vez más al lenguaje cinematográfico. Red Dead Redemption (2010) de la distribuidora Rockstar San Diego es un ejemplo de esto por varios motivos, entre ellos, por la calidad de imagen y por el método elegido para dar promoción al juego: la elaboración de un film de 30 minutos con dirección de John Hillcoat, Red Dead Redemption, The man from Blackwater, cuya banda sonora es nada más ni nada menos que de Ennio Morricone. El presente trabajo busca desandar las coordenadas del western dentro del juego: el rol de la mujer, la figura del héroe-antihéroe, el entorno abierto y salvaje, la música, la referencia al contexto político e histórico (voto femenino, revolución mexicana, nacimiento del cine), etc. Además se indagarán los intertextos con trabajos cinematográficos de referencia tales como Grupo salvaje (1969) de Sam Peckinpah, La trilogía del dólar de Sergio Leone, entre tantos otros.

Presentación Académica

Está finalizando la carrera de Artes Combinadas en la UBA y forma parte de la cátedra de Historia del Cine Universal en condición de adscripta, cuyo tema de investigación aborda las apropiaciones del lenguaje televisivo en el cine. Comenzó su carrera como fotógrafa en el Nvo Fotoclub Argentino. Participó del “Taller de Artes Visuales Y Fotografía” a cargo de los Lic. Paula Zambelli y Diego Guerra, con quienes luego integró un grupo de reflexión y análisis de la imagen. Formó parte del grupo Horizontales con quienes expuso la muestra Trabajo/Trabajadores. Realizó distintos talleres de teatro. Participó en distintas obras en calidad de actriz, actualmente se encuentra en proceso con su primera obra en el rol de directora y elabora críticas de espectáculo para el blog La mirona artística.

Valeria Arévalos & Viviana Montes (UBA) - El Star-System efímero de los Reality Show

Es sabido ya que el género documental conforma una inmensa masa que gana más y más heterogeneidad con el correr del tiempo. Una parte creciente de este universo son lo que Craig Hight denomina docu-soaps englobando la documentación de las más diversas actividades.

Desde la irrupción de los reality-show en la pantalla, la televisión se ha encontrado con un elemento nuevo para la creación de personajes y stars que ofrecer al televidente. Es así como, dentro de la variedad sub genérica que el reality propone, podemos ver programas dedicados al seguimiento de la vida cotidiana de una familia, de famosos, de casi famosos (hijos de, dueños de) así como también nos podemos topar con ejemplos como Honey Boo Boo, personas normales que son seleccionadas por el medio para elevarlas a la categoría de icono. Por otro lado existe una gama dentro del género que se dedica a la observación cercana de grupos de personas que se destacan por sus creencias, particularidades o estilos de vida. Tendremos así enanos, amish, gitanas, etc.

Nos proponemos como objeto de estudio los siguientes realities emitidos por el canal TLC: Honey Boo Boo; Hermanas Gitanas; Mundo Amish, rompiendo las reglas y Little Women emitido por Life Time. Pondremos especial atención al tratamiento del sujeto y a su paulatina objetivación al ingresar en el mercado de los medios; se revisará específicamente este corpus conformado por realities estadounidenses buscando coordenadas que nos guíen a través de este mar de sujetos-objetos atrapados en las redes de la “fama”.

Presentación Académica

Valeria Arévalos: Actualmente se encuentra cursando la carrera de Artes Combinadas en la UBA y forma parte de la cátedra de Historia del Cine Universal en condición de adscripta. Comenzó sus estudios fotográficos en el Nuevo Fotoclub Argentino, en donde se formó en Fotografía General, Laboratorio ByN y Fotografía Publicitaria. Realizó diferentes cursos y talleres de especialización. Participó del “Taller de Artes Visuales Y Fotografía” a cargo de los Lic. Paula Zambelli y Diego Guerra, con quienes luego integró un grupo de reflexión y análisis de la imagen. Realizó distintos talleres de teatro.

Viviana Montes: Egresada de la Licenciatura en Artes (UBA). Participó de diversos Congresos y Jornadas sobre Cine durante el curso de su Carrera de Grado de 2010 a la actualidad. Fue columnista especializada en Arte en el Periódico Andén entre 2010 y 2012. Realizó el curso de Historia del Teatro Occidental dictado por Jorge Dubatti en el Complejo Teatral de Buenos Aires y ha trabajado como actriz de sala y en espacios abiertos; su formación actoral comenzó en 1998 comprendiendo diversos talleres y seminarios de técnica actoral y circense.

Juan Manuel Avila (Universidad de Buenos Aires) - De la literatura al juego y del juego a la literatura: la problemática de los juegos de rol

En este trabajo se intentará hacer un análisis de la problemática que se yergue a la hora de encontrar una definición del término “juego de rol”. Esta problemática está dada por la presencia de una definición de lo que es este tipo de juego en prácticamente cada uno de los diferentes manuales de juego. Desde ya, estas múltiples definiciones varían de caso en caso. Pero esta variación conceptual también se materializa en experiencias muy diferentes a la hora de jugar uno u otro juego. Dicho de otra manera: no es lo mismo jugar dos juegos de rol diferentes: la experiencia varía, y en muchos casos consistentemente. De esta manera en la lectura y experimentación de diferentes juegos de rol se genera una pseudo-concepción nebulosa de lo que es un juego de rol sin que esta sea específica ni aplicable a la totalidad de los casos.

Para captar la profundidad de esta problemática se apelará tanto a los recursos textuales como a las relaciones con los distintos tipos literarios (la fantasía, la ciencia ficción, etc.) presentes en diversos juegos de rol, presentando así la necesidad de repensar los conceptos de literatura y juego.

Este análisis será encarado sin la aspiración a llegar a una definición estática, sino más bien buscando una realización de la complejidad de la problemática que introducen los juegos de rol tanto en condición ontológica como al relacionarlos con otras esferas culturales.

Presentación Académica

Mi nombre es Juan Manuel Avila. Me encuentro cursando las últimas materias de la Licenciatura en Letras en la Universidad de Buenos Aires. Dentro de ella la orientación por la que he optado es Teoría Literaria.

En cuanto a la relación con la temática particular, habiendo aplicado los juegos de rol tanto en el ámbito del entretenimiento propio como en el ámbito laboral como recurso didáctico, encuentro interesante y desafiante llevar este tipo de pasatiempo al ámbito del desarrollo teórico. Durante los últimos cuatro años he estado diseñando SEIS, mi propio juego de rol, que actualmente se encuentra en fase de prueba y está aguardando las últimas revisiones para su publicación. En este año también he participado de la organización de Runas Explosivas, un blog dedicado íntegramente a los juegos de rol, sus noticias y análisis.

Celia Mabel Burgos Acosta (Facultad de Filosofía y Letras (UBA)) - Star Wars y Macbeth (o William Shakespeare en clave de ciencia ficción)

Los consumos culturales de la actualidad se encuentran fuertemente emparentados con el recupero o reciclaje de las producciones del pasado. Desde las renovadas versiones de los cuentos de hadas en el cine de Hollywood hasta paradigmas épicos medievales en películas y videojuegos, no es insólita la presencia latente de obras que fueron publicadas hace siglos en productos culturales que aparecerán mañana.

En el marco de este planteo general, el presente trabajo intenta estudiar la influencia de Shakespeare en un producto cultural tan distante del autor isabelino como lo es el cine de ciencia ficción. En esta ocasión, analizaremos los posibles vínculos entre Macbeth y el tercer episodio de Star Wars, Revenge of the Sith (2005). Como parte de una saga que explora los peligros del poder, la sucesión dinástica, los vínculos entre el Bien y el Mal, y la compleja relación entre el destino forjado y el impuesto, la tragedia shakesperiana aparece como un subtexto ineludible. Se convierte en un dispositivo no sólo vigente sino también aplicable a obras que la requieren para la construcción de nuevas tragedias, incluso en la ciencia ficción. Es en este sentido que nos interesa abordar la función y los alcances de la obra de Shakespeare en uno de los relatos cinematográficos más prominentes de la cultura de fines del siglo XX – principios del XXI.

Presentación Académica

Celia Mabel Burgos Acosta es Profesora y Licenciada en Letras por la Facultad de Filosofía y Letras (Universidad de Buenos Aires), y adscripta a las cátedras de Literatura Europea del Renacimiento y Literatura Española II (UBA). Becaria de Doctorado del CONICET. Participa en proyectos UBACyT radicados en la Facultad de Filosofía y Letras (UBA).

Paloma Cardenas (UBA - FFyL) - Dos caras del galleon: los Dursley y los Malfoy como representaciones de la pureza excluyente

En este trabajo vamos a caracterizar la construcción hecha por J. K. Rowling en la serie de libros Harry Potter, de estas dos familias, los Dursley y los Malfoy, como representaciones simétricamente opuestas, una mágica y la otra muggle (término que en este universo se usa para referir a los no-mágicos), del mismo concepto: la pureza como sinónimo de exclusión.

Para eso analizaremos su estructura familiar similar, sus respectivas posiciones en la sociedad, su relación con Harry y otros representantes de lo que llamo “pureza incluyente”, y su desarrollo en la trama.

En la conclusión, observamos como estas familias funcionan para ejemplificar un resultado social e histórico de sus respectivas sociedades, y como la autora busca criticar las culturas excluyentes,

como la británica en que ella se sitúa, en pos de una cultura inclusiva.

Presentación Académica

Paloma Cardenas estudia Letras en la Universidad de Buenos Aires. Se interesa en el estudio de la lingüística y del fandom en general.

Juan Ignacio Cesio & Ana Belén Fernandez (Independientes) - Muerte e Inmortalidad en la Tierra Media

La muerte es una idea sumamente presente en toda cultura conocida. Todas han tratado de comprenderla, y sin embargo, son pocas las que han conseguido aceptarla (como un todo, dejando de lado individuos particulares). Es en este proceso de comprensión-aceptación en el cual entran en juego los mitos y leyendas como vehículo de explicaciones y/o respuestas tentativas (aunque puedan ser absolutas para quienes las creen). Y es por este medio, que el tratamiento de la muerte entra en la literatura.

En las obras de J.R.R. Tolkien, es tal su importancia que, en aquellas que refieren a la Tierra Media, divide en dos a sus habitantes: mortales e inmortales. Y, al igual que los mitos a los que toma como fuente e inspiración, el tratamiento de la muerte es inevitable y central. Sin embargo, la mayoría de los análisis que se han hecho son sobre la presencia de la muerte y la reacción ante ella por parte de los mortales; poco se habla de la reacción de los inmortales ante la ausencia de la misma. ¿Como reaccionan aquellos que no mueren? ¿Son indiferentes, como se ha plasmado a algunas criaturas inmortales de otros géneros, o la vida eterna tiene algún eco en su comportamiento?

Presentación Académica

Juan Ignacio Cesio: Estudiante del C.B.C. y de Bibliotecología y Ciencias de la Información en la Universidad de Buenos Aires, desde hace ocho años es miembro activo de la Asociación Tolkien Argentina, para la cual ha elaborado distintos tipos de talleres de escritura (runas y tengwar) y un gran numero de charlas, entre las que se encuentran: "El Destino en Arda Maculada", "Industria y Ecología en las obras de Tolkien", "Magia en la Tierra Media", etc.

Ana Belén Fernandez: Estudiante avanzada de Filosofía y de Bibliotecología en la Universidad de Buenos Aires. Ha participado también de la Asociación Tolkien Argentina, desde Smial Formendor, en los años 2009 y 2010.

