



PROGRAMA ANALITICO DE ESPACIO CURRICULAR OPTATIVO

Nombre de la Asignatura:	Diseño para la resistencia: especulación y ciencia ficción.
Encargado de curso:	Malugani Costantino Juan Sebastian
Años Académicos:	2025-2026
Carreras para las que se dicta:	Arquitectura, Licenciatura en Diseño Industrial y Licenciatura en Diseño Gráfico

Régimen de cursado:	ANUAL
Turno y horario propuesto A CONFIRMAR:	
Carga horaria semanal:	4
Teoría:	1
Práctica:	3
Carga Horaria Total en clase:	60 (anual)
Dedicación del estudiante fuera de clase:	30
Total de horas presupuestadas:	90
Créditos:	6

MODALIDAD DE CURSADO

70% presencial y 30 % virtual

EQUIPO DOCENTE

Cargo en el ECO	Apellido, Nombre y correo electrónico	Grado Académico	Cargo en UNR	Dedicación en UNR
Encargado de Curso	Malugani Costantino Juan Sebastian	Especialista	JTP	2 simple 1 semi
Docente 1				



Docente 2				
Docente 3				
Docente 4				
Estudiante aux.				

OBJETIVOS MINIMOS SEGÚN PLAN DE ESTUDIO

- Completar la oferta de formación general.
- Aportar a la investigación y formación de conocimientos y recursos humanos.
- Aportar a la flexibilidad del sistema.
- Reconocer las particularidades vocacionales del alumnado.
- Proporcionar espacios de formación académica a los avances del desarrollo disciplinar.
- Generar intereses de profundización disciplinar.
- Orientar la formación de posgrado.

REQUERIMIENTOS DE ESPACIO Y EQUIPAMIENTO

Taller o aula con tableros. Proyector multimedia. Aula Moodle.

REQUERIMIENTOS

1/ ASIGNATURAS

CARRERA	ASIGNATURA	CONDICIÓN (reg/aprob.)



2/ OTROS

FUNDAMENTACION

Desde el lejano (pero tan presente) Frankenstein hasta la última temporada de Black Mirror, pasando por tantas ficciones como El eternoauta, Star Wars, 1984, Jurassic Park, 2001, entre tantos que se puedan nombrar, las producciones de Ciencia Ficción inundan la cultura popular y generan crítica, abren la puerta a la duda y permiten pensar otras dimensiones de lo posible. La arquitectura, el diseño gráfico y el industrial como herramientas humanas proyectuales sirven para, justamente, proyectar, pensar otras formas. En este sentido, encuadrado en el diseño especulativo, puede servir para reflexionar y hacernos la pregunta de ¿qué pasaría si...?

A modo de instancia reflexiva se propone la lectura de ciencia ficción como punto de partida para el análisis y lectura de la contemporaneidad argentina para pensar colectivos sociales y políticos futuros. Estos colectivos aun dormidos, como sujetos políticos, tienen intereses que están en disputa, se busca desde la práctica y la reflexión mostrar que el diseño es necesariamente político.

La persona que diseña es una operadora cultural (Ledesma, 2001), a partir del trabajo en taller las y los estudiantes podrán pensar y especular con futuridades que permitan la reflexión. “La ciencia ficción no es predictiva, es descriptiva” (Le guin, 1969; p. 18), se busca describir, especular, pensar y hacer, desde un enfoque transdisciplinario.

¿Qué pasaría si...

no hubiera más energía en el planeta?

las personas y las máquinas nos fusionamos?

se privatiza todo el espacio público físico?

nos desmaterializamos y podemos habitar el espacio virtual?

el agua deja de ser un recurso finito?

Sobre estas y muchas preguntas más, se construye la antesala para pensar en Diseños para la resistencia, donde la imagen se configura como un punto de unión para generar grupos y colectivos. Pensar sus intereses y diseñar para estos.



El futuro, es una excusa, para pensarnos en el hoy.

OBJETIVOS GENERALES

- Presentar al diseño y la arquitectura como herramienta humana crítica y política enfatizando en el carácter de la posibilidad que estas llevan.
- Especular con problemáticas actuales y futuras como punto de partida para la inspiración e innovación.
- Brindar a las y los estudiantes herramientas para poder identificar problemas actuales de la sociedad contemporánea a fin de pensar respuestas originales e imaginativas al presente.

CONTENIDOS PARTICULARES (O TEMATICOS)

- Introducción a la ciencia ficción.
- Diseño especulativo.
- Cultura del pastiche.
- Estética de la resistencia.
- Diseño de futuros.
- Política y diseño.
- Archivo y tecnología.

