

Convocatoria a la presentación de CUEx para el ciclo lectivo 2023/2024

El presente documento debe adjuntarse al formulario de la convocatoria. Las propuestas deben ajustarse a lo establecido en el Reglamento de CUEx (RES CD 2022-99).

1. Título

“Experiencias de visualización del conocimiento. Análisis y diseño de propuestas expositivas”

2. Objetivos.

Los objetivos principales de la propuesta son los siguientes:

- que los estudiantes identifiquen las principales problemáticas asociadas a la visualización y la divulgación de las ciencias en las cuales se desempeñan;
- que desarrollen propuestas de comunicación pública de las investigaciones de su ámbito disciplinar;
- que adquieran herramientas para el desarrollo de proyectos expositivos en entornos tanto físicos como virtuales.

3. Fundamentación

En los últimos años se comenzó a manifestar una preocupación por la relación entre los circuitos académicos de producción científica y públicos más amplios, que no suelen estar interiorizados con los contenidos ni los modos de producir conocimiento en el campo científico. Si bien conceptos como “divulgación” o “popularización” de la ciencia no son nuevos, a lo largo del tiempo se fue modificando el abordaje de este tipo de actividad. Desde una visión de “simplificación” de contenidos dirigidos a las masas populares, se arribó a una visión más compleja en la cual la comunicación pública de la ciencia se concibió como un modo específico de crear conocimiento, íntimamente relacionado con las prácticas de enseñanza e investigación. El rol que las imágenes cumplieron tanto en el desarrollo del campo académico como en su vinculación con audiencias más amplias fue y es central.

Cómo se usan estas imágenes, los circuitos por los que transitan y los modos de exponerlas son preguntas fundamentales de esta propuesta formativa, que permiten revisar los modos en que las distintas disciplinas contribuyen a desarrollar los conocimientos propios de sus áreas. Al mismo tiempo, se jerarquiza el rol epistémico que las imágenes y las experiencias visuales cumplen en el propio proceso de investigación. No menos importantes fueron las relaciones establecidas entre las instituciones científicas y los distintos espacios y complejos expositivos existentes, como

los museos y las exposiciones universales, que con distintas intensidades han nutrido y moldeado los modos de conocer y producir ciencia.

Entender estos dispositivos, analizar sus estrategias de exhibición y las formas en que las producciones visuales se materializaron y circularon es el primer paso para luego poder desarrollar diseños propios. En esta propuesta se intenta trazar este recorrido: en primer lugar, pensar a la imagen como un agente epistemológico, volviendo a las distintas disciplinas que la tomaron como objeto y medio de pensamiento (los Estudios Visuales, la Antropología de la Imagen y la Antropología Visual, la Historia del Arte, entre otros). Luego, se propone conocer y analizar distintas muestras e instituciones concretas tanto locales como internacionales, que en distintos momentos fueron vitales para trazar esas conexiones entre distintos campos disciplinares (por ejemplo, las artes y las ciencias). Esto también implica mirar las nuevas propuestas digitales, que mantienen continuidades pero también innovan y generan nuevos interrogantes sobre los modos de exhibir y producir conocimiento. Para ello, se propone no sólo visitar experiencias existentes y analizarlas, sino además brindar a los estudiantes herramientas concretas que puedan poner en uso en sus propios proyectos. Esto no solamente refiere a recursos digitales de acceso abierto, sino también conocer los circuitos y las líneas de financiamiento a los que se puede apelar para materializar estas propuestas.

El proyecto final de esta capacitación precisamente apunta a que quienes la cursen puedan diseñar una propuesta que utilice los conocimientos específicos que ya traen de sus campos disciplinares y espacios de trabajo, pero con una mirada renovada. Es decir, que puedan materializar resultados y preguntas de sus investigaciones en formatos que no sólo se remitan a la palabra escrita o a los modos tradicionales que se usan dentro del campo académico para hacer circular lo producido. En este sentido se explorará el doble uso de la visualización del conocimiento: cómo opera en la producción científica, pero también qué rol cumple y qué especificidades tiene a la hora de pensar una comunicación pública de la ciencia.