Gerardo Ariel Del Vigo (Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires) - Ghost in the Shell: nuevos cuerpos, viejos síntomas

"Ghost in the Shell", literalmente el fantasma en el caparazón, es una obra cyberpunk que pone en juego los cuestionamientos existenciales acerca de la condición humana. La condición humana como la conciencia de sí mismo, la última frontera ante la informatización total, la mera posibilidad de una isla. Esta producción de ciencia ficción ambientada en un Japón hipertecnológico, un "Roboto Ookoku" (Reino de los robots) del siglo XXI, una sociedad en la que la nanotecnología y la cibernética están firmemente incorporadas en una lógica de mercado semicapitalista.

En el presente trabajo se dará cuenta del desarrollo de las problemáticas capitalistas, en un mundo que a pesar de ser ficticio, presenta varios síntomas de la sociedad contemporánea.

Presentación Académica

Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, Universidad de Buenos Aires, 2014. Tesina: "Más allá del mundo feliz del fin de semana: cosplay en la Argentina". Tutora: Dra. Libertad Borda.

Estudiante avanzado del Profesorado de Ciencias de la Comunicación Social, Universidad de Buenos Aires.

Ponencia "El concurso de Cosplay: Dinámicas e interacciones subculturales" en Jornadas de Comunicación "Comunicación y ciencias sociales. Legados, diálogos, tensiones y desafíos". Facultad de Ciencias Sociales, UBA. 27, 28 y 29 de noviembre 2013. Mesa: Culturas Populares y de Masas.

María Disalvo (Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata) - “Noel Fielding’s Luxury Comedy” y la productividad ‘negativa’ del humor, o cómo apostar por las maravillas del absurdo a través de una comedia histórica y surreal en la televisión contemporánea.

En este trabajo, me interesaría desarrollar algunas ideas en torno al psicodélico show de televisión Noel Fielding’s Luxury Comedy (Inglaterra, 2012) para reflexionar sobre las posibilidades del surrealismo y el absurdo en la comedia televisiva experimental contemporánea. Recuperando la sugerente denominación “post-funny” con la que much*s de las críticas enmarcaron a dicho programa, quisiera proponer una lectura de NFLC en clave de ‘comedia histórica’ (productivizando desafiadamente la connotación feminizada y peyorativa del término) cuyo humor absurdo se basa más bien en el desplazamiento y postergación perversa de la risa, abocándose a la elaboración sucesiva de torsiones que saludan lo extraño e inquietante y dialogando con toda una genealogía profana de experimentación televisiva y comedia inclasificable escrita desde las fronteras del chiste, al amparo de lo aleatorio. Aquella forma de absurdo inconducente y perturbador en NFLC señalada en muchas de las reseñas, ciertamente podría servirnos como disparador para complejizar y extender otras fugas posibles en el abordaje de lo cómico, pensándolo como una experiencia compleja constituida por la yuxtaposición de afectos y efectos contradictorios (entre los cuales no se ausentan la angustia y el desconcierto) y por elementos de tensión interna que amenazan obsesivamente con aniquilar y liberar al humor del chiste mismo (vinculándose con una tradición de humor destructivo promovido por el dadá, la patafísica y el surrealismo), conectando esta experiencia de humor no tanto con la facilitación inmediata de la risa, sino con la producción de momentos caracterizados por el incesante asalto de lo fantástico y lo discontinuo.

Presentación Académica

María Disalvo es Licenciada en Artes Audiovisuales, se especializa en el campo de la animación y el video experimental, trabaja como docente e investigadora en Bellas Artes y produce fanzines. Forma parte de la cátedra Teorías del Audiovisual en la carrera de Artes Audiovisuales, es integrante del grupo de investigación Micropolíticas de la Desobediencia Sexual en el Arte Argentino Contemporáneo y del Laboratorio de Investigación y Documentación en Prácticas Artísticas Contemporáneas y Modos de Acción Política en América Latina, y coordinadora de contenidos audiovisuales en la Cátedra Libre de Prácticas Artísticas y Políticas Sexuales. Su formación profesional y campo de intereses está centrado en torno a los estudios de género y políticas sexuales en intersección con las prácticas artísticas; las teorías del montaje y la animación experimental; el giro afectivo en las teorías del conocimiento; los estudios del humor y la pornografía (‘humor studies’ y ‘porn studies’); los fenómenos DIY (do-it-yourself) y el cruce con las comunidades fandom y la producción de (contra) culturas alternativas.

Pablo Duboue (Independiente) - El Hackerspace como Santuario de la Cultura Friki

En esta ponencia voy compartir mi experiencias sobre los talleres de tecnología (hackerspaces), recalcando lo novel del concepto y su potencialidad para el estudio de la fenomenología friki.

Los hackerspaces son, según ALT1040 (2011/05):

(...) lugares físicos en los que se reúne gente con intereses comunes, casi siempre afines a la tecnología, la ciencia, la informática y el arte digital, aunque tampoco están cerrados a otros

tipos de expresiones. Básicamente, son comunidades abiertas en las que se comparten recursos y conocimiento para la construcción de redes de proyectos colaborativos.

Ejemplos famosos incluyen c-base en Berlín, Metalab en Viena o NYC Resistor en Nueva York o Noisebridge en San Francisco.

Mis experiencias son de ser un miembro activo, con acceso pleno, voz y voto desde 2010 en Les Laboratoires Foulab, el hackerspace más antiguo y prestigioso en Montréal, Quebec (Canadá).

El estudio de los hackerspaces debería ser, por su propia naturaleza, multidisciplinario. Una búsqueda en Google Scholar muestra menos de 500 artículos sobre el tema. En esta ponencia voy a presentar una serie de problemáticas presentes en los hackerspaces que ameritan mayor atención académica por parte de los asistentes al frikiloquio.

Temas de estudio incluyen:

- * Cultura del ocio (hackerspaces vs. makerspaces, concepto similar apuntado a actividades rentables)
- * Inclusividad (de género, de edades y de conocimiento)
- * Financiamiento (subsídios gubernamentales vs. autonomía intelectual)
- * La tecnología como acción política (por ejemplo, la reapropiación de basura electrónica)
- * Autogobierno (el hackerspace como una utopía anarquista)

Presentación Académica

El Doctor Pablo Duboue es un especialista independiente en tecnologías del lenguaje. Su trabajo se enfoca en tecnologías del lenguaje aplicadas y generación de lenguaje natural. Recibió una licenciatura en Computación de la Universidad Nacional de Córdoba en 1998 y un M.Sc., M.Phil y Ph.D. en Computer Science de la Universidad de Columbia en la ciudad de Nueva York en 2001, 2003 y 2005.

Un académico entre los hackers y un hacker entre los académicos, Pablo se redimió de su doctorado ayudando a construir el sistema IBM Watson en los años posteriores. Cree que el progreso en ciencia y tecnología tal como se realiza por empresas y universidades es demasiado lento y conservador y busca un modelo alternativo basado en ideas del Software Libre.

Con más de 30 artículos publicados, a presentado ponencias en numerosas conferencias académicas. Encuentros multi-disciplinarios incluyen ponencias en la Conferencia de Desarrolladores Debian en 2010 y 2012 y en el hackercamp Observe, Hack, Make en Holanda en el 2013.

Actualmente divide su tiempo entre enseñanza, investigación y contribuir a proyectos de Software Libre. Ha dictado clases en la Universidad de Córdoba, la Universidad de Columbia y la Universidad Siglo 21.

Lily Carolina Estrada Avendaño (Estudiante de Psicología en la Pontificia Universidad Católica del Perú) - "Drive": ¿ser humano o ser héroe?

Este ensayo analiza el concepto de héroe desde la perspectiva del "arquetipo" que expresa el Psicólogo Carl Gustave Jung. El "arquetipo" son los llamados contenidos del inconsciente colectivo o herencia psíquica que se encuentran en cada uno de nosotros. Esto es lo que nos encamina hacia quién debemos ser.

Presentación Académica

Soy Estudiante de octavo ciclo de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP). Miembro del comité de Ética en la misma universidad. Miembro de la comisión de Eventos en la Asociación de Estudiantes "Encuentro Psicológico" también en la PUCP.

Emiliano Exposto (Facultad de Filosofía y Letras - UBA) - Neon Genesis Evangelion: un problema de economía político-libidinal.

Rei funciona en todas partes, bien sin parar, bien discontinua. Rei respira, Rei se calienta, Rei come. Rei caga, Rei besa. Qué error haber psicoanalizado Neón Génesis Evangelion. Porque, en cambio, se trata de un problema de economía político-libidinal. Por ello, en función de pensar Evangelion, desde Gilles Deleuze y Félix Guattari, la cuestión será desplegar las siguientes operaciones críticas como piedras de toque: (a) Tokio III es el socius capitalista; (b) la relación entre Rei y Gendo desquicia toda posible edipización sobre Shinji y superyoicización en torno a Asuka; (c) en la coexistencia de dos modos del deseo no definibles a priori, el delirio de Gendo, el Padre paranoico, no es sino el polo reaccionario-fascista del deseo; (d) en Rei radica el polo esquizo-revolucionario del deseo, en un doble sentido: en tanto proceso de producción universal y como estado intensivo de experimentación; (f) el proyecto de complementación mediante la instrumentalización humana es un proceso, universal y específico, que relaciona máquinas deseantes y máquinas sociales-técnicas en

condiciones de producción determinadas.

Presentación Académica

Emiliano Exposto es estudiante de Filosofía en la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA. Se encuentra desarrollando aproximadamente el 80% de la carrera. Es adscripto en la Cátedra de Ética de Virginia Cano y Gabriel D'lorio. Su Plan de Investigación versa, en general, sobre el pensamiento ético-político de Deleuze y Guattari, y en particular, sobre la relación entre el deseo y el capitalismo. Ha publicado un artículo sobre el problema de la animalidad en el N° 1 de la Revista de Filosofía 400 Golpes del año 2013, producida por CAUCE, agrupación universitaria de la UBA. Además, es docente de filosofía en la escuela media.

Maria Carolina Fabrizio & Verónica Lemmi (UBA) - De Blancanieves a Frozen: rol de género, cuestión identitaria y cambio de paradigma en las heroínas Disney

En su obra Psicoanálisis de los cuentos de hadas Bruno Bettelheim sostiene que, lejos de resultar siniestros o atemorizantes, los cuentos de hadas dotan de sostén emocional a los niños. "Al identificarse con los mismos personajes de los cuentos, los niños comienzan a experimentar por ellos mismos sentimientos de justicia, fidelidad, amor, valentía, no como lecciones impuestas sino como (...) una parte orgánica de la aventura de vivir" (Bettelheim, 1976).

En este contexto, y tomando la noción de Bettelheim del cuento de hadas como instancia constitutiva de la identidad, cabe preguntarse a qué responde el visible cambio de paradigma en las heroínas de Disney. La heroína del cuento de hadas ha pasado de ocupar un lugar dócil y pasivo (Cenicienta, Blancanieves, Aurora) a encarnar un fuerte cuestionamiento de la sociedad patriarcal (Valiente), los lazos familiares y la noción de familia como propiedad privada (Enredados) e incluso la génesis y los alcances del poder (Frozen).

Nos proponemos analizar esta cuestión haciendo especial énfasis en los últimos largometrajes animados de Disney y estudiando la importancia del cuento de hadas en la constitución del imaginario colectivo.

Presentación Académica

Maria Carolina Fabrizio; Estudiante de Letras, apasionada lectora del género fantástico y del tema vampírico.

Juan José Farias (Independiente) - Terry Pratchett y la desmitificación de los cuentos de hadas

Mi objetivo es dar a conocer la Saga de Mundodisco, de Terry Pratchett, pero tratándose de una obra a la vez tan vasta y tan poco difundida, he decidido centrarme en este caso en su particular punto de vista sobre los cuentos de hadas. Me baso principalmente en la novela Brujas de viaje, pero tomando también elementos de otras obras del autor, como Lores y Damas o Padre Puerco.

