

---

## Mesa Morfología y Comunicación 2

**Szlifman, Mariel**

[maszlifman@gmail.com](mailto:maszlifman@gmail.com)

### Palabras clave

Diseño museográfico, Morfologías audiovisuales,  
Taxonomías, Objetos culturales, Diseño audiovisual

### Moderación

En el marco de las Jornadas SI+ 2021, se propuso reflexionar sobre las palabras clave, conceptos, términos y metadatos de los proyectos de investigación. En particular, en la Mesa de Ponencias Morfología y Comunicación 2 coincidieron reflexiones en torno al Diseño audiovisual y el espacio representado, la taxonomía en torno a la investigación en diseño audiovisual, las prácticas expositivas y el diseño museográfico, así como la problematización de la virtualidad para impartir la enseñanza de diseño. Estos debates provinieron de 3 ponencias que entrecruzaron disciplinas de distintas mujeres profesionales y docentes.

Por su parte, María Florencia Reyes Santiago compartió parte de la investigación de su tesis de posgrado alrededor del diseño de la exposición como objeto-idea. A través de los estudios de caso de sitios de memoria del terrorismo de estado, reflexionó sobre cómo pensar los museos de sitio que, en el pasado, fueron centros clandestinos de detención. El diseño museográfico se torna particular en esta tipología de museos, ya que se debe operar con la memoria tangible e intangible. La tarea de “hacer historia” se enmarca en las muestras permanentes que Reyes Santiago analiza a partir de su construcción discursiva y objetual. El Museo Sitio de Memoria ESMA propone un acento en el espacio, despojado, para hacer visible los espacios de denuncia atravesados por el cuerpo del espectador. En cambio, el Museo de Sitio del Archivo Provincial de la Memoria – Ex D2, recupera las historias de los detenidos y expone los objetos como un espacio de recuperación para una identificación directa.

Algunos de esos ejes de análisis se cruzaron con la ponencia de Antonelia Adosi, Celeste Bonzano, Lais Macaria y quien suscribe, Mariel Szlifman. Compartimos una reflexión a modo de ejercicio intertextual, alrededor de las taxonomías operativas que utilizamos para el análisis de objetos centrales en el proyecto de investigación SI “Praxis del diseño audiovisual”. Se expusieron las herramientas y metodologías internas al proyecto y externas con las pasantías

junto a las palabras claves que sistematizaron el modo de analizar obras de diseño audiovisual y arte tecnológico. Se conformó un glosario para clasificar: formatos expositivos, tipologías de obras de arte tecnológico, diseño de instalaciones y sus variables, soportes y medios audiovisuales; así como también las operaciones intrínsecas a la curaduría y al diseño expositivo. A diferencia de Reyes Santiago que se concentra en los museos de sitio, en nuestro casos son los museos y espacios de arte contemporáneo los que sirven como interfaz cultural donde se inscriben estos objetos. A su vez, analizamos las actividades de pasantías (virtuales) como una experiencia que nutre la propia pesquisa, a través de la interacción, iteración y el co-diseño.

En este último punto, algunas de las ideas se encontraban con la problematización del espacio virtual de enseñanza, en la ponencia de Verónica Vitullo; quien propuso pensar un desvío en la investigación de las morfologías audiovisuales. En la materia que imparte dentro de Diseño de Imagen y Sonido (FADU, UBA), el espacio-pantalla cobró una resignificación para pensar lo virtual en el campo educativo y los espacios audiovisuales. Esta mediatización de la enseñanza implicó, para ella, reflexionar sobre lo virtual y su territorio como un dilema entre la fascinación por la pantalla, el espacio de representación y el modo en que opera como dispositivo. ¿Cómo aprendemos a través de esta mediación? Tanto estudiantes como docentes e investigadores se sitúan respectivamente “del otro lado”: en la virtualización del espacio.

*Las jornadas como un lugar de debate y encuentro desde la propia experiencia*

Con sus puntos en común y sus diferencias, estas investigaciones proponen debatir los propios procesos de investigación y de enseñanza marcados por la experiencia. Las distintas formaciones disciplinares —formación proyectual, diseño, comunicación, audiovisual, sociología, entre otras— se evidencian en las marcas de identidad que atraviesan las reflexiones y metodologías de cada ponencia, poniendo en foco las palabras claves y conceptos que articulan cada proyecto. Las investigadoras expusieron de manera dinámica sus avances, a través de metodologías y herramientas teóricas propias, que se aplican a los instrumentos de análisis. La problematización de la enseñanza de estos saberes también fue un punto en común: a través de ella, las herramientas se ponen en juego. La interacción con los y las estudiantes trae un abanico de cuestiones que son particularmente aprendidas y puestas a prueba en la tarea docente.

**Enlace a la grabación de la Mesa MyC 2:**

**[https://www.youtube.com/watch?v=-pH3f\\_IDLTk](https://www.youtube.com/watch?v=-pH3f_IDLTk)**

## Nube de palabras clave

**Asistente de Moderación: Solange Pino**

[solangerpino@gmail.com](mailto:solangerpino@gmail.com)

actores arte ausencia cultura curaduria definir design desvio disenadores diseno educacion  
enunciacion esma **espacios** espectador estudiantes experiencia  
exposiciones expresivos formatos genero historia ideas identidad mediacion medios  
**memoria** museos **objetos** obras palabras  
pasantes pasillos pedagogia praxis profesores prototipar realidad recuperar referencias  
representacion significantes sonido soportes testear thinking tiempo virtualidad visitante voces