4. Tipo de CUEx (art. 2 del presente Reglamento) y Modalidad de dictado (art. 3 del presente Reglamento). Seleccione el tipo y modalidad elegida.

Tipo de CUEx: *Transferencia de conocimientos* producto de investigaciones, desarrollos de articulación social y ejercicios profesionales, con propuestas de formación orientadas al público en general.

Modalidad: *Virtual mixta*, que combina instancias sincrónicas previamente definidas, con trabajo asincrónico con clases escritas y/o grabadas y trabajo en campus.

5. Estructura curricular

Módulo I. Visualización del conocimiento y comunicación pública de la ciencia. El lugar de la imagen en la producción y la divulgación de las ciencias. Paula Bruno Garcén y Greta Winckler

Carga horaria: 20 hs.

Módulo II. El dispositivo museo: museos de ciencias naturales, museos arqueológicos y antropológicos, museos de arte. Greta Winckler.

Carga horaria: 20 hs.

Módulo III. Experiencias expositivas en espectáculos científicos, parques temáticos, exposiciones universales e instalaciones artísticas. Paula Bruno Garcén

Carga horaria: 20 hs.

Módulo IV. Humanidades digitales (1): experiencias expositivas en la cultura digital. Marina Gutiérrez De Angelis y Gorka López de Munain

Carga horaria: 20 hs.

Módulo V. Humanidades Digitales (2): Recursos técnicos en y para experiencias digitales. Marina Gutiérrez De Angelis y Gorka López de Munain

Carga horaria: 20 hs.

Módulo VI. Taller de trabajo final: desarrollo de un proyecto expositivo. Silvina Inés González.

Carga horaria: 20 hs.

6. Contenidos de cada módulo o asignatura, incorporando bibliografía por cada módulo y un apartado de bibliografía general sobre el tema de la CUEx.

Módulo I. Visualización del conocimiento y comunicación pública de la ciencia. El lugar de la imagen en la producción y la divulgación de las ciencias.

Introducción a la Antropología de la Imagen y los Estudios de la Cultura Visual. El rol de las imágenes en la producción del conocimiento. Una genealogía de la visualización científica. La representación, las imágenes técnicas y la evidencia científica. Pensar con imágenes.

Bibliografía

Belting, H. (2007). *Antropología de la imagen*. Buenos Aires: Katz.

Bredekamp, H. (2019). *Darwin's Corals. A new model of evolution and the tradition of natural history*. Berlin: De Gruyter.

Bredenkamp, H., Dünkel, V., & Schneider, B. (2015) (Eds.), *The technical image. A History of Styles in Scientific Imagery*. Chicago: University of Chicago Press.

Cuarterolo, A. (2015). El cine científico en la Argentina de principios del siglo 20: entre la educación y el espectáculo. *História da Educação*, 19(47), 51-73. <https://doi.org/10.1590/2236-3459/47763>

Daston, L., & Galison, P. (1992). The Image of Objectivity. *Representations*, (40), 81-128. <https://doi.org/10.2307/2928741>

Filmografía

La mosca y sus peligros (1920, Eduardo Martínez de la Pera & Ernesto Gunche)

Módulo II. El dispositivo museo: museos de ciencias naturales, museos arqueológicos y antropológicos, museos de arte.

El museo como dispositivo ordenador de la mirada y generador de una forma de ver. Recorrido histórico por su genealogía y el rol que jugó en la delimitación de los campos disciplinares seleccionados. Características de los modos expositivos de los museos de ciencias (naturales y humanas) así como artísticos: cruces de estrategias y repertorios. Concepto de montaje crítico. Análisis de casos.

Bibliografía

Alpers, Svetlana (1991) "The museum as a way of seeing", en Karp, I. *Exhibiting cultures: the Poetics and Politics of Museum Display*. Michigan: Smithsonian Institution Press.

Bruno, Paula y Greta Winckler (2019). "¿Danzar sin movimiento? La gestión de la mirada en un museo etnográfico", *Revista de Antropología Visual* no 28, Santiago de Chile.

Didi-Huberman, Georges (2014). *Pueblos expuestos, pueblos figurantes*. Buenos Aires: Editorial Manantial.