Pratchett tamiza los cuentos tradicionales con el filtro del sentido común dejándolos menos que mal parados. Visto a través de sus ojos, un Unicornio pasa de ser una síntesis de belleza y pureza a "un caballo condenadamente grande con un cuerno en el extremo".

El autor demuestra que el típico Reino de los Cuentos de Hadas es una distopía Orwelliana coloreada por Disney, una maquinaria donde cada persona es un engranaje y aquellos que no encajan son adaptados. O descartados. Y por supuesto, cualquier parecido entre este tipo de fantasía y la realidad... no es ninguna coincidencia.

Presentación Académica

Nací en Rosario en 1971. Por azares de la vida me he dedicado a la informática, pero ya mucho antes de eso era un nerd... bueno, en verdad la palabra aún no se había popularizado. Leo ciencia ficción desde que tengo memoria, y he tenido la oportunidad de dar charlas en diversos eventos: Rosario Fantástica, Animecon Rosario, Wizzardcon y Reinos Olvidados entre otras.

Fundé el Círculo Rosarino de Ciencia Ficción y el Gremio de Lectores de Mundodisco (<https://www.facebook.com/groups/gremiodelectores/>). Colaboro regularmente con la página Central Mutante,

en la que estoy a cargo de la sección Fantaciencia y con el programa de radio del mismo grupo. Y escribo para la revista de interés general "La Puerta", de distribución en el cordón industrial.

Genaro Gatti (UBA) - ¿Quién es el Monstruo?

La ciudad en el siglo XIX es el terreno en que la civilización encarna los proyectos de la ciencia y el progreso. Aquí se manifiesta el discurso del proyecto ilustrado fundamentado en la ciencia. Proliferan los debates teóricos y científicos. En relación al progreso, unos dicen que el hombre marchará gradualmente hacia unas condiciones de progresiva y creciente armonía y felicidad; otros afirman que la barbarie sigue constituyendo un peligro, y que existe una posibilidad de que la producción de las ciencias y de las artes, del comercio y la industria, de las leyes y la política pueda decaer con el tiempo. Dos aspectos nos incumben especialmente en relación a las ideas de la época. El primero, es la ciudad decimonónica como escenario que reproduce la popularización de los saberes científicos: los modelos científicos atraviesan un proceso en el que se masifican, conviven y riñen entre sí. El segundo, es el de esta ciencia con un carácter desmesurado: así como una parte de la historia humana salta a otra bruscamente, hay un descontrol y falta de medida en la ciencia. Esta desmesura y delirio de los proyectos científicos hacen que el conocimiento resalte como algo extraño y peligroso, como lo había indicado Platón siglos antes en su alegoría de la caverna; impenetrable y oscuro como la selva de Conrad. Dice Goya como título a su grabado Los caprichos "El sueño de la razón produce monstruos", esta idea, este tipo de conocimiento, es el que aparece en las obras de Shelley y Stevenson.

Presentación Académica

Soy estudiante de las carreras de Letras y Filosofía en la UBA, a punto de recibirme en la primera. Me oriento en Literatura extranjera. Me interesa la investigación en escritura creativa. Soy docente en bachilleres comunes y para adultos (cens).

Facundo Giménez (Universidad Nacional de Mar del Plata) - "Desde pequeño he sido un friki": extraños cruces entre cine y poesía en la obra de Luis Alberto de Cuenca.

Luis Alberto de Cuenca (Madrid, 1950) es uno de los representantes más destacados de la poesía española desde principio de los ochenta hasta la actualidad. Su obra se caracteriza por el humor, el tono coloquial y una erudición heterodoxa que visita la tradición literaria y filosófica consagrada y también los géneros modernos de circulación masiva como el cómic, el policial y el cine. Se trata de una producción poética que apela al mestizaje cultural en tanto fuerza capaz de disolver las fronteras que tradicionalmente enfrentaban a la "alta cultura" canonizada y a la cultura procedente de los medios masivos de comunicación.

La ponencia, presentada en el marco del "Frikiloquio", toma como punto de partida una declaración del autor (consignada en el título), para reflexionar sobre los cruces que su poesía tiene con el cine. El trabajo, en principio, se centrará en la detección y análisis de las modalidades y referencias relacionadas con el cine presentes en la obra del poeta madrileño, para, finalmente, reflexionar sobre los problemas críticos implicados en dicha producción.

Presentación Académica

Facundo Giménez: profesor en Letras y becario de la Universidad Nacional de Mar del Plata. Se dedica a estudiar la poesía española contemporánea y, en particular, la obra de Luis Alberto de Cuenca (Madrid, 1950).

Pamela Gionco (Departamento de Artes (FFyL, UBA)) - Trascendiendo el arcade. Intertextualidades y apropiaciones del video juego en el cine contemporáneo.

Los videojuegos existen en nuestra sociedad desde el surgimiento mismo de las computadoras. Desde su aparición, hace más de 50 años, han cautivado al público joven, renovándose en cada generación.

Particularmente, los arcades han sido el desarrollo comercial de los videojuegos, apuntando al consumo público y masivo de los videojuegos. Su explotación se ha dado paralelamente a la aparición y expansión de las computadoras personales y las video consolas domésticas.

Considerando que las tecnologías vinculadas al desarrollo de videojuegos han avanzado desde los

monitores monocromos hasta las pantallas digitales, son pensables los cruces y retroalimentaciones con las tecnologías propias de la industria audiovisual.

En los últimos años, quizás en las últimas décadas si consideramos el estreno de “Tron” en 1982, se han producido una serie de películas que incorporan las visualidades propias de los video juegos. Nos proponemos entonces analizar el uso del lenguaje surgido de los juegos de computadora en las películas estrenadas en formato digital.

En este sentido, indagaremos las intertextualidades que se han dado en films tales como “Scott Pilgrim vs. the world” (2010) y “Ralph el Demoledor” (2012), entre otras.

Presentación Académica

Pamela Gionco es Licenciada en Artes por la Facultad de Filosofía y Letras (UBA). Es ayudante docente de la cátedra Introducción al Lenguaje de las Artes Combinadas de ese mismo Departamento. Actualmente es maestranda en Bibliotecología y Ciencias de la Información (UBA).

Es miembro del staff permanente de El Ángel Exterminador – Revista Digital de Cine (www.elangelexterminador.com.ar). Integra el ClyNE (Centro de Investigaciones y Nuevos Estudios sobre Cine), la ASAECA (Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual) y la AAHD (Asociación Argentina de Humanidades Digitales).

Por otra parte, es productora y realizadora audiovisual.

Es impulsora y miembro del Comité Organizador del Frikiloquio.

Es rolera, comiquera y consumidora de múltiples productos frikis.

Lucas Glasman y Lucas Outeda (Facultad de Filosofía y Letras, UBA) - La subjetividad en los juegos de rol y videojuegos

En este trabajo nos proponemos analizar cómo se da el proceso de identificación del jugador de un juego con el personaje que encarna y su entorno a través de decisiones tanto narrativas como de jugabilidad. Con este fin consideramos tanto videojuegos (de rol y otros géneros) como juegos de rol de mesa para encontrar puntos de contacto e intentar dilucidar cuáles son los factores que impulsan el proceso de empatía del jugador con el personaje hasta llegar a un momento de sincronización e identificación, aunque sea momentánea, entre ambos. Dentro del análisis intentaremos demostrar que la narrativa no se reduce solamente a las “escenas narrativas” o “cutscenes” sino que también se relaciona con la jugabilidad y las microdecisiones escondidas en el juego. Estas decisiones se dan en el marco donde los diseñadores del juego (ya sea el director, diseñador de niveles o el Game Master) incentivan a los jugadores a elegir ciertas opciones por sobre otras para lograr cada vez una mayor sincronía, una identificación, un roleo que supere una decisión fríamente calculada del jugador sobre qué opción le conviene para lograr que éste actúe como el personaje logrando ambos tener una misma subjetividad.

Presentación Académica

Lucas Outeda: En el 2010 ingresé a la carrera de Letras en la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA. Actualmente me encuentro cursando el último tramo de la licenciatura y el profesorado. Previamente estudié en el Instituto Libre de Segunda Enseñanza (ILSE) y trabajé como columnista y editor en la revista web Nos Digital. Hace algunos años oficio como GM en un grupo estable de rol ambientado en el universo de Star Wars.

Lucas Glasman: En el 2010 ingresé a la carrera de Historia en la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA. Actualmente estoy cursando las últimas materias de la carrera de licenciatura y del profesorado. Cursé el secundario y sexto año en el Carlos Pellegrini (ESCCP). En el 2011 participé como asesor histórico y diseñador del videojuego “El péndulo peronista” que participó de un concurso de juegos peronistas impulsado por la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentinos (ADVA) quedando en 3er lugar del mismo. El año pasado formé parte del equipo de desarrollo de otro videojuego histórico llamado “Los tiempos están cambiando” para una materia de la carrera también como asesor histórico y diseñador.

Alejandro Goldzycher (Facultad de Filosofía y Letras (UBA)) - En torno a diez 'análisis' sobre Game of Thrones: visiones de la crítica académica en un campo expandido.

Entre el 4 de abril y el 17 de junio de 2013, coincidiendo con la emisión de la tercera temporada de la serie de HBO Game of Thrones, el importante "fansite" Winteriscoming.net publicó una serie de artículos firmados por Tyler Davis, quien se dedicó a exponer allí sus "in-depth thoughts and analysis" en torno a la serie. La resonancia sofisticada de la palabra "análisis", la gran extensión de los artículos, el prestigio de sus recursos estilísticos y su innegable –aunque estratégicamente matizado– "sabor" académico marcaron de inmediato su contraste con el resto de los textos publicados en el sitio, incluyendo su voluntad de inscribirse en (o de marcar fuertes conexiones con) una esfera identificable con la "alta cultura". Su recepción en los foros se extendió desde el elogio aparentemente sincero (contagiándose a veces a los lectores el tono elevado de los textos) hasta críticas que hablan de pomposidad, de verborrea o de esnobismo. Y aunque algunas de dichas críticas puedan fácilmente atribuirse a trolls, quienes las tomaron en serio no hicieron sino dilatar la polémica, sacándose a colación incluso el affaire Sokal. Partiendo de este terreno de discusión, proponemos estudiar dichos términos de recepción con vistas a la indagación del modo en que de éstos se desprenden ciertas visiones de la crítica académica (esto es, de las marcas que la caracterizarían, de sus limitaciones epistemológicas, del campo de oposiciones en que se inscribiría y de las expectativas que la rodean), sugiriéndose de esta manera determinadas concepciones sobre su propia especificidad.

Presentación Académica

Alejandro Goldzycher es estudiante avanzado de la carrera de Letras (Facultad de Filosofía y Letras, UBA). Integra el proyecto UBACyT "Literatura y formas de vida", dirigido por Daniel Link e inscripto en el campo de las literaturas comparadas. Como adscripto de la cátedra de Literatura del siglo XX, ha abordado el impacto de las formas de la imaginación decimonónica sobre las estéticas del desastre entre 1880 y 1930. Ha participado como expositor en varios congresos y otros eventos académicos y publicado artículos y reseñas en revistas académicas, concentrándose en la construcción historiográfica de la "modernidad" a partir de la exploración de cierto umbral de indistinción entre la "alta" y la "baja" cultura, entre "lo literario" y lo "no-literario", entre "cultura" e "historia". En conexión con lo anterior, se ha volcado también al estudio de las formas en que se ha comprendido la especificidad de la crítica literaria a través del tiempo, considerando la obra de figuras como T. S. Eliot, Barthes o Derrida y extendiendo su análisis a productos de la industria cultural. Ha participado, asimismo, de numerosos concursos y exposiciones de artes plásticas (tanto nacionales como internacionales), en los que ha obtenido diversas distinciones.

Alejandro Goldzycher (Facultad de Filosofía y Letras (UBA)) - George Pelecanos, guionista de The Wire. Inflexiones del didactismo entre la novela y la cultura de masas.

