

AREA

agenda de reflexión en arquitectura,
diseño y urbanismo

*agenda of reflection on architecture,
design and urbanism*

Nº 14 | OCTUBRE DE 2008

Universidad de Buenos Aires
Facultad de Arquitectura,
Diseño y Urbanismo

CONTENIDOS | CONTENTS

7 Editorial

9 Reflexiones acerca del manejo pasivo de la envolvente edilicia en verano. El rol de la arquitectura y el rol del usuario

CAROLINA GANEM | ALFREDO ESTEVES

23 Tecnología para la construcción sustentable. Elementos constructivos elaborados con plásticos reciclados

ROSANA GAGGINO | RICARDO ARGÜELLO |
MARIANA GATANI | HORACIO BERRETTA

35 La cultura del cyber, el espacio y los imaginarios tecnológicos

JAVIER DE PONTI | ALEJANDRA GAUDIO |
SUSANA SAUTEL

43 Políticas y modalidades de gestión patrimonial. Práctica de gestión asociada en Parque Avellaneda

DOMINGO C. PUGLIESE

55 Las tierras del playón ferroviario desactivado de Caballito: la puja de distintos actores y agentes por su apropiación espacial

DANIELA SZAJNBERG | GABRIELA SORDA |
GUADALUPE TELLO

67 Indicadores ambientales derivados de las transformaciones del uso de la tierra en el área metropolitana de Buenos Aires (1985-2001)

DIANA E. DE PIETRI | PATRICIA DIETRICH |
MARIA A. IGARZABAL DE NISTAL

79 Etnicidad mexico-americana y morfología urbana fractal en Los Angeles

MYRIAM B. MAHIQUES

91 El manejo formal e informal de los residuos sólidos urbanos de la ciudad de Buenos Aires entre los siglos XIX y XX

VERÓNICA PAIVA

102 Reseña de libro



cyber
tecnologías de la comunicación y la información
jóvenes
imaginarios fantásticos
inmersión
puesta en escena

cyber
communication and information technology
youth
immersion
staging

> JAVIER DE PONTI | ALEJANDRA GAUDIO |
SUSANA SAUTEL
Universidad Nacional de La Plata

LA CULTURA DEL CYBER, EL ESPACIO Y LOS IMAGINARIOS TECNOLÓGICOS

En los últimos años en las ciudades de la Argentina surgió un nuevo tipo de locales cuya oferta está directamente asociada a las tecnologías de la comunicación y la información. Este tipo de locales, llamados "cyber", son lugares en los que se ofrecen distintos servicios: juegos en red, internet, correo electrónico, chat, entre otros. Los cyber se han desarrollado como espacios en los que habita la tecnología. En ellos se observan elementos de ambientación que representan imaginarios de futuros tecnológicos ideados desde el cine de género fantástico. En este trabajo se analiza la presencia de esos imaginarios en el diseño de los locales, en su mobiliario e iluminación, en relación a las imágenes de la tecnología y al espacio que proponen los cyber como ámbito de relación con las tecnologías de la información y la comunicación.

El presente trabajo ha sido elaborado por sus autores en el marco del proyecto de investigación (11 H/460) "Los/las jóvenes y las nuevas tecnologías de la comunicación y la información: la cultura del cyber", adscrito al Departamento de Ciencias de la Educación de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Programa de Incentivos de la Universidad de La Plata y del Ministerio de Educación de la Nación.

The culture of the cyber, space and the imageries of technology

In the last years in Argentinean cities a new type of commercial shops has appeared. What they offer is directly related with technologies of communication and information. These types of shops, called "cyber", are places where you can find different types of services: net games, internet, webmail, chat and others. Cyber has grown as spaces where technology lives. Some ambient things there evidence the influence of fantastic movies and their images of the future. This article intends to analyse those imageries in the commercial design, in their furniture and illumination, relational with the images of technology an space that propose cyber as spaces of technology and information.