Fernández Bravo, Alvaro (2016) *El museo vacío. Acumulación primitiva, patrimonio cultural e identidades colectivas. Argentina y Brasil, 1880-1945*. Buenos Aires: Eudeba

Reca, María Marta (2016) *Antropología y museos. Un diálogo contemporáneo con el patrimonio*. Buenos Aires: Editorial Biblos.

Módulo III. Experiencias expositivas en espectáculos científicos, parques temáticos, exposiciones universales e instalaciones artísticas.

Los espectáculos de diversiones públicas como experiencias visuales y sensoriales de comunicación del conocimiento tecnológico. El complejo expositivo [*exhibitionary complex*]. Relatos curatoriales en exposiciones universales y parques temáticos. Del relato curatorial al montaje dialéctico.

Exhibiciones e instalaciones artísticas. Las experiencias visuales-corporales de conocimiento.

Bibliografía

Bennett, T. (1988). The exhibitionary complex. *New formations*, 4, 73-102.

Bennett, T. (2017). Exhibition, truth, power - Reconsidering The Exhibitionary complex. En *documenta 14 Reader*. Kassel: documenta.

Bruno, P. (2021). Del relato curatorial al montaje dialéctico. Arte y ciencia en Londres, 1951-1953. *Boletín de Arte*, (21).

Didi-Huberman, G. (2011). La exposición como máquina de guerra. *Minerva*, 24-28.

O'Doherty, B. (2016). *Dentro del cubo blanco. La ideología del espacio expositivo*. Murcia: Cendeac.

Vasta, M. C. (2018). *Viaje pintoresco y excursión científica. El Jardín Zoológico de Buenos Aires, 1888-1924*. Buenos Aires: Instituto de Arte Americano.

Filmografía

The Brussels World 's Fair, 1958. Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=DHGD79A7Ybl>

Módulo IV. Humanidades digitales (1): experiencias expositivas en la cultura digital.

Introducción a las Humanidades Digitales y aproximaciones interdisciplinarias para pensar la cultura digital. El concepto de experiencia digital. Análisis de diseños de exhibición en entornos digitales. Nuevas imbricaciones corporales: realidad virtual, aumentada y mixta. La gestión del patrimonio en la era digital: rupturas y continuidades.

Bibliografía

del Rio Riande, María Gimena y Elena González Blanco García (2015) Introducción a las Humanidades Digitales. Material Didáctico Sistematizado. UNED.

Economou, Maria. "Heritage in Digital Age", En: *A Companion to Heritage Studies*, William Logan, Máiréad Nic Craith y Ullrich Kockel (eds), John Wiley & Sons, Inc, 2016.

González, R. (2017). *Keep the conversation going: how museums use social media to engage with the public*. The Museum Scholar, Volume 1, Number 1. Available at: <https://articles.themuseum scholar.org/2017/02/06/vol1no1gonzalez/>

Gutiérrez De Angelis, Marina y López de Munain, Gorka. "Patrimonio cultural y entornos virtuales. Aportes teóricos desde los estudios de la imagen y la estética experimental", III Simposio Internacional de Cultura Visual, 27, 28 y

29 de octubre de 2021, en la Facultat de Geografia i Història de la Universitat de València.

Pescarin, Sofia. "Virtual Reality and Cyberarchaeology. Virtual Museums", 3D Recording and Modelling in Archaeology and Cultural Heritage, BAR International Series 2598, 2014, 130-136.

Módulo V. Humanidades Digitales (2): Recursos técnicos en y para experiencias digitales.

Herramientas y recursos en línea para trabajar en espacios expositivos y gestión de colecciones. El concepto de interfaz y experiencia de usuario. Experiencias inmersivas: realidad virtual y tours virtuales. Aspectos sociales, institucionales, inter y multiculturales relacionados con las humanidades digitales: diversidad y accesibilidad.