Con distintos grados de centralidad, y en términos más o menos variables, el problema de la Gran División (Huyssen) ha constituido un auténtico leitmotiv en la recepción de The Wire. Se extiende desde artículos académicos y volúmenes de crítica cinematográfica "seria" hasta la ingente masa discursiva que el fandom no ha dejado de producir, encontrando en los foros en Internet su plataforma por excelencia. Los propios creadores de la serie han insistido en orientar aquellos protocolos de recepción hacia un terreno de discusión donde la oposición entre lo alto y lo bajo ocupa un lugar preponderante. Así, David Simon se ha referido a The Wire –cuya impopularidad mientras estuvo al aire se ha vuelto casi mítica– como "a novel for television", comparando su creación con obras o autores como Moby Dick, Dickens, Balzac o la tragedia griega. La invocación de este marco referencial ha entrañado no pocas paradojas, en cuyo contexto la "aspiración literaria" y el "bajo vuelo poético" han operado igualmente como recursos de elevación en la escala de la cultura. Proponemos abordar dichas paradojas a partir de la tarea de George Pelecanos como guionista (y como productor) de The Wire, estableciendo a la vez ciertas conexiones con su labor como novelista (o bien como "escritor de novelas policiales": el juicio de valor es patente), con el fin de indagar hasta qué punto la verdad se constituyó como horizonte de recepción de unos y otros productos, codificando en ambos casos el antiguo juego entre el prodesse y el delectare.

Presentación Académica

Alejandro Goldzycher es estudiante avanzado de la carrera de Letras (Facultad de Filosofía y Letras, UBA). Integra el proyecto UBACyT "Literatura y formas de vida", dirigido por Daniel Link e inscripto en el campo de las literaturas comparadas. Como adscripto de la cátedra de Literatura del siglo XX, ha

abordado el impacto de las formas de la imaginación decimonónica sobre las estéticas del desastre entre 1880 y 1930. Ha participado como expositor en varios congresos y otros eventos académicos y publicado artículos y reseñas en revistas académicas, concentrándose en la construcción historiográfica de la “modernidad” a partir de la exploración de cierto umbral de indistinción entre la “alta” y la “baja” cultura, entre “lo literario” y lo “no-literario”, entre “cultura” e “historia”. En conexión con lo anterior, se ha volcado también al estudio de las formas en que se ha comprendido la especificidad de la crítica literaria a través del tiempo, considerando la obra de figuras como T. S. Eliot, Barthes o Derrida y extendiendo su análisis a productos de la industria cultural. Ha participado, asimismo, de numerosos concursos y exposiciones de artes plásticas (tanto nacionales como internacionales), en los que ha obtenido diversas distinciones.

Juan Sebastián Goyburu (FFyL-UBA) - Desincronizado: Memoria colectiva, revisionismo y resistencia en el Assassin's Creed

En la serie de videojuegos de Ubisoft Montreal *Assassin's Creed*, un joven empleado de bar llamado Desmond Miles se ve atrapado en la lucha milenaria entre los Caballeros Templarios y la orden de los hashshāshīn. Capturado por Abstergo, una corporación internacional que sirve de frente a los Templarios, Desmond es conectado al Animus, un dispositivo tecnológico que permite recuperar la memoria de la vida de nuestros antepasados inscrita en nuestro código genético. Los distintos bandos en disputa tratarán de utilizar los recuerdos recuperados para avanzar sus intereses. En el transcurso del juego Desmond conocerá la verdad acerca de su familia, desarrollará un nuevo sentido de identidad en el marco de su historia y deberá tomar partido respecto del conflicto que se desarrolla a su alrededor.

Tanto a través de la reconstrucción realizada como de las mecánicas de juego elegidas, Ubisoft presenta una visión del pasado profundamente política y crítica respecto de las narrativas hegemónicas sobre los procesos de conquista y colonialismo europeos, la resistencia a éstos, y sobre la forma en que la historia se conecta con nuestro presente, la manera en que nos determina y el espacio de nuestra agencia. A su vez, y muy claramente en *Assassin's Creed Black Flag* (que ya no tiene a Desmond como protagonista), se preguntará sobre los posibles usos y apropiaciones de la memoria de las minorías por parte del status quo, poniendo en cuestión inclusive la legitimidad de Ubisoft para convertir un pasado complejo y traumático en un producto comercial de entretenimiento.

Presentación Académica

Juan Sebastián Goyburu es estudiante de la carrera de Filosofía y Adscripto de la cátedra de Filosofía de la Historia en la Universidad de Buenos Aires, bajo la dirección de la Dra. Cecilia Macón, con el tema “Viajes y Manipulaciones del Tiempo en la Ficción Popular Masiva”. Con interés amplio en el campo de los Estudios Culturales y sus vínculos con la filosofía, su interés de investigación principal son los usos políticos y sociales de la ficción en los medios de masas, particularmente respecto de las ideas de historia, progreso y memoria. Rolero, ex-trekker, gamer y consumidor asiduo de ficción de género.

Federico Javier Jaimes (UBA) - Tres Problemas Filosóficos en la Saga Metal Gear

Metal Gear es una franquicia de video juegos creada por Hideo Kojima. El juego se caracteriza por una intrincada y profunda historia donde se tratan temas como las guerras, la política, el manejo de información, la ingeniería genética, la inteligencia artificial, entre otros.

De esta interesantísima historia, se desprenden diferentes problemáticas filosóficas. En este artículo yo analizaré tres. En primer lugar, el emotivismo ético que pregonan, en el inicio de la historia, los personajes The Boss y Big Boss, y que los llevan a realizar grandísimas matanzas. Analizaré como el emotivismo ético puede llevarnos a definir la esencia del soldado, tal y como parece proponernos el juego, y la corrección o no de esta tesis.

En segundo lugar, analizaré el problema de las opiniones subjetivas. En el juego ocurre que se crea un programa de computación, GW, que puede manejar absolutamente toda la información que circula, para así manejar las creencias y opiniones subjetivas de las personas. Esta idea resuena mucho a la noción de Aparato Represivo del Estado del francés Louis Althusser. Analizaré la forma en que el juego problematiza la cuestión y las problemáticas que estos planteamientos conllevan.

Por último, analizaré el problema de la inteligencia artificial, que se presenta, en el juego, al ocurrir que se construyen allí 5 programas de computadora que emularían ser la mente de una organización clandestina llamada The Patriots. Analizaré los problemas que plantea esta forma de concebir a la inteligencia artificial y las características que ella tendría en el juego.

Presentación Académica

Federico Javier Jaimes es estudiante de la carrera de Filosofía. Sus intereses se vinculan con la filosofía del lenguaje y la filosofía de la lógica, y más específicamente a la relación del lenguaje con diferentes postulados metafísicos, gnoseológicos y éticos (como ser entidades ficcionales, archivos mentales, entidades postuladas por teorías científicas falsas, el emotivismo ético, etc.), así como también tiene interés en el análisis de la lógica del lenguaje cotidiano. Es gamer desde que tiene uso de memoria, poseyendo diferentes consolas a lo largo de su vida; aunque actualmente juega bastante menos, lamentablemente, por falta de tiempo.

Alejandro Kelly Hopfenblatt (UBA/CONICET) - Relaciones entre cine e historieta dentro del modelo clásico-industrial argentino

La relación del cine con otras formas narrativas ha sido uno de los abordajes más frecuentes en los estudios fílmicos a partir de trabajos centrados en trasposiciones y adaptaciones desde distintos medios. Los trabajos en torno al cine clásico generalmente se han centrado en su relación con la literatura y el teatro, las dos principales fuentes de textos para la pantalla grande en esos años. Sin embargo, las relaciones con otros medios han sido menos visitadas como en el caso de la historieta.

Proponemos en este trabajo centrarnos en cuatro films argentinos producidos hacia 1950 que retoman personajes provenientes del humor gráfico: Avivato (Enrique Cahen Salaberry, 1949); Piantadino (Francisco Múgica, 1950); Don Fulgencio (Cahen Salaberry, 1950); Pocholo, Pichuca y yo (Fernando Bolín, 1951). En primer lugar, los encuadraremos en el contexto histórico de la cinematografía nacional, en el marco de la búsqueda de argumentos y formas narrativas por parte de una industria fílmica que necesitaba nuevos modelos para hacer frente al agotamiento de los existentes. En segundo lugar, consideraremos estas películas dentro de la historia de la historieta argentina y su desarrollo dentro del mundo editorial. Por último, analizaremos los modos en que el discurso fílmico da cuenta de las formas narrativas y estéticas de la historieta dentro de las pautas dominantes del modelo clásico.

Presentación Académica

Licenciado en Artes y Profesor para Enseñanza Media y Superior en Artes por la Universidad de Buenos Aires. Becario doctoral del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) y doctorando por la Facultad de Filosofía y Letras (UBA) con un proyecto sobre la comedia en el cine clásico argentino. Miembro del Centro de Investigación y Nuevos Estudios sobre Cine (ClyNE), perteneciente al Instituto de Historia del Arte Argentino y Latinoamericano (FFyL, UBA).

Paola Lucero (Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires) - "Mensajero del nuevo comienzo: cuerpo, amor y el ser en Neon Genesis Evangelion"

Mensajero del nuevo comienzo, traducción literal de Neon Genesis Evangelion, Anime que marcó un antes y un después en el desarrollo de las narrativas y temáticas de la animación japonesa; da cuenta de una serie de problemáticas que atraviesan los avatares del debate humanismo - posthumanismo.

Esta ponencia abarcará 3 ejes que contemplan al cuerpo, al amor y el ser en relación con la tecnología. De esta manera se dará cuenta de como estos cuestionamientos aparecen recurrentemente a lo largo de esta serie animada, encarnados desde las personalidades y actitudes de los protagonistas hasta la implementación tecnológica de sustitutos humanos.

¿Qué es el ser? ¿Qué es el amor? ¿Que papel tiene el cuerpo en esta distopía? Son preguntas a las que se les intentará esbozar las pautas para poder trabajar una respuesta provisoria.

Presentación Académica

Paola Lucero

Estudiante avanzada de la licenciatura en Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Buenos

Aires.

Carolina Martínez Elebi (Facultad de Cs. Sociales, UBA) - Fanfiction en YouTube: la libertad de expresión y el acceso y participación en la cultura restringidos por las leyes de Propiedad Intelectual.

Desde hace algunos años, las tecnologías de digitalización permitieron a los usuarios crear, copiar y editar contenidos de diversos formatos con una libertad y facilidad que hasta este momento eran impensadas. En paralelo, la existencia de Internet y la cada vez mayor velocidad de navegación, agregaron la posibilidad de compartir cualquier contenido que alguna vez se hubiera creado y convertido a los formatos digitales (sean estos textos, audios, fotografías o material audiovisual).

Estas funciones, todas juntas (crear, copiar, editar y compartir), cada vez más fáciles de realizar, y el desarrollo de la gran red mundial que permitió establecer el contacto entre millones de usuarios dispuestos a compartir contenidos, fue lo que permitió el crecimiento de las fanfiction.

Sin embargo, a pesar de que los avances en el desarrollo tecnológico ampliaron estas posibilidades creativas, las leyes no siguieron el mismo camino. Las leyes de Propiedad Intelectual en Argentina y Estados Unidos fueron expandiendo cada vez más las protecciones a los derechos de autor y los derechos de copia y reproducción de las obras audiovisuales, generando así restricciones cada vez mayores al acceso a los bienes culturales y a la libertad de expresión de los usuarios que tienen cada vez menos posibilidades de crear obras derivadas de aquellas que están protegidas, a pesar de que las suyas no tengan fin de lucro y sólo puedan ser consideradas como creatividad amateur.