AREA Nº 14, octubre de 2008 © SI-FADU-UBA

Introducción

El avance de las tecnologías de la comunicación y la información sobre el cotidiano urbano modificó el espacio —conjunto de objetos y relaciones que se ejercen entre ellos (Santos 1996: 68)— y consecuentemente el paisaje de la ciudad, cambiante por definición. Éste es testigo formal de la globalización, presenta las huellas de las redes del pasado y configura las del presente y, en una sociedad forjada sobre fuertes referentes icónicos, da cuenta de la apelación a los imaginarios de consumo y entretenimiento de la sociedad capitalista.

En la velocidad mutante del paisaje de la ciudad, marcada por las reglas de juego del mercado, surgieron en la Argentina locales de servicio asociados a las tecnologías de la comunicación y la información. Se conocieron como “cyber” y evolucionaron hacia diferentes tipologías.¹ El presente trabajo aborda, a raíz del equipamiento del *cyber*, la relación entre los imaginarios del cine y las representaciones encontradas en los locales, intenta dar cuenta del modo en que confluye lo virtual y lo real en ese espacio y analiza como puesta en escena el simulacro del *estar inmerso*.

Entretenimiento, espacios e imaginarios

Desde los años ochenta, la industria del entretenimiento encontró en las generaciones más jóvenes una audiencia abierta a la manipulación y experimentación de nuevas tecnologías. El mercado del videojuego se desarrolló vertiginosamente gracias al aprendizaje que esas generaciones hicieron de las interfaces² de pantalla, cuya puesta en escena remite a los imaginarios del futuro. Los nuevos productos de entretenimiento posicionaron sus relatos en el mercado apelando a las imágenes ya instaladas desde las industrias del cine y la televisión. Las secuencias de aventuras interactivas las citaron, y en muchos casos las campañas de promoción para los nuevos estrenos estuvieron acompañadas por sus respectivos juegos interactivos (Barbier y Bertho Lávener 1996 [1999: 380]).

La presencia en pantalla de esos imaginarios fantásticos —aquellas representaciones de mundos que existen en la imaginación colectiva— abarca desde Georges Méliés (*Viaje a la luna* 1908, inspirada en la novela de Julio Verne) y Fritz Lang (*Metropolis* 1927), pasando por *Viaje a las estrellas* (serie 1966-69) y *Odisea del espacio* (Kubrik 1968) hasta *Blade Runner* (Scott 1982) y *Matrix* (Watchowski 1999), sólo por nombrar algunos films que se destacan por su narrativa visual del futuro. Esos mundos fantásticos son recreados —citados de un film a otro— desde la visión que nos condiciona el tiempo presente. Cabe entonces pensar que la presentación de mundos remotos en tiempos futuros signados por lo tecnológico da cuenta de la propia relación con la tecnología en el mundo contemporáneo.

Las recreaciones de mundos pos-industriales sirvieron de entorno para situar a los personajes protagonistas de la interacción, que son en más de una oportunidad citas o versiones de personajes originados en el comic y el cine. “La virtualidad, de repente, está al alcance de todo el mundo. Y esto, que es un hecho, lo convierte Hollywood, en coalición con nuestros propios —y fundados— temores e inquietudes ante lo nuevo, en trama argumental” (Mayans i Panells 2002). La evolución del videojuego hacia las tecnologías informatizadas en red amplió las prácticas de juego, posibilitando el desafío contra la máquina o contra otro usuario más o menos distante que asuma un rol antagonista. La novedad alcanzó el espacio urbano y los locales comerciales equipados de computadoras pasaron a formar parte del paisaje donde, además de ofrecer servicios de comunicación e información, la oferta más importante es el servicio de juegos en red.

En la Argentina, se identifica como tipología de local de servicios de juegos en red —una tipología de *cyber*— que se encuentra fundamentalmente hacia el centro de la ciudad,³ y cuyo diseño, proyectado desde la gráfica aplicada hasta el mobiliario y la iluminación, parecen poner en escena esos imaginarios de tecnología y futuro. De las diferentes tipologías de *cyber*, es en estos locales —en los que impera el servicio de entretenimiento por sobre el de las comunicaciones ofrecido

1. Estas tipologías han sido identificadas en trabajos anteriores: cyber-locutorio, cyber-video, cyber-juegos en red, cyber-kiosco, entre otros (De Ponti 2007).

2. El término interfaz es utilizado en este trabajo siguiendo la definición de “interface” de Gui Bonsiepe: aquella que “hace posible una comunicación eficaz” y es “el tema principal del diseño” (1995 [1999: 23]).