Bibliografía

Miguel Martínez Sánchez y Antonio Flores García, (2021) "Aplicación de la fotogrametría a la divulgación histórica: creación, gestión y difusión del patrimonio 3D para el siglo XXI". Jornades d'Arqueologia de la Comunitat Valenciana, 2016~2017~2018, pp. 559-566

Sheehy, Kieron; Garcia Carrizosa, Helena; Rix, Jonathan; Seale, Jane and Hayhoe, Simon (2019). Inclusive museums and augmented reality. Affordances, participation, ethics and fun. The International Journal of the Inclusive Museum, 12(4) pp. 67-85.

Shehade, M. & Stylianou-Lambert, T. (2020). "Virtual Reality in Museums: Exploring the Experiences of Museum Professionals". Special Issue Virtual Reality and Its Application in Cultural Heritage. Applied Sciences, 10(11):4031. Recuperado de: <https://www.mdpi.com/2076-3417/10/11/4031/htm>

Zúñiga Robles, Liz. Pamela Cueva Chacón (2019) Manual de accesibilidad para museos / elaborada por Liz Zúñiga Robles -- 1a ed.--Lima : Museo de Felipe del Águila Zúñiga Arte de Lima.

Módulo VI. Taller de trabajo final: desarrollo de un proyecto expositivo. Silvina Inés González.

Diseño de propuestas expositivas: tutoría y acompañamiento en los proyectos individuales o grupales de lxs estudiantes. Insumos para el diseño y el montaje expositivo. Presentación de líneas de financiamiento y posibles esquemas de trabajo y estructuras de producción. El enfoque de y en la comunicación pública de la ciencia.

Bibliografía

Betancourt Salazar, Carlos, et al. (2012) Manual de producción y montaje para las Artes Visuales -- 1a ed. -- Bogotá : Ministerio de Cultura de Colombia

La bibliografía suplementaria se indicará según pertinencia del proyecto expositivo.

Bibliografía general

Achim, M., & Podgorny, I. (Eds.). (2014). *Museos al detalle. Colecciones, antigüedades e historia natural, 1790-1870*. Rosario: Prohistoria.

Adams, M., & Hendry, P. (2002). The Lost Art of Bacteriology. *Microbiologist*, 3(4), 14-15.

Alphen, E. Van. (2006). ¿Qué Historia, la Historia de quién, Historia con qué propósito? Nociones de Historia en Historia del Arte y Estudios de Cultura Visual. *Estudios Visuales*, 3, 80-97.

Bal, M. (2016). *Tiempos trastornados. Análisis, historias y políticas de la mirada*. Madrid: Akal.

Bovisio, A. (2013) "El dilema de las definiciones ontologizantes: obras de arte, artefactos etnográficos, piezas arqueológicas", en *caiana* 3.

Bredekamp, H. (2017). *Teoría del acto icónico*. Madrid: Akal.

Ćosović, M., & Brkić, B. R. (2020). Game-Based Learning in Museums—Cultural Heritage Applications. *Information*, 11(1), 22. <https://doi.org/10.3390/info11010022>

Didi-Huberman, G. (2014). *Pueblos expuestos, pueblos figurantes*. Buenos Aires: Editorial Manantial.

Elsner, J., & Cardinal, R. (Eds.). (1994). *The cultures of collecting*. Cambridge: Harvard.

Fernández Bravo, A. (2016) *El museo vacío. Acumulación primitiva, patrimonio cultural e identidades colectivas. Argentina y Brasil, 1880-1945*. Buenos Aires: Eudeba

Gutiérrez De Angelis, M. (2020). Imágenes técnicas y arqueología: El problema del arte rupestre y la visualización de la prehistoria. *E-imagen Revista 2.0* 2, 7. Recuperado de <https://www.e-imagen.net/imagenes-tecnicas-y-arqueologia-el-problema-del-arte-rupestre-y-la-visualizacion-de-la-prehistoria/>

Hooper-Greenhill, E. (1992). What is a museum? En *Museums and the Shaping of Knowledge*. London: Routledge.

Laia Pujol Tost, Erik Malcolm Champion, (2007) A Critical Examination of Presence Applied to Cultural Heritage. PRESENCE 2007: The 10th Annual International Workshop on Presence At: Barcelona, España.