Este trabajo centrará su atención en las fanfiction audiovisuales creadas por los usuarios que luego las comparten a través de YouTube.

Presentación Académica

Carolina Martínez Elebi es estudiante de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires. Actualmente se encuentra trabajando en su tesina de grado sobre las implicancias de las leyes de Propiedad Intelectual en la creación de obras derivadas tales como fanfiction o fanfilms y en las consecuencias que eso podría generar en el derecho fundamental de la Libertad de Expresión y en el derecho del acceso y participación en la vida cultural. Su tutora es la Mgtr. Beatriz Busaniche. Desde marzo de 2011 se desempeña como ayudante ad-honorem en Introducción a la Telemática, Informática y Taller de Procesamiento de Datos -Cátedra Becerra- en la carrera de Comunicación (FSOC, UBA) y participa en un proyecto de UBACyT coordinado por Martín Becerra.

Mora Matassi (Universidad de San Andrés) - Sobre memes: reapropiarse de lo masivo, masificar lo privado

Con la consolidación de Internet como uno de los centros gravitatorios de las sociedades actuales, se verifica la aparición de una enorme cantidad de Contenidos Generados por los Usuarios (CGU). En los últimos años han surgido esfuerzos de seguir el rastro y sistematizar este nuevo elenco de producciones. Continuando esta tarea, nos proponemos estudiar un nuevo tipo de imagen fija online que ha cobrado estatuto propio en el universo de las redes y comunidades virtuales: el meme; en particular un tipo específico denominado image macro, cuyo sentido se produce en una determinada relación entre texto e imagen. Estos CGU capturan y retoman imágenes tanto de íconos de la cultura globalizada como de individuos privados, produciendo reelaboraciones continuas que se insertan en series y se construyen en clave satírica.

Dos preguntas guían nuestro trabajo: por un lado, ¿qué mecanismos operan detrás de la producción de las image macro?; por otro, ¿cómo se articulan las esferas de lo público y lo privado en el mensaje de estos memes? Para ello se realizará un análisis semiótico de determinadas images macro, en sus dimensiones temáticas, retóricas y enunciativas, relevando sus contratos fundacionales.

Nuestra hipótesis es que estos CGU son abiertos y flexibles dentro de ciertos límites: su reapropiación debe ceñirse a los marcos preestablecidos de su contrato fundacional; en caso contrario, es sancionada por la comunidad. A su vez, proponemos que las image macro permiten lógicas particulares de articulación de lo público con lo público, y de lo público con lo privado.

Presentación Académica

Mora Matassi es una estudiante del último año de la carrera de Comunicación en la Universidad de San Andrés (UdeSA). Ha sido asistente de investigación de Eliseo Verón y de la profesora Florencia Garramuño.

Juan Jose Mendez (Universidad de Buenos Aires) & Gerardo Ariel Del Vigo (Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires) - SER ROLEROS HOY: La experiencia excepcional de las comunidades de juegos de rol

Entendemos que la práctica de los juegos de rol lleva establecidas varias décadas en la Argentina. Sin embargo también damos cuenta de una diferenciación entre distintas generaciones de roleros en varios aspectos, desde la disposición del entorno de juego, hasta las formas de acceso a los juegos de rol.

En el interior de variados espacios y comunidades online sobre juegos de rol, entre ellas derol.com y el Frente Rolero Argentino, se evidencian las interacciones entre miembros de dos grandes orientaciones: los denominamos “La vieja escuela” y “La nueva escuela”. La primera de ellas todavía conservando formas de comunicación epistolares, cercanas a la dinámica de foro antes que de una red ya volcada hacia redes sociales.

Por otro lado, la riqueza simbólica de una comunidad generada a partir de uno o varios juegos de rol reside también en su capacidad performativa e intertextual, ya que de alguna manera habilita a los jugadores ampliar los límites del universo de una franquicia o texto que originalmente pertenecen al territorio de la Industria Cultural. Nace así un espacio indefinido para realizar tácticas (en el sentido DeCerteano) de creación de nuevos universos transmediáticos, como es el caso del fanfiction o -específicamente en estas comunidades- la creación de reglas estrictamente propias para sus propias prácticas.

Asimismo, mediante la masificación de Internet por banda ancha (ADSL) se logró una real democratización del acceso a los manuales y materiales de rol, habilitando por consecuencia el acceso de las clases populares a este tipo de juegos.

Proponemos pensar por qué el ser rolero difiere de cualquier otra comunidad de fanáticos. Ser rolero representa compartir un sentido de comunidad sin depender de una comunidad universal. El juego de rol como tal no posee las características tradicionales de un fandom (un indicio es que no existen celebridades dentro de las comunidades locales). Permitimos preguntarnos qué es lo que hace excepcional, particular y diferente al juego de rol respecto de otros entretenimientos de la Industria Cultural, al conformar pequeñas comunidades y poseer los atributos básicos de un juego de mesa, pero sin cargar con las necesidades reglamentarias de un tradicional juego competitivo. Lo más sencillo y a la vez complejo de explicar en una comunidad rolera es que, hacia el final, lo que cuenta es realmente la experiencia. Es esa experiencia, como científicos sociales y jugadores, la que trataremos de analizar.

Presentación Académica

Juan José Méndez; Estudiante avanzado de Ciencias de la Comunicación Social (Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires) y Locutor Nacional Integral de radio y TV (ISER -Instituto Superior de Enseñanza Radiofónica-) egresado en 2012.

Desde septiembre de 2010, se desempeña como editor de contenidos y redactor del sitio de música y cultura joven indiehearts.com.

Desde marzo de 2013, es asistente del proyecto de investigación UBACyT “Varones, jóvenes y cumbieros a través de tres generaciones: el desafío histórico de pensar la producción cultural desde los márgenes” a cargo de la Dra. Malvina Silba.

Ha realizado diversos seminarios y cursos de Crítica Cinematográfica e Historia del Cine.

Gerardo Ariel Del Vigo; Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, Universidad de Buenos Aires, 2014. Tesina: “Más allá del mundo feliz del fin de semana: cosplay en la Argentina”. Tutora: Dra. Libertad Borda.

Estudiante avanzado del Profesorado de Ciencias de la Comunicación Social, Universidad de Buenos Aires.

Ponencia “El concurso de Cosplay: Dinámicas e interacciones subculturales” en Jornadas de Comunicación “Comunicación y ciencias sociales. Legados, diálogos, tensiones y desafíos”. Facultad de Ciencias Sociales, UBA. 27, 28 y 29 de noviembre 2013. Mesa: Culturas Populares y de Masas.

Analia Lorena Meo (Facultad de Ciencias Sociales-Universidad de Buenos Aires. Área Narrativas Dibujadas: Historieta, Humor Gráfico y Animación.) - “Otaku mode: representación del soft-power japonés y las prácticas de producción y consumo de fanáticos del manga y el anime en la animación Outbreak company”

En el presente escrito se pretende realizar una aproximación al intercambio cultural entre Japón y el imperio Eldant (situado en un mundo fantástico paralelo) a través de la serie de animación japonesa (anime) Outbreak Company: Moeru Shinryakusha - El surgimiento de la Corporación: Invasión Moe (fetiche por los personajes de anime, manga o videojuegos) dirigida por Kei Oikawa en 2013.

Este anime narra la historia de Shinichi, un joven otaku (fanático de manga y anime), que logra contestar de forma perfecta una encuesta online sobre anime, manga (historieta japonesa) y videojuegos; por ello es contratado por Amutec -compañía multimedia de entretenimiento-. Esta corporación es en realidad una entidad del gobierno japonés que lo secuestra y lo lleva a través de un espacio tridimensional -ubicado en una grieta en Japón- a otro mundo. El joven cumpliría el rol de embajador al expandir la cultura de entretenimiento nipona.

El objetivo del gobierno consiste en utilizar el encuentro cultural para fijar posición en este nuevo mundo a través de su política cultural (soft power: concepto desarrollado por Joseph Nye), es decir, la capacidad de incidir en las acciones de otros actores a través de la cultura, la ideología y la diplomacia sin mediar acciones coercitivas.

Por lo tanto, en esta trama, veremos representada la reapropiación de las prácticas de un Otro (japonés) por parte de los habitantes del imperio Eldant y la configuración de una identidad japonesa en oposición a la figura de ese Otro.

Presentación Académica

Mi nombre es Analia Lorena Meo. Soy licenciada en Ciencias de la Comunicación Social. Cursé esta carrera en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires (FCS-UBA). Mi tesis grado “Construcción del mito en la animación japonesa. Su relación con la tecnología, los mass media y la naturaleza” (2010) realizada junto a Bárbara Goldenstein, está publicada en el sitio de la Carrera. Finalicé, además, la cursada de la Maestría en Comunicación y Cultura en el mismo establecimiento y en este momento me encuentro elaborando mi tesis: “Japón: mitos, leyendas y permanencias. Lazos de una identidad intercultural ‘Oriente-Occidente’ y prácticas de producción y consumo en la animación japonesa (1990-2014)” bajo la dirección de la Dra. Laura Vazquez. Actualmente estoy cursando seminarios del Doctorado en Ciencias Sociales (FCS-UBA) y pertenezco al grupo de investigación de Narrativas Dibujadas: Historieta, Humor Gráfico y Animación de la Carrera de Ciencias de la Comunicación Social (FCS-UBA). Mis investigaciones, hace ya unos años, están focalizadas en el estudio de la cultura pop japonesa, más precisamente, en el anime, el manga y sus fans (otaku); algunos escritos han sido presentados en Jornadas, Congresos y en revistas del ámbito tanto nacional como internacional.

Lucas Outeda (Facultad de Filosofía y Letras en la Universidad de Buenos Aires) - Los zombis de Deleuze y Lacan

En este trabajo se pretende hacer un análisis, a partir de la historieta The Walking Dead y su adaptación televisiva, de la infección y reproducción de los zombis como una pulsión de supervivencia como colectivo y una liberación de las restricciones sociales en un devenir-animal, un devenir-monstruo.

La hipótesis es que estos seres que solían ser humanos al transformarse se deshacen de aquellos límites impuestos por las convenciones de la vida en sociedad y se entregan a un instinto primario que aúna la búsqueda de alimento con la propagación de su especie en la figura de la mordida infecciosa. A su vez, se estudia el caso de los sobrevivientes y su deshumanización al encontrarse

en un entorno hostil en el que la “civilización moderna” ha colapsado y el impacto que esto tiene en cada uno y, particularmente, en los niños.

Los autores utilizados como marco teórico principal son Gilles Deleuze con su concepto del devenir-animal y Jacques Lacan en sus análisis sobre las pulsiones, la estructura del Inconsciente y la manifestación del Otro.

Presentación Académica

En el 2010 ingresé a la carrera de Letras en la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA. Actualmente me encuentro cursando el último tramo de la licenciatura y el profesorado. Previamente estudié en el Instituto Libre de Segunda Enseñanza (ILSE) y trabajé como columnista y editor en la revista web Nos Digital.

Norma Páez (Independiente) - Utopía en Star Trek. Un lugar a dónde nadie ha ido jamás.

Star Trek, es una serie de televisión de ciencia ficción estadounidense creada por Gene Roddenberry, que fue transmitida desde el 1966 al 1969, aunque nosotros la conocimos en los años 70. A esa primera serie, luego titulada Tos, “The Original series”, siguieron sagas que retomaron y resignificaron los planteos de la primera, Tng, Voyager, Deep Space Nine, Enterprise y 12 películas. Transformándose en muchos casos en un fenómeno de masas.

En distintos lugares del planeta cuenta con grupos de seguidores, quienes se autodenominan trekkers o trekkies, diferencia no menor.

Tanto en los capítulos de las distintas sagas y en las películas, se abordan temáticas, que plantean distintas problemáticas relacionadas con búsquedas filosóficas, profundamente humanas tales como la sociedad perfecta, ética, política, el uso de la tecnología, los derechos humanos.