3. Según 156 locales relevados en el casco urbano de la ciudad de La Plata al mes de marzo de 2007.

En el *cyber*, espacio donde dominan las interfaces informáticas, la tecnología está asociada al dominio de la luz artificial, y a un escenario oscuro poblado de haces de luz puntuales.

mayormente a jóvenes de recursos de clase media o alta— donde se permanece más tiempo, ya que los juegos a veces duran horas o días.⁴

¿Qué historia cuenta la puesta en escena del *cyber*?

El presente trabajo procura identificar algunos elementos del color y la iluminación que componen el lenguaje del *cyber* como lugar imaginario de la tecnología y, a partir de ellos, analizar algunos elementos de diferenciación en los locales y —por extensión— de los usuarios.

Imágenes de la tecnología

La puesta en escena del film *Alien el Octavo Pasajero* (Scott 1979) nos permite acceder a dos representaciones posibles de la tecnología que frecuenta el cine de género fantástico: la de la claridad fría, del blanco o del color puro, de la luz artificial extensa, del espacio diseñado con grandes alturas (la altura de la nave *Nostromo*, análoga a la altura de la *Metrópolis* de Lang) y modulado para la tripulación; y aquella de la imagen pos-industrial, oscura, fría y húmeda, de luz puntual, donde se mimetiza el alienígena. La tecnología que se ve clara e iluminada, de formas definidas en los espacios habitables de la nave, oculta un espacio oscuro e indefinido que sirve de guarida al *otro* que acecha. En el film, los personajes manipulan máquinas como equipos ergonómicos, compactos y eficientes, de aspecto diseñado y pulcro como las zonas habitables de la nave, que en su lado opuesto, en sus conductos y pasajes, ofrece un espacio indescifrable donde se

mimetiza fácilmente el alienígena exterminador. En el *cyber*, espacio donde dominan las interfaces informáticas, la tecnología está asociada al dominio de la luz artificial, y a un escenario oscuro poblado de haces de luz puntuales blancas o coloreadas (la presencia artificial y oscura del neón azul-violáceo). Elemento que constituye la identidad lumínica del local, el código cromático parece estar formado por manchas de colores saturados en convivencia con el negro, el gris oscuro, la luz tenue, difusa y estratégicamente distribuida. El color verde también forma parte de la escena. Asociado a las comunicaciones y la tecnología, parece confirmar a Johannes Itten cuando afirma que el verde realiza la unión de la ciencia y de la fe (Itten 1960 [1975: 89]). La primera —fuente de conocimiento para la tecnología— y la segunda —conjunto de creencias— confluyen en la luz verde del porvenir. Proyectado como luz, el verde tiene posiblemente su máxima expresión tecnológica en el rayo láser, luz visible en la oscuridad, haz puntual, continuo, directo y veloz, muy frecuente en los eventos masivos y en las representaciones fantásticas. Los caracteres de luz de las primeras interfaces en pantalla fueron de color verde. La idea de tecnología virtual informática representada en la imagen de identidad del film *Matrix* (Watchowski 1999) tuvo al verde y al negro como dupla cromática protagonista que remite al sistema gráfico animado del código binario.⁵ El verde es caracterizado con frecuencia en el ámbito del diseño visual como el espacio virtual apacible, accesible y sostenible, apto para representar la tecnología creativa, pero también como la luz fluorescente transpa-

4. Inferido de observación participante realizada en el curso de la investigación.

5. *Matrix* es un film de imagen visual cuidadosamente diseñada desde los story board en color contemplando los movimientos y los estilos visuales y tomando en cuenta los imaginarios de las historietas fantásticas (Probst 1999: 32). La gráfica del film *Alien* y su secuela también cuenta con la dupla verde-luz/negro-oscuridad-infinitud.

rentada, translúcida o reflejada del espacio caracterizado por materiales industriales, como el laboratorio de *Minority Report* (Spielberg 2002) o la luz láser proyectada al espacio abierto del universo.