Las actividades de la cátedra y sus trabajos prácticos están enlazados de forma secuencial. Se propone a las y los estudiantes cuatro estadios sobre los cuales accionar:

Encuentros cercanos del tercer tipo.

Para interiorizarse en la materia, las y los estudiantes deberán relevar por lo menos 3 piezas de ciencia ficción y cruzarlas con alguna noticia de la actualidad. Con ello componer un breve relato textual o visual combinando, una historia que dé cuenta del tema actual que su resolución o cambio de la trama sea lo relevado. A partir de esto se busca trazar puntos de unión entre diversas historias, ¿las piezas relevadas tienen en común a la máquina? ¿Los autómatas? ¿La escasez de recursos? ¿Utiliza la imaginación y las conspiraciones?

A la par, deberán analizar normas o prácticas culturales actuales que podrían quedar obsoletas o problemáticas en el futuro.

A partir de ambos ejercicios, deberán imaginar cómo un grupo social futuro podría desafiar o “hackear” esas normas.

El planeta de los simios.

¿Qué mundo nos encontraríamos al volver a la tierra si hibernamos 10 años en la estación espacial internacional?

A partir de esta pregunta y de la lectura de las tendencias y señales de la contemporaneidad, como así también de producciones de ciencia ficción, se invita a las y los estudiantes a pensar distintos escenarios futuros para poder especular con las posibles humanidades que lo habiten. Para esto se propone utilizar la matriz de diseño de futuros (Repetto, Cortes Funes, 2020.). Luego de realizar la matriz, las y los estudiantes deberán pensar en noticias de este futuro, pueden escribirlas, hacer gráficos o filmarse, incluso puede ser un video viral para redes sociales.

Conformado el futuro de cada estudiante y a partir de una escritura detallada de este futuro y sus personas, las y los estudiantes podrán situarse y pensar las posibles problemáticas de las mismas. Como abordaje metodológico se propone la producción de collage, ilustraciones, poemas, cuentos, entendiendo la poética como punto de partida para abordar las emociones de estas personas. ¿Qué tipo de cuerpos existen? ¿Qué formas de gobierno? ¿Cómo es el acceso a los bienes de consumo?

El día después de mañana.

Una vez establecido el escenario futuro y sus problemáticas, se propone pensar en que colectivos sociales lo habitarán y cómo se posicionarán frente a esto. En primera instancia, se realizará una dinámica donde cada estudiante representa su colectivo futuro, defendiendo sus necesidades y propuestas en un parlamento o asamblea. En la misma, se debatirán los temas de interés para cada grupo o comunidad.

Pasada la actividad y la instancia de dialogo e intercambio, se reunirán en grupos de tres integrantes y escribirán un manifiesto para este grupo, dotarlo de nombre y pensar sus características. Entendiendo que ya no es mi futuro individual, sino la unión de por lo menos tres y las complejidades que eso lleva. Este ejercicio se evaluará en conjunto con el siguiente.

El despertar de la fuerza.

Como estadio final de este proceso, las y los estudiantes deben diseñar para estos colectivos dormidos. ¿Cuál será el llamado a la acción, su *batiseñal*? ¿Con qué herramientas resistirá? ¿Qué espacios habitan?, cada estudiante desde su área de saber diseñará herramientas para la resistencia:

- Diseño gráfico la identidad visual: Las y los estudiantes pueden diseñar una serie de representaciones visuales (carteles, banderas, símbolos) que



representen a un colectivo social o político futuro. Pueden basarse en estéticas que expresen los valores, prácticas y luchas de estos colectivos

- Diseño industrial los kits y artefactos: artefactos simbólicos y funcionales que representen los valores, prácticas y luchas de colectivos sociales del futuro. La idea es que estos objetos sean a la vez utilitarios y comunicativos, reflejando la identidad y cultura de esos grupos. Ej. primeros auxilios, herramientas, utensilios, los medios de transporte, etc.
- Arquitectura los espacios y su hábitat: Los estudiantes pueden diseñar espacios físicos y virtuales para comunidades futuras con necesidades específicas (como “refugios urbanos para migrantes climáticos” o “zonas de retiro para humanos desconectados del sistema digital”).

Las categorías no son cerradas ni exclusivas para cada carrera, sino son puntos de partida para especular, podrá diseñarse tipologías no específicas de cada área.