En este trabajo se elijen dos ejes de reflexión: la utopía en Star Trek y cómo opera ese concepto en el imaginario trekker.

Respecto a la utopía se analiza el estado de organización de la humanidad que describe la serie, su inspiración en los ideales del humanismo científico y el iluminismo positivista, recorriendo las dificultades que se presentan a esta utopía y como se resuelven. La pregunta que nos haremos es acerca de las condiciones de posibilidad de dicho estado de organización y de conciencia y si es deseable.

Como segundo eje exploraremos como opera en el imaginario trekker esta concepción, a partir del análisis de un debate en un grupo de seguidores de la serie.

Presentación Académica

Soy Licenciada en Filosofía, y Profesora Normal, Secundaria y Especial en Filosofía por la Universidad del Salvador. Facultad de Filosofía.

Poseo una Diplomatura en Autogestión Teatral por la Universidad Nacional de General Sarmiento

Me desempeño como profesora de distintas áreas en escuelas secundarias de la provincia de Buenos Aires.

Me he desempeñado como Coordinadora del Equipo Pedagógico en el área de elaboración de proyectos de capacitación docente para distintas editoriales.(Bemsa, Novelibro, Apelac)

Soy Capacitadora de docentes y escritora de cursos a distancia para distintas editoriales (Bemsa, Apelac, Novelibro, Educap)

Soy miembro del equipo pedagógico del Centro Municipal de Capacitación Docente de Jose C Paz.

He sido Comentarista y Panelista en distintas jornadas nacionales e internacionales organizadas por la UBA y SAPFI.

He publicado once cursos de capacitación en formato libro aprobados por la DGEyC.

Participación en: La enseñanza de la Filosofía: teoría y experiencias / compilado por Alejandro

Cerletti y Ana Claudia Couló. - 1a ed. - Buenos Aires: 229 Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires, 2009.ISBN 978-987-1450-58-9

Soy dramaturga. Participo en el Festival Provincial de Teatro Independiente, con mi obra "50 pisos", en el año 2012 .

Soy trekker.

María Agustina Piñeiro (Independiente / Lovecraftiana) - Historia de las Historias de Terror

Mediante esta ponencia se pretende definir las características del género de terror y sus variantes o sub-géneros. Para ello se hará un recorrido por su historia, desde el relato oral de las civilizaciones primitivas, pasando por la literatura, sus monstruos arquetípicos y sus más reconocidos autores, para concluir en el cine, el cual ha conseguido plasmar nuestros mayores terrores en imágenes perturbadoras. Además se analizarán las causas culturales y biológicas de que un género, cuyo objetivo principal es asustar e incomodar al espectador, cuente en la actualidad con una enorme cantidad de seguidores. La ponencia estará acompañada de proyecciones de imágenes y fragmentos de películas que ilustran los contenidos expuestos.

Presentación Académica

Desde muy joven me sentí fascinada por la literatura y el cine de terror y nunca he dejado de explorar las implicaciones de este género y disfrutar de sus historias. He escrito cuentos y artículos sobre el cine y la literatura de terror para diversas publicaciones (revista Terror-Manía, revista Cinefania). Desde 2005 estoy a cargo de Lovecraftiana (www.lovecraftiana.com.ar) web que homenajea la vida y obra de Lovecraft así como de otros artistas del género. A partir de esta web, he organizado dos encuentros en la Facultad de Filosofía y Letras (UBA), en los que he reunido a todo tipo de artistas relacionados con Lovecraft y el horror en general. Desde 2008 participo del festival de cine Buenos Aires Rojo Sangre como curadora de la sección Lovecraftiana. En dicho festival también he participado como jurado en la sección de cortometrajes. En forma independiente realicé cursos sobre realización cinematográfica y escritura de guiones, con especial énfasis en los géneros fantástico y de terror. Cuento con varios cortometrajes filmados, los cuales son adaptaciones de cuentos cortos de reconocidos escritores de horror. Estoy en contacto permanente con artistas nacionales y extranjeros relacionados con el género de terror con los cuales intercambiamos ideas y proyectos.

María Agustina Piñeiro (Independiente / Lovecraftiana) - El Horror según Lovecraft

H. P. Lovecraft, el padre del horror arquetípico, fue una figura misteriosa, autor de un escalofriante ciclo mitológico y forjador de su propia leyenda. Influenciado por los maestros del cuento macabro, creó historias inquietantes que revolucionaron el género de horror. Los tentáculos de sus monstruos primordiales se extienden más allá del tiempo y del espacio, invadiendo las más diversas manifestaciones artísticas, incluso décadas después de su muerte. Mediante esta conferencia se pretende recorrer su vida y su obra, desde aquellos que influenciaron sus letras, pasando por su particular estilo, hasta su legado actual.

Presentación Académica

Desde muy joven me sentí fascinada por la literatura y el cine de terror y nunca he dejado de explorar las implicaciones de este género y disfrutar de sus historias. He escrito cuentos y artículos sobre el cine y la literatura de terror para diversas publicaciones (revista Terror-Manía, revista Cinefania). Desde 2005 estoy a cargo de Lovecraftiana (www.lovecraftiana.com.ar) web que homenajea la vida y obra de Lovecraft así como de otros artistas del género. A partir de esta web, he organizado dos encuentros en la Facultad de Filosofía y Letras (UBA), en los que he reunido a todo tipo de artistas relacionados con Lovecraft y el horror en general. Desde 2008 participo del festival de cine Buenos Aires Rojo Sangre como curadora de la sección Lovecraftiana. En dicho festival también he participado como jurado en la sección de cortometrajes. En forma independiente realicé cursos sobre realización cinematográfica y escritura de guiones, con especial énfasis en los géneros fantástico y de terror. Cuento con varios cortometrajes filmados, los cuales son adaptaciones de cuentos cortos de reconocidos escritores de horror. Estoy en contacto permanente con artistas nacionales y extranjeros relacionados con el género de terror con los cuales intercambiamos ideas y

proyectos.

Noelia Pistoia (Universidad de Buenos Aires) - Ilustrar la pesadilla: Perramus de Alberto Breccia y Juan Sasturian

Perramus es un cómic de culto ilustrado por Alberto Breccia y escrito por Juan Sasturain. Fue publicado en la revista Fierro en el año 1985 y fue reeditado por Ediciones de la Flor en 2013. Principalmente es una ilustración del horror vivido en la dictadura argentina y a la vez ésta es una excusa, una línea de fuga, desde la cual explorar escondrijos de la ciudad y visitar monumentos de la literatura, como Jorge Luis Borges o la Santa María de Juan Carlos Onetti.

El protagonista, Perramus, es un hombre que toma el nombre de una marca de pilotos, se presenta como un traidor que entrega a sus compañeros de lucha a los “mariscales del terror”, los dictadores que gobiernan la ciudad. Sin embargo, se le ofrece y, sin dudarlo, toma la posibilidad del olvido y despojado de toda identidad y recuerdos, comenzará a viajar por la ciudad que resiente los rótulos realistas.

En este trabajo propongo una lectura de las formas y estrategias con las que Perramus trabaja, por un lado, con la dualidad entre la memoria y el olvido, logrando confundir y fundir la línea que separa una de otra. Por otro lado, propongo recuperar y analizar los referentes literarios que se encuentran diseminados y transgredidos a lo largo de toda la historia. Por último, y a la par de los ítems anteriores, propongo el detenimiento sobre algunos cuadros en específico para analizar las estrategias plásticas que logran ilustrar las caras y gestos de la pesadilla argentina.

Presentación Académica

Mi nombre es Noelia Carla Pistoia y soy estudiante avanzada de la carrera de Letras en la Universidad de Buenos Aires. A mitad de año me recibo como licenciada y profesora en la orientación de literatura argentina y latinoamericana. Actualmente soy adscripta a la cátedra de Literatura Brasileña y Portuguesa con un proyecto de investigación sobre los orígenes de la ciencia ficción en Brasil en el siglo XIX. También soy integrante de un grupo de investigación UBACyT sobre literatura y cine policiales en la Argentina dirigido por Román Setton. He publicado en revistas argentinas y brasileñas así como también traducciones.

Martín José Prestía (Instituto de Altos Estudios Sociales (IDAES)) - Japón bajo el terror atómico. Una lectura de la película Godzilla (1954) en el contexto histórico de la Guerra Fría.

El objetivo general del presente trabajo es realizar un análisis de la película japonesa Godzilla (Honda, 1954), priorizando la dimensión simbólica y política de la misma, en el contexto histórico de la Guerra Fría y el temor al desencadenamiento de un nuevo enfrentamiento bélico signado por el terror nuclear. El trabajo sostiene que este film –el primero de una larga serie que tendrá a Godzilla y otros monstruos gigantes como protagonistas, inaugurando un subgénero del cine fantástico en el país asiático, el kaiju eiga– funciona a modo de metáfora del miedo a la era atómica iniciado con las explosiones de Hiroshima y Nagasaki, al tiempo que es posible entenderlo como una representación victimizada del trágico desenlace de la Segunda Guerra Mundial.

A los fines de nuestro análisis, se inscribirá a la película en las coordenadas generales del cine de la época, tanto con respecto a otras producciones estadounidenses de ciencia ficción –de las que Godzilla es deudora–, como a japonesas en las que la energía nuclear aparece como el tópico principal. El análisis formal acompañará la argumentación siempre que se lo considere pertinente para arrojar luz sobre el contenido de la película, en relación al objetivo del trabajo propuesto.

Presentación Académica

Martín José Prestía es Licenciado en Ciencia Política (UBA). Actualmente se encuentra realizando una Maestría en Ciencia Política (UNSAM/IDAES).

Emiliano Primiterra (Universidad de Buenos Aires) - La función del Master: un abordaje y acercamiento a las prácticas narrativas de culturas ágrafas a la luz de los “Juegos de Rol”

Es bien conocido, por todos aquellos que alguna vez hemos participado de un evento tal (o acaso que hemos oído del mismo) que, la función del “Master” en el desarrollo de los diversos, y

enigmáticos, “Juegos de Rol” (RPG) no es otro que el de dotar de relato el mismo juego. Si bien es cierto que “las condiciones de posibilidad” son, a la vez de la existencia del “Master”, la de, también, los jugadores, no es menos cierto que el rol del primero es algo invaluable a la hora de calificar el valor del relato conjunto sobre el cual se desarrolla la acción sobre la mesa de juego.

El trabajo que nos proponemos abordar es el de dar acabada cuenta de la relación que puede trazarse entre estas prácticas ficcionales – las que lleva a cabo un director de juego – y las, así llamadas, “culturas ágrafas” o “culturas orales” de antaño. Este intento de justificar tal relación se basa en la creencia de que existe, ceteris paribus, ciertas relaciones no desdeñables entre la creación de una historia ficcional y una historia “real” oral en el sentido de estas comunidades carentes de escritura. intentaremos dar cuenta de las características (y relaciones) que estas culturas de antaño poseían –y aún, algunas, poseen – en relación con el modo (y la intención) en que el “Master” relata una historia (historia que, se sabe, es a la par creada por los jugadores que inciden, con sus acciones personales y grupales, en el juego en cuestión).

Presentación Académica

Estudiante de Filosofía (UBA)

Adscripto a la cátedra de “Filosofía de la Historia”

Integrante del “Grupo de Filosofía Política” (GFP)

Ha publicado varios artículos relativos al estudio del pensamiento tomista en relación a la Ciencia Política y la Ética, actualmente aborda también el estudio del pensamiento de Juan Quidort de París.

Investigaciones

- Investigación de políticas medievales, Universidad del Salvador, proyecto: 2009-2013, Categoría: Estudiante- ayudante de investigación. Centro Instituto de Investigaciones Filosóficas de la escuela de Filosofía (IIFil).