Los espacios fríos se completan con la presencia de luz violácea (azulada o rojiza), que en la oscuridad remite a la superstición (Itten 1960 [1975: 89]). Las pantallas se presentan como espacios de interacción para cada usuario y como fuentes de luz para la totalidad del local. La luz coloreada se suma con la luz de la pantalla y ambas se reflejan en superficies lisas y pulidas —eventualmente de metal o madera enchapada, sistemáticamente moduladas para cada usuario— en el mobiliario, en los auriculares, en los vidrios, en los periféricos de las computadoras, en las carcasas plásticas.

La iluminación propone a quien ingresa al local un espacio oscuro, difícil de mensurar, amplio como el ciberespacio donde se interactúa.

Oscuridad

“Así dijo, y el sol se ocultó y se mostraron las sombras, y los dos retiráronse dentro de una honda caverna.”

Homero, *Odisea* (82)

La ausencia de luz es muy frecuente en los *cyber* que ofrecen juegos en red. Forma parte de una imagen que se identifica por diferenciación en el continuo de comercios iluminados. La imagen de local oscuro, cuyas formas interiores están determinadas por sombras más que por luces, lleva implícita el contraste respecto del producto que allí se ofrece. No es la idea del local ciego, de acceso restringido, cuya oferta no puede ser exhibida. Es la idea del espacio oscuro por medio del cual se narra un ámbito de la tecnología: el de la *oscuridad cavernosa*. La caverna como hueco o lugar de reunión, intercambio y, eventualmente, de ocultamiento, pero también como ámbito de diferenciación, de separación del universo externo al interno, o índice de cambio de una realidad a otra (Maiana i Panells 2002: 4).

Probablemente sea la misma oscuridad que aparece con frecuencia en los imaginarios de futuro que alertan sobre el dominio de tecnologías inteligentes. La representación visual de esos imaginarios se caracteriza por la profusión de objetos en los espacios y el uso de climas de baja luminosidad, como la ciudad en *Blade Runner* (Scott 1982) o el universo tecnológico de *Matrix* (Watchowski 1999).

El mundo futuro de esas representaciones es oscuro, frío, pintado de luz azulada y polvoriento, ruinoso y abandonado, sucio, ya que no hay razón para limpiar. La imagen pos-industrial es aquella donde dominan mundos virtuales o *cyborgs*, caracterizada por el imperio de lo derruido apenas alumbrado por haces de luces duras, frías, de alto contraste.

Allí la tecnología como manufactura del ámbito diseñado oculta mundos ruinosos poblados de desechos industriales, de aspecto profuso y residual, en los que la oscuridad hace difícil dimensionar el espacio. Esa dualidad refuerza la tensión entre lo material y lo inmaterial, el humano y el replicante, lo tangible y lo intangible.

¿No son esos espacios los que recrea el *cyber*? Estos locales proponen como metáfora ingresar en el dominio imaginario de la tecnología, entrar a un espacio donde la sensación debe ser la de inmersión en el espacio dimensional de la pantalla —entendido en términos de Noël Burch (1970 [1998: 18])— de los seis segmentos componentes del espacio fuera de campo, integrados por las proyecciones imaginarias de los cuatro límites *geométricos* del encuadre más el detrás de cámara y el del decorado. Es el espacio de la oscuridad fría donde brilla el azul, el mismo azul turbio que Itten asociara al miedo y a lo asombroso, donde los cuerpos se funden en la zona oscura (no hay interacción física más que con la computadora) hacia el mundo virtual. La oscuridad como profundidad, la acción de entrar al *cyber* como una inmersión a un ámbito imaginario, el de los personajes, tiempos y lugares que implican placeres y peligros propios del universo virtual donde los simulacros de acontecimientos se confunden con los acontecimientos mismos (Maldonado 1992 [1994: 18]).

El artificio

“Puede pensarse que nuestra vida es como una semana de esas imágenes y que vuelve a repetirse en mundos contiguos.”

Bioy Casares, *La invención de Morel* (138)

La idea del ciberespacio como construcción social encuentra una manifestación física en los locales de *cyber*, donde los jóvenes se reúnen (¿virtualmente?) a compartir un tipo de diversión donde la tecnología aporta el recurso determinante.