Latour, B. (1986). Visualisation and cognition: Drawing things together. *Knowledge and Society: Studies in the Sociology of Culture Past and Present*, 6, 1-40. <https://doi.org/10.1002/9780470979587.ch9>

Podgorny, I. (2005). La mirada que pasa: museos, educación pública y visualización de la evidencia científica. *História, Ciências, Saúde-Manguinhos*, 12(suplemento), 231-264. <https://doi.org/10.1590/s0104-59702005000400012>

Quereilhac, S. (2016). *Cuando la ciencia despertaba fantasías. Prensa, literatura y ocultismo en la Argentina de entresiglos*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Rieznik, M., & Lois, C. (2018). Micrografías interrogadas . Una aproximación a la cuestión de las imágenes técnicas en la historia de las ciencias en la Argentina (siglos XIX y XX). *Caiana*, 1-17.

Staropoli, Laura, Lanza, Alejandra, Avido, Daniela Noemi y Herrera, Valeria (2019). La construcción del patrimonio virtual en la investigación, conservación y difusión del pasado. XX Congreso Nacional de Arqueología Argentina. Universidad Nacional de Córdoba; IDACOR-CONICET, Córdoba.

7. Carga horaria total (120 horas reloj).

Todas las CUEx tendrán una duración de 120 horas reloj, distribuidas en una cursada de seis meses de 20 horas cada uno.

8. Destinatarixs (aclarando, en caso de ser necesario, los requisitos de admisión).

Graduadxs de carreras de grado de las áreas de Artes, Antropología, Historia, Geografía,. También se aceptan postulaciones de graduadxs de otras áreas disciplinares interesadxs en analizar y desarrollar experiencias expositivas.

9. Condiciones de cursada y de aprobación de la Capacitación.

Para aprobar la cursada, se debe contar con un 75% de participación en los foros semanales y entregar el proyecto final en la fecha pertinente.

10. Conocimientos y/o habilidades que alcanzarán lxs estudiantes que hayan aprobado la Capacitación.

Lxs estudiantes que aprueben la Capacitación se habrán familiarizado con producciones académicas e institucionales vinculadas a un campo de conocimiento de interés actual, a partir de lecturas renovadoras y acordes a los dilemas y desafíos que hoy por hoy están presentes en la producción de conocimiento. Contarán con herramientas para poder realizar diagnósticos de experiencias expositivas, tanto físicas como virtuales, provenientes de distintas disciplinas (científicas y artísticas). Asimismo, obtendrán recursos prácticos para diseñar proyectos propios vinculados a la comunicación científica, apuntalando los conocimientos específicos previos desde un enfoque teórico innovador.

11. Certificación que otorga.

Capacitación Universitaria Extracurricular en “Experiencias de visualización del patrimonio. Análisis y diseño de propuestas expositivas”

12. Coordinación.

Coordinación: Greta Winckler y Paula Bruno Garcén

13. Equipo Docente y/o Tutorxs

Equipo docente: Marina Gutiérrez De Angelis, Greta Winckler, Paula Bruno Garcén, Gorka López de Munain y Silvina Inés González

14. CV abreviado de la Coordinación y lxs integrantes del equipo docente y/o de tutores. La propuesta debe ajustarse a los criterios establecidos en los Arts. 4 y 5 del Reglamento.

Greta Winckler es Licenciada en Ciencias Antropológicas (Universidad de Buenos Aires), donde actualmente realiza su doctorado en ese mismo campo, con una beca otorgada por el Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET). Ha trabajado en variados temas desde la perspectiva de la Antropología Visual, analizando la relación entre política y visualización, sus diversos repertorios iconográficos y las características de las imágenes en la Cultura Visual 2.0. Actualmente es profesora e investigadora del Área de Antropología Visual (UBA). Es integrante como investigadora del proyecto UBACyT Antropología Visual Expandida: Patrimonio arqueológico y realidad virtual en el sitio Cuevas de las Manos (Santa Cruz) y el proyecto Patrimonio digital y experiencias interactivas en el Colegio Nacional de Buenos Aires.