A modo de cápsula del tiempo, deben de construir sus diseños para legarlos a la futuridad, pensando en las complejidades tecnológicas de cada futuro particular (¿cómo se conserva un archivo editable virtual si en el futuro no hay electricidad? ¿illustrator, Rhino, Cad, etc. van a seguir existiendo o estarán obsoletos? ¿Si armo un kit de primeros auxilios, no se van a vencer los productos? etc.)

Las actividades están pensadas dentro de problemáticas de la compatibilidad tecnológica presente frente a la futura y la contradicción misma que presenta diseñar para lo que no se conoce o no se identifica.

Lejos de la figura de hombre blanco salvador, se propone un juego reflexivo para el presente y un atajo para el futuro.

PAUTAS DE EVALUACION

Para aprobar la materia es necesario contar con el 80% de asistencia y el 100% de los trabajos prácticos aprobados con nota de 6 (seis) o más.

Se evaluará la producción técnica y la pertinencia de la propuesta con respecto al futuro propuesto. Será requisito la participación en clase y la presentación de los trabajos en tiempo y forma.

Se evaluará la capacidad de reflexión crítica en las y los estudiantes a partir del método de diseño de futuros.



Las y los estudiantes que tengan dificultades para aprobar un trabajo práctico, pero denotan interés, compromiso y una actitud proactiva, contarán con una instancia para recuperar.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA (citar de acuerdo a normas APA)

Agamben, G. (2011) *¿Qué es lo contemporáneo?*. Desnudez. Buenos Aires.

Asimov, I. (1999) *Sobre la ciencia ficción*. Editorial Latinoamericana

Benjamin, W. (1989) *Tesis sobre filosofía de la historia*. Discursos interrumpidos I. Buenos Aires., 1989.

Dunne, A.; Raby, F. (2013) *Speculative Everything, design, fiction and social dreaming*.

Consultado el 4 de noviembre de 2024:

<https://readings.design/PDF/speculative-everything.pdf>

Ledesma, M. (2011). *Comunicación para diseñadores*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Infinito.

Ledesma, M. (2022) *¡Mirame! Figuraciones del diseño emergente para la inclusión social*. Buenos Aires. Wolkowicz Editores.

Le Guin, U. K. (1969). *The Left Hand of Darkness (1.ª ed.)*. New York, NY. Ace Books.

Pérez Grass, M. L. (2020) "Retornos a la frontera interior en la narrativa especulativa contemporánea" en *Estudios de Teoría Literaria. Revista digital: artes, letras y humanidades, julio de 2020, vol. 9, n° 19, pp. 122-133*.

Repetto, J. M. , Cortes Funes, E. (2020) *Diseño de futuros para transformar el presente. Extenderse en el tiempo y la tecnología para anticiparse a las disrupciones de nuestra era*. Buenos Aires. Editorial Extendidos.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA (citar de acuerdo a normas APA)



Martin Juez, F. (1999). Principios para una antropología del diseño. Mexico.
Consultado el 4 de noviembre de 2024:

<https://fmj2016.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/10/copia-de-i-parte-contribuciones-para-una-antropologc3ada-del-disec3b1o.pdf>

Morton, T (2018) *Hiperobjetos. Filosofía y ecología después del fin del mundo*. Buenos Aires. Los sentidos.



INSCRIPCIÓN EN EJES TEMÁTICOS Y LÍNEAS PRIORITARIAS DE INTERÉS PARA ESPACIOS CURRICULARES OPTATIVOS

Habiendo tomado conocimiento de los Ejes temáticos y Líneas prioritarias mencionados -definidos por las Direcciones de Carrera de la FAPyD- consideramos que esta propuesta de ECO

2- se inscribe y adhiere a la línea número 1,2,4 y 5 tituladas Componente ambiental relacionado a las dimensiones sociales y económicas en el diseño, la arquitectura y la planificación.; Derechos humanos y justicia socio-espacial; Tecnologías; Trans-disciplinariedad porque al enmarcarse dentro de la especulación, el futuro y la política, abarca estas 4 dimensiones, poniendo a las y los estudiantes en lugares para pensarse y pensar a las humanidades, las disciplinas y las formas de la humanidad.

Los cuatro ejes están enlazados en la propuesta pedagógica de pensar a las personas, su habitar y su posicionamiento sobre una relación desigual política. Esta materia más que un lugar de saberes direccionados o cerrados, se propone ser un espacio abierto y transdisciplinario que sirva como punto de partida de inspiración, proyectos presentes y futuros, crítica y reflexión.