La aparición de locales donde la iluminación, el mobiliario y la gráfica ponen en escena y delatan el artificio como ambiente no natural y subrayan la idea de inmersión, da cuenta de ciertas formas de convivencia donde domina el imaginario de estar es *conectarse*, y donde las redes significan asumir las historias y los personajes que los juegos proponen.

En el local del *cyber* se ingresa a ese espacio de lo fantástico que, antes de acceder a la computadora y entrar a la red virtual, nos anticipa la aventura y la peripecia, el peligro y la pasión. Se entra en un local donde se accede al mundo virtual y donde quien interactúa se siente artífice de su aventura.

Perdersse en un espacio complejo, dejarse llevar por el vértigo de la velocidad, sumergir el cuerpo al ambiente de la tecnología y dispersarse en el tiempo de la ficción son algunas de las características que constituyen la metáfora del espacio virtual.

En el *cyber* no se presenta el discurso de la marca comercial —símbolos de consumo— como promesas de ser otro: es la tipología del espacio mismo, y la actividad que allí se ofrece, lo que identifica y define el espacio. Si los locales nocturnos son el ámbito donde se desarrolla el simulacro de fiesta donde la juventud es protagonista (Margulis 1994: 15), en los locales del *cyber* —ámbitos nocturnos las 24 horas del día—, el simulacro propone la aventura virtual cuya génesis está en la narrativa fantástica. Es un ámbito de diversión en el que domina la apariencia de lo irreal, donde el tiempo es ficción, velocidad e interactividad. La puesta en escena del *cyber* es la metáfora del distanciamiento de lo real, la historia donde la tecnología salva y condena, pero fundamentalmente permite *ser otros*.

La idea del ciberespacio como construcción social encuentra una manifestación física en los locales de *cyber*, donde los jóvenes se reúnen a compartir un tipo de diversión donde la tecnología aporta el recurso determinante.

Definiciones

Cyber: ámbito con equipamiento *ad hoc* cuya actividad principal es ofrecer servicios para el uso de nuevas tecnologías de la comunicación y la información a cambio de una retribución monetaria por parte del usuario.

Tecnologías de la comunicación y la información —TCI—: comunicación e información viabilizada a través de un soporte tecnológico (computadora). Comprende dos subuniversos: A) *comunicación de muchos con muchos*, conectados en red (*Internet* u otros tipos de sistemas multimodales horizontales), a través de distintas modalidades (*web*, *e-mail*, *Messenger*, *blog*) y B) *dispositivos multimediales*: soporte de expedición centralizada resultante de la fusión en un único medio de diversos medios: sonidos, imágenes, datos (juegos electrónicos, videos a solicitud, parques temáticos de realidad virtual).

Jóvenes: etapa del ciclo vital comprendida entre los 18 y los 34 años (justificamos este corte en los nuevos “significados de la edad” (Neugarten 1999) teniendo en cuenta que en ese rango se observa la mayor proporción de usuarios de TCI). Como construcción cultural (Sautel 2007) aquellos que en “oleadas crecientes” (Castells 2001), desde el centro a la periferia, con distinta inscripción social y diferente capital simbólico se sumergen, con futuro incierto —interactuantes o interactuados— en la sociedad en red. La “nueva era de las desigualdades” les depara junto a las desigualdades estructurales, nuevas desigualdades dinámicas que más allá de las condiciones iniciales tienen que ver con la coyun-

tura y las trayectorias individuales (Fittoussi y Rossanvallon 1996 [1997]). Juventud conlleva descartar un período cronológico de tiempo definido como edad: “al hablar de jóvenes estamos hablando del tiempo, pero de un tiempo social, un tiempo construido por la historia de la cultura, como fenómeno colectivo y, también, por la historia cercana, la de la familia, el barrio, la clase” (Margulis y Urresti 1997) ■

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CASTELLS, Manuel. 2001. *La era de la información*, Vol. 1. (Buenos Aires: s. xxi).

DE PONTI, Javier, Alejandra GAUDIO y otros. 2007. "Visualización del conocimiento: los jóvenes y la cultura del cyber", en *Las perspectivas, los sujetos y los contextos en investigación educativa* (Mendoza: UNCuyo).