Paula Bruno Garcén es Licenciada en Artes y Profesora en Educación Media y Superior en Artes (Universidad de Buenos Aires). Ha cursado la Maestría en Curaduría en Artes Visuales (Universidad Nacional de Tres de Febrero) y se desempeña como becaria en el Doctorado en Historia y Teoría de las Artes en la (2019-2024) de la Universidad de Buenos Aires. Su proyecto de Tesis se titula "Circuitos cosmopolitas de proyecciones ópticas. Buenos Aires, 1838-1915", y se desarrolla bajo la dirección de Carla Lois y Marta Penhos. Integra el Grupo de Historia y Epistemología de las Cartografías y las Imágenes Técnicas (GHECIT) en el Instituto de Geografía (Facultad de Filosofía y Letras, UBA). Ha dictado cursos y seminarios de grado, posgrado y extensión universitaria en la Facultad de Filosofía y Letras (UBA), en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (UBA) y en la Universidad Nacional de las Artes.

Marina Gutiérrez De Angelis es antropóloga (Universidad de Buenos Aires), licenciada en Ciencias de la Comunicación (UBA), Magíster en Historia del Arte por la Universidad General San Martín (UNSAM) y Doctora en Antropología (UBA). Se ha formado en técnicas digitales en la Digital Art History Summer School de la Universidad de Berkeley y la Universidad de Málaga, así como en los programas de entrenamiento EUHeritage en Patrimonio cultural digital, Erasmus+ EU program, ICOM y Europea. Es

profesora e investigadora de la Universidad de Buenos Aires desde 1998, donde ha dictado, entre otras, las materias Antropología de la Imagen, Antropología de la Cultura Visual y antropología visual Inmersiva, junto a diversos seminarios. Es investigadora del Instituto de Ciencias Antropológicas (UBA) y directora del Área de Antropología Visual. Es docente de la Maestría en Patrimonio artístico y cultural en Sudamérica colonial (UBA) y la Especialización en Estudios contemporáneos de América y Europa (UBA). Actualmente dirige el proyecto UBACyT Antropología Visual Expandida: Patrimonio arqueológico y realidad virtual en el sitio Cuevas de las Manos (Santa Cruz) y el proyecto Patrimonio digital y experiencias interactivas en el Colegio Nacional de Buenos Aires. Es secretaria de la Asociación Ondare Irekia (España), donde diseña y desarrolla experiencias de e-learning, recorridos 360º, ambientes digitales, VR, Diseño Web y experiencias de conocimiento para instituciones culturales.

Gorka López de Munain Iturrospe es Licenciado en Historia del Arte por la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea y Doctor en esta misma disciplina por la Universidad de Barcelona. Actualmente es director del proyecto Ondare Irekia Patrimonio Abierto y profesor tutor en la Universidad de Educación a Distancia (UNED) de Vitoria-Gasteiz. Compagina estas labores profesionales y docentes con la participación en diversos proyectos de investigación en el marco del Área de Antropología Visual de la Universidad de Buenos Aires. Forma parte del proyecto UBACyT Antropología Visual Expandida: Patrimonio arqueológico y realidad virtual en el sitio Cueva de las Manos (Santa Cruz).

Silvina Inés Gonzalez (Buenos Aires, 1991) es productora de teatro, shows musicales y contenido audiovisual. Realizó la Diplomatura en Producción Cultural (Centro Cultural Paco Urondo, Universidad de Buenos Aires), cursó estudios de Artes (FFyL - UBA), Ciencia Política (FSOC - UBA) y Producción Cinematográfica (ENERC). Comenzó como productora en la Plataforma LODO, bajo la dirección de Paula Baró y Marina Quesada. Trabajó en el Centro de Investigaciones Artísticas (CIA) en Desarrollo de Fondos. En artes escénicas, fue la productora de proyectos dirigidos por Silvio Lang y Ramiro Guggiari, entre otros. Produjo la presentación del disco Political Pari de Sara Hebe en el Microestadio Atenas. Fue productora general del Xirgu UNTREF. Actualmente trabaja en el área de contenidos para Exosound y La Feria de la Música. Se desempeña también como manager de Agua Florida y Sylvia Pop.