Proyecto: “El pensamiento escolástico sobre filosofía práctica, aspectos metodológicos y doctrinales” (Código VRID 999)

http://www.salvador.edu.ar/proyectos/2011/2011_997.html

- Investigador iniciado (PRIEs). Temática: Vida y Obra de Rodolfo Kush. – 2010 a 2011.

- Participante en mesa redonda de investigación y traducción de textos literarios de orden filosófico a cargo de la Dra. Fernández Julieta Carolina, con interés en la filosofía de la mente y la metafísica tanto medieval, como así también contemporánea. Dpto. de Filosofía Medieval, Universidad de Buenos Aires. (2010 –2013).

- Participante en seminario de formación permanente “Grupo de Filosofía Política” (GPF), Centro de Investigaciones Filosóficas (CIF), Universidad de Buenos Aires (UBA).

Camila Roqué (Programa de Género / Centro de Estudios Avanzados, Universidad Nacional de Córdoba) - “Lo freak en el consultorio: revisitando la lectura psicoanalítica de Cat People.”

En el presente trabajo abordaremos uno de los largometrajes considerados pioneros en el cine de terror: la película Cat People (1942). Realizada por los estudios RKO tras el despido de Orson Welles, con la consiguiente reestructuración de los presupuestos y temáticas de las películas de esta productora, Cat People es uno de los films paradigmáticos del género de terror clase B. Su progresiva popularidad lo hizo convertirse en un clásico de culto con el correr de los años, con una marcada recuperación operada por los estudios feministas y psicoanalíticos a partir de la década del ochenta. Nuestra perspectiva para su análisis será, entonces, volver sobre estas lecturas psicoanalíticas, especialmente, sobre aquéllas que se han dado en los últimos años. Retomando los aportes de De Lauretis (2012) al respecto, buscaremos establecer una mirada crítica sobre los presupuestos freudianos que guían estas interpretaciones. Nuestra guía de lectura será la figura de la resistencia a la actividad psicoanalítica que se observa en la diégesis de la película, y que se vincula a ciertas configuraciones de la figura del animal en ella. De esta manera, partiendo de los planteos de Deleuze y Guattari de nociones como devenir, devenir-animal y multiplicidad (2002), trataremos de

dar un recorrido alternativo en la consideración del lugar del psicoanálisis en y sobre la película.

Presentación Académica

Es licenciada en Letras Modernas por la Universidad Nacional de Córdoba, y actualmente se encuentra admitida y por comenzar el cursado del Doctorado en Estudios de Género en el Centro de Estudios Avanzados (UNC). Integra, además, el Programa de investigación en Estudios de Género de la misma unidad académica, y pertenece al proyecto de investigación “Los lenguajes del género: la constitución de las identidades sociopolíticas”, avalado por SECyT-UNC, desde 2012. Su trabajo final de licenciatura consistió en un estudio de productos de la cultura masiva (mangas o cómics japoneses) desde una perspectiva sociodiscursiva de género. Asimismo, sus indagaciones giran en torno al estudio de géneros y sexualidades en literaturas de consumo, paraliteraturas y producciones masivas en general. Actualmente se desempeña como tutora del Taller Virtual sobre Género y Cultura de CEA-UNC. Publicó, entre otras cosas, el artículo “Encrucijada genre / gender: topografías teóricas para una investigación interdisciplinar”, en Adriana Boria y Facundo Boccardi (comp.), *Prácticas teóricas 1: lenguajes, sexualidades y sujetos* (2013).

Guido Agustín Saá (Universidad de Buenos Aires) - Skyrim como experiencia estética: apuntes sobre su música

Desde hace ya un par de décadas abundan las investigaciones que versan acerca de la experiencia de los videojuegos, su construcción ficcional, su complejidad narrativa o dramática, su credibilidad, su ambientación histórica, etc. Pero mayormente los estudios sobre estos productos a veces denominados como el “octavo arte” (a causa de su creciente e intrincada complejidad narrativa, ética y por qué no estética) se centraron en plantear una problemática planteada en la jugabilidad con el fin de mejorar la construcción y ambientación del videojuego. Algunos otros autores decidieron pensar la experiencia del videojuego pero trascendiendo las barreras del mundo ficcional, analizando el modo en que los gamers forman redes o comunidades a través de la red o el mundo real.

Por lo tanto, pocos se dedicaron a pensar los videojuegos de rol como una experiencia estética, que es lo que se intentará hacer aquí. Pretendo demostrar que la música tanto diegética como no diegética juega un rol radical e ineludible en la experiencia del jugador y que esto influye en el sentido que éste le da a la personificación y acciones de su avatar. Se buscará analizar tanto las ideas de lo medieval y lo nórdico en la música con poesía como las músicas más instrumentales (aquellas que aparecen anunciando una batalla o un momento sustancial de la trama principal) y su estilo. Para ello analizar el estilo melódico, la armonía, los tipos de ritmo y forma musical serán el centro del desarrollo del trabajo.

Presentación Académica

Guido Saá es estudiante avanzado de la carrera de Artes en la UBA y docente de educación media en la Ciudad y la Provincia de Buenos Aires. Integra desde 2013 el Proyecto de Investigación “Música popular en la Argentina. Análisis e Historia en el Folclore, Rock y Tango” dirigido por Diego Madoery y es desde ese mismo año adscripto a la cátedra de Morfología de la UBA. Desde 2012 estudia las trayectorias artísticas de cantantes pop femeninas contemporáneas de manera independiente.

Paula Irupé Salmoiraghi (UBA) - “Devenir halcón/devenir lobo: Sabiduría y curiosidad en los cuerpos animales de Piukeman y Brad Stark”

Tanto el personaje de La saga de los confines, de Liliana Bodoc, como el de Canción de Hielo y Fuego, de George Martin, hacen visibles algo más que la simple “transformación” de humano en animal. Ambos pueden leerse habitando “un umbral de indistinción, un cuerpo de contornos difusos y que conjuga líneas de intensidad, de afecto, de deseo que no se reducen a una `forma-cuerpo`.” (Giorgi, 2014, 33).

Lo que Gabriel Giorgi, en su *Formas comunes: Animalidad, cultura, biopolítica*, analiza, siguiendo a Deleuze, como un cambio de lugar de lo animal en la cultura, puede ser reforzado por la idea de que, tanto en las cosmovisiones americanas de las que Bodoc se alimenta, como en la literatura épico-maravillosa de la que parte Martin, las figuras totémicas y la sabiduría animal han estado siempre presentes.

Los personajes que nos ocupan, en particular, tienen en común el paso al devenir animal empujados por la curiosidad y su castigo-premio, la pérdida o debilitamiento de sus cuerpos humanos para

confluir en las capacidades del halcón y del lobo, respectivamente.

Presentación Académica

Profesora en Lengua y Literatura (2002). Estudiante de la Licenciatura en Letras (2010-continúa). Traductora de francés.

Autora de cuentos y poemas publicados en revistas Próxima, La balandra, La silla tibia, Clepsidra, Antología Ruinas Circulares.

Editó en 2010 su libro de poemas Mi tren monoplaza por Ediciones del Dock.

Construye los blogs: Lunesporlamadrugada; Paula-poeta y Pórtico CF.

José Ignacio Scasserra (Universidad de Buenos Aires (UBA)) - Un Festin para los Cuerpos. Perspectivas filosóficas en Fantasía: Desde el Árbol de Gondor a un Rizoma de hielo y fuego

Asistimos en el relato épico "A song of ice and fire" a una historia que nos sugiere, entre sus múltiples tramas y giros inesperados, un paradigma filosófico que en primera instancia llamaríamos post-nietzschiano, o al menos, crítico y reticente a entregarse a los tópicos comunes del relato fantástico occidental, los cuales, intentaremos mostrar, se encuentran emparentados con los postulados clásicos de la filosofía occidental. Es el objetivo de este trabajo rastrear esos puntos en común para poder caracterizar el relato fantástico contemporáneo (nos basaremos, para esto, en los ensayos de J.R.R. Tolkien), para luego comparar dicha caracterización con las rupturas que observamos en A song of Ice and Fire.

Presentación Académica

Estudiante de Filosofía en la Universidad de Buenos Aires. Participó como expositor y coordinador de la mesa "Antonin Artaud: entre el (anti)capitalismo y la esquizofrenia" en las jornadas de estudiantes del 2013 de dicha universidad, y lleva adelante una investigación (en calidad de Adscripto de la asignatura "Ética") de título: "Estética de la Existencia y Cuidado de Sí en el marco de una resistencia política"

Leonardo Daniel Silber (FFyL - UBA) - "Toque la bocina si le gustan las galletas": una mirada sobre las huelgas en Los Simpson.

El siguiente trabajo busca analizar el rol de Homero Simpson como sindicalista, problematizando cómo sus acciones durante diferentes huelgas lo tienden hacia una actitud pendular, es decir, lo lleva desde a una actitud activista de clase hasta a una respuesta entreguista de la lucha hacia la patronal. La metodología propuesta radica en la puesta en discusión de algunos de los episodios de la serie Los Simpson, entre la temporada uno y cuatro, en donde se focalizan en las cuestiones sindicales del susodicho personaje contrastándolo con los conceptos de Marx de clase en sí y clase para sí.

Presentación Académica

Leonardo Silber es un estudiante avanzado de la carrera de Historia (UBA). Ha participado como oyente en diferentes jornadas y posee en su haber la exposición de la ponencia "La experiencia de un estudiante de historia como guía voluntario en el museo Ana Frank Argentina." en IV Jornadas "Los terciarios hacen historia" en el I.S.P. Joaquín V. Gonzalez los días 5, 6 y 7 de junio de 2013.

Francisco Trovato (UNC) - Modelización Argentina en Cómic de los '90

En este trabajo, nos proponemos analizar la representación de la sociedad argentina en cómics de los '90. Para tal fin, he elegido el cómic El Cazador de Aventuras, creado en 1992 por Jorge Lucas, Ariel Olivetti, Claudio Ramírez y Mauro Cascioli, editado por Ediciones la Urraca, y posteriormente editado independientemente por sus creadores. La edición del cómic se dio desde 1992 hasta 2001, a intervalos irregulares entre los números. Nos preguntamos, ¿qué dice sobre la situación política? ¿Qué crítica genera hacia otros personajes de cómics argentinos contemporáneos? ¿Qué crítica contra personas reales? ¿Y qué declara sobre el imaginario y modelo nacional?

Al tomar como referencia un corpus a partir de los distintos números emitidos a lo largo de sus

diversas publicaciones, atenderemos a estas preguntas a partir de la categoría de modelización, propuesta por la semiótica de base lotmaniana. En otras palabras, nuestra intención es destilar cuál es el modelo de Argentina implícito en esta obra y su circunscripción a determinadas coordenadas sociohistóricas. En esta lógica, creemos que el cómic presenta una Argentina sumida en la corrupción, sobre todo en el tráfico de armas y droga, y en la cual el presidente juega un papel importante como uno de los traficantes más grandes. El texto muestra además la población argentina como un país de “brutos”, que viven mirando y tratando de imitar a Estados Unidos en sus costumbres, amantes del fútbol y de carácter pronto a la ira. Los héroes nacionales no son ya bien vistos, y de allí la recurrencia al heroísmo y los valores estadounidenses.

Presentación Académica

Francisco Emanuel Trovato es estudiante avanzado de la carrera de Traductorado Público Nacional de Inglés y miembro del equipo de investigación Grupo de Estudios de Retórica (SECyT, Facultad de Lenguas, UNC. Dirección: Dra. Silvia Barei, vicerrectora UNC). Actualmente, se encuentra desarrollando sus investigaciones en torno al estudio de cómics y manga en perspectiva semiótico-cultural.

Noel Usuca (FFyL - UBA (Letras Clásicas)) - WIRED-WEIRD. La volatilización del cuerpo en “Serial Experiments Lain”.

El presente trabajo propone una lectura de la serie de animación japonesa “Serial Experiments Lain” (Ryutaro Nakamura, 1998) desde la perspectiva de la volatilización del cuerpo, en tanto principio de individuación y límite físico, y su reemplazo por una versión identitaria trascendente en la esfera del mundo de la información pura. El título “Weird” (raro, extraño) —anagrama de “Wired” (cableado, conectado), tal como se denomina en la serie a la red de redes— se convierte en el punto de acceso para un recorrido durante el cual, tras atravesar la instancia híbrida del cyborg, la protagonista va renunciando a su propia corporalidad, en una suerte de gnososis versión 2.0.

Este anime de culto, según creemos, es una reflexión acerca del valor de la noción misma de cuerpo, en una era como la nuestra, en la que la geografía y los vínculos se han convertido en un espacio erradicado donde la presencia convive con la ausencia.

Presentación Académica

Estudiante avanzado de Letras Clásicas en la UBA, finalizando la instancia de grado.

Adscripto a la cátedra de Lengua y Cultura Latinas I (Schniebs): Tema: “Articulaciones de poder, saber y quehacer literario en las Fábulas de Fedro”.

Profesor de Lengua y Literatura en el nivel medio.

Corrector de estilo.

Desi Valentine (Athabasca University) - Locating the Postcolonial in Popular Cultural Texts

Through the vexed and multiple lenses of postcolonial studies, this essay explores the literary, cultural and political meanings ascribed to postcolonialism in order to illuminate the disconnect between the Western academy and its presumed-to-be subaltern communities. In particular, I interrogate Canada's postcolonial status in the context of official multiculturalism, and argue that the aforementioned disconnect may be ameliorated through both critical and self-critical interpretations of cultural texts. Multicultural education is presented as both a cause of the categorization of subalterns by the privileged, and a potential mechanism for emancipatory, transcultural learning. When interpreted in the context of critical pedagogy, postcolonialism becomes a social justice project, a transformative education, and a lens through which we may more accurately see ourselves.

I argue that this critical, emancipatory and potentially transformative lens must then be directed at the everyday cultural production and consumption carried out by everyday people. What is generally considered to be high culture is also what has been officially or unofficially vetted by the state, the academy and the socioeconomic elite. By consequence, voices from marginalized peoples and unacknowledged (and unacknowledge-able) subcultures, and those counter-cultural productions that have not been integrated or normalized through neoliberal media mechanisms are excluded, diminished or dismissed. In nations like Canada, where official multiculturalism has made discussions

of 'ethnic' or 'racial' marginalization the stuff of bad manners, we need to look beyond so-called high culture to popular fiction, popular culture, sub-cultural and counter-cultural productions, and to non-textual representations like skin-bleaching, body art, body modification, cos-play, avatar or virtual identity formation and maintenance, and the other myriad and multiple interstices of dominant/subordinate cultural exchange. It is in these interstices, these meeting points between what is celebrated and what is silenced, that the voices of the voiceless may be heard.

My paper contends that if high culture represents what a society strives to be, popular culture reflects what a society is. The critical analysis of popular cultural texts is therefore a disruption of illusion, a revelation of honesty, and a crucial explication of who we are. Self-awareness – self-critical awareness – is an essential precondition for meaningful change on a personal and on a societal level. Critical postcolonial analysis of popular cultural texts is therefore an essential first step toward a truly just society in which 'different' no longer means 'lesser'.

Presentación Académica

Desi Valentine is a small business owner, literacy activist, and MA candidate living in Edmonton, Alberta. Her research interests include critical pedagogy, cultural politics, Canadian literature, and the contested ground between Self and Other in multicultural Canada.

Solange Victory (UBA - Facultad de Filosofía y Letras) - Desvío a los mundos monstruosos

La literatura de tema monstruoso implica siempre una imaginación acerca del cuerpo y sobre la posibilidad de repensar sus límites. Es decir, el ingreso del monstruo en la literatura - "fisura en la red simbólica misma" (Žižek) supone la inscripción del cuerpo en la escritura. Teniendo en mente esta premisa, me propongo en este trabajo preguntarme acerca del modo en que la literatura de tema monstruoso puede abrir espacios en el corazón mismo de lo simbólico (el lenguaje) para hacernos ingresar en lo imaginario, es decir, "el otro lado", "la otra orilla" en este mundo (al menos, mientras dure la narración). A partir de Historias de monstruos (1969) del ripperólogo y parapsicólogo Juan Jacobo Bajaría esta ponencia propone la proliferación de una serie de (inter)textualidades que van desde los Caprichos de Goya, pasando por la lectura de Alien que realiza Žižek, hasta la serie de TV Fringe; en un intento de leer cómo diversas narraciones de lo monstruoso trabajan sobre la posibilidad de recuperar el cuerpo, el deseo y la "forma-de-vida" (Agamben) mediante la creación de mundos imaginarios donde las reglas se definen por los imperativos propios de la narración y donde siempre es posible (en contraposición con la legalidad asfixiante de nuestra cotidianidad) la desclasificación y el tránsito entre espacios diversos.

Presentación Académica

Solange Victory (1990) es estudiante avanzada de la carrera de Letras en la Universidad de Buenos Aires, becaria de grado del Consejo Interuniversitario Nacional y adscripta a la cátedra de Problemas de Literatura Latinoamericana "A" de la UBA. También participa como investigadora del proyecto UBACyT "Historia comparada de las literaturas argentina y brasileña".

Anibal Villordo (UBA (Universidad de Buenos Aires)) - Batman va a Elecciones.

Entre 1966 y 1968, la cadena televisiva norteamericana ABC puso al aire una adaptación de la historieta gráfica nacida en Mayo de 1939, en la revista "DC" n°27 que marcaría un hito en la historia de los superhéroes: Batman. Lo novedoso de su estética innovadora, tanto en su formato visual, como en la utilización extrema de los colores, junto a sus famosas onomatopeyas visuales y planos inclinados, acertaron para que esta tira marcara un hito en las historias de superhéroes, elevando a Batman al panteón sagrado de los iconos occidentales en el imaginario colectivo. Mas allá de la comicidad excéntrica como burla a la racionalidad moderna manifestada en la "lógica deductiva" del superhéroe (rayana en el absurdo), y la ridiculización del estilo Sherlock Holmes, la serie aparece, como un crítica al Estado, a las instituciones, y al ciudadano común en su estatus bipolar de aceptación/denigración de un suprapoder por fuera de la ley y las instituciones formales, que ayude a estas a retomar el curso de la misma. El contexto es Guerra de Vietnam, movimientos contra-culturales hippies y espíritu Agogo. Aquí aparece un capítulo intitulado "Batman va a elecciones", en donde las super capacidades del batihéroe se cruzan con la lógica de las campañas electorales modernas norteamericanas. La interesante pregunta que se plantea es, si sus "bativirtudes" serán suficientes para confrontar con este paradigma electoral a fin de vencer en las urnas al malvado Pingüino, o si por el contrario, en las modernas campañas electorales subyacen y se reproducen

lógicas que ni aún el más fantástico superhéroe puede quebrar.

Presentación Académica

Mi nombre es Anibal Villordo soy Licenciado en Ciencia Política por Universidad de Buenos Aires (FCS- UBA) y actualmente terminé de cursar la Maestría en Comunicación y Cultura, también de la Universidad de Buenos Aires. Al presente me encuentro abocado a la confección de mi tesis sobre cómics, sociedad y política bajo la dirección de la Dr Laura Vazquez a la vez de pertenecer al grupo de investigación de Narrativas Dibujadas, Humor Gráfico, Historieta y Animación de la Carrera de Ciencias de la Comunicación Social de la Universidad de Buenos Aires.(FCS-UBA)

Jonathan Ezequiel Viscovich (Facultad de Lenguas - Universidad Nacional de Córdoba) - Epístolas Apocalípticas: Las Representaciones del Zombi en la Córdoba Contemporánea

La sociedad a través de la historia ha optado muchas veces por crear figuras ficticias con el fin de dar explicaciones a cosas que escapaban de su conocimiento. Pero estos conceptos se han ido transformando junto con la sociedad misma, haciendo que estas figuras cambiasen y tomaran nuevas formas, aspectos y denominaciones. Una de las muchas figuras que ha trascendido por los campos de este desarrollo es el monstruo, el cual es modelizado de diferentes maneras no solo conforme el tiempo transcurre, sino que también lo hace dependiendo de la cultura en la que se encuentra. En término de la semiótica de la cultura (Lotman), la modelización refiere a la comprensión de un modelo particular de mundo en la configuración textual: es decir, la construcción de un modelo de la realidad. Así, en representaciones culturales como la novela Letra Muerta (2013) resulta posible observar cómo se modeliza la figura del monstruo y, más específicamente, el zombi, en un contexto sociotemporal determinado: en clave local, la Córdoba contemporánea. En perspectiva semiótica, sostenemos que la figura del zombi muta dependiendo la cultura, el lugar y el tiempo en el que es localizado, siendo este el eje de distintos estudios o análisis. Creemos también que la modelización de esta figura se verá afectada a las distintas políticas y movimientos sociales de los ámbitos en los que se desenvuelve.

Presentación Académica

Jonathan Ezequiel Viscovich es estudiante avanzado de la carrera de Traductorado Público Nacional de Inglés y miembro del equipo de investigación Grupo de Estudios de Retórica (SECyT, Facultad de Lenguas, UNC. Dirección: Dra. Silvia Barei, vicerrectora UNC). Actualmente, se encuentra desarrollando sus investigaciones en torno al estudio de ciencia ficción y fantasy en sus representaciones más contemporáneas en perspectiva semiótico-cultural.

Manuel Winocur (Universidad de Buenos Aires) - Spec Ops: the Line, para una crítica de la violencia en los medios culturales

Presentaré un análisis del videojuego "Spec Ops: the Line", relevando la intervención que opera el juego en tres niveles distintos: en primer lugar, en el marco cultural, como relectura y reelaboración de la novela "Corazón de las tinieblas" de Joseph Conrad. En segundo lugar en el nivel de la discusión moral, como reflexión sobre la violencia institucional y la experiencia del ejército moderno, a través del trabajo con el concepto de disociación y con el PTSD (Trastorno de estrés postraumático). Y en tercer lugar en el campo de los videojuegos de disparos (shooters), como una crítica a la violencia estilizada y a la figura del héroe de guerra idealizado. Me valdré de artículos de análisis y conferencias acerca del juego publicados por los sitios especializados "Gamasutra" y "Polygon", y el libro Killing is harmless ... Demostraré a través de un análisis detallado de los procedimientos de diseño de juegos, las mecánicas y las elecciones a las que se enfrenta el jugador, cómo el juego presenta una serie de conflictos políticos, sociales y morales relacionados al uso de la violencia, las nociones del bien y el mal, y las construcciones del otro. Me enfocaré en el rol que cumple el jugador y la posibilidad de juicio crítico que se le ofrece. Marcaré, para finalizar, cómo el juego funciona como crítica y contrapeso de una serie de producciones culturales, en especial en el campo de los videojuegos, que idealizan y estetizan al héroe y al uso de la violencia.

Presentación Académica

Manuel Winocur es estudiante de la carrera de Letras en la Universidad de Buenos Aires. Lleva actualmente 15 materias aprobadas (contando CBC), actualmente cursando la especialización en letras modernas. En el marco de la carrera publicó trabajos sobre la obra de J. G. Ballard y J. C.

Onetti. Sus relatos “Ruido rosa” y “La impresora” recibieron menciones y fueron publicados en dos antologías de relatos de ciencia ficción en España. Además se educó en diseño de juegos (Game design) en el marco de su trabajo en Gameloft S.A.