BARBIER, Frédéric y Catherine BERTHO LÁVENIR. 1996. *Histoire des media* (París: Armand Colin). Trad. española por Eduardo Rinesi, *Historia de los medios, de Diderot a Internet* (Buenos Aires: Colihue, 1999).

BONSIEPE, Guí. 1995. *Dall' oggetto all'interfaccia* (Milán: Feltrinelli). Trad. española por Luisa Dorazio y Marlen de Vries, *Del objeto a la interfase* (Buenos Aires: Infinito, 1999).

BIOY CASARES, Adolfo. 1953. *La invención de Morel* (Buenos Aires: Planeta, 2000).

BURCH, Noël. 1970. *Praxis du cinéma* (París: Gallimard). Trad. española por Ramón Font, *Praxis del cine* (Madrid: Fundamentos, 1998).

FITTOUSSI, Jean Paul y Pierre ROSANVALLON. 1996. *Lé nouvel age des inégalités* (París: Du Seuil). Trad. española por S. Garzonio, *La nueva era de las desigualdades* (Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 1997).

HOMERO c. Siglo VIII a.C. *La Odisea*. Trad. española por Fernando Gutiérrez (Barcelona: Planeta, 2001).

ITEN, Johannes. 1961. *Kunst der Farbe* (Ravensburg: Otto Maier). Trad. española por V. Lamiquiz, *Arte del color* (París: Bouret, 1975).

MARGULIS, Mario y otros. 1994. *La cultura de la noche* (Buenos Aires: Espasa).

MARGULIS, Mario y Mario URRESTI. 2000. "Las tribus urbanas", en *Encrucijada 1*, noviembre (Buenos Aires: UBA), 62-67.

MALDONADO, Tomás. 1992. *Reale e virtuale* (Milán: Giannicom Feltrinelli). Trad. española por Alberto Luis Bixio, *Lo real y lo virtual* (Barcelona: Paidós, 1994).

MAYANS I PANELLS, Joan. 2002. "Metáforas ciborg. Narrativas y fábulas de las nuevas tecnologías como espacio de reflexión social", en *Tecnología, ética y*

futuro. Actas del I Congreso Internacional de Teoética, Joseph M. Esquirol (ed.) (Bilbao: Descleé), 521-534. Disponible en <http://cibersociedad.org/archivo/articulo.php?art=24> (consulta: 18 de julio 2007)

NEUGARTEN, Bernice. 1996. *The meanings of age* (Chicago: University of Chicago Press). Trad. española por Cristina Halberstadt, *Los significados de la edad* (Barcelona: Herder, 1999).

PROBST, Cristopher. 1999. "Welcome to the machine", en *American Cinematographer* 80 (4) (Hollywood: ASC), 32-46.

SANTOS, Milton. 1996. *La metamorfosis del espacio habitado* (San Pablo: Huzitec).

SAUTEL, Susana y otros. 2007. "Jóvenes y NTIC, ¿Interactuantes o interactuados? El cyber: un espacio social a explorar" en *Revista Question*, disponible en <http://perio.unlp.edu.ar/question> (consulta: 18 de julio de 2007).

FILMES CITADOS

MELLIÉS, George. 1908. *Viaje a la luna* (Francia).

LANG, Fritz. 1927. *Metropolis* (Alemania: UFA).

AA.VV. (serie). 1966-9. *Viaje a las Estrellas* (Estados Unidos: Paramount).

KUBRIK, Stanley. 1968. *Odisea del Espacio* (Estados Unidos: MGM).

SCOTT, Ridley. 1979. *Alien, el Octavo Pasajero* (Estados Unidos: 20th Century Fox).

SCOTT, Ridley. 1982. *Blade Runner* (Estados Unidos: Warner).

SPIELBERG, Steven. 2002. *Minority Report* (Estados Unidos: 20th Century Fox).

WATCHOWSKI Hnos. 1999. *Matrix* (Estados Unidos: MGM).

RECIBIDO: 16 octubre 2007
ACEPTADO: 31 marzo 2008

CURRÍCULUM

JAVIER DE PONTI es diseñador en Comunicación Visual, graduado en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata. Es maestrando en Ciencias Sociales por la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de dicha universidad. Es profesor titular de la Cátedra Tecnología de Diseño en Comunicación Visual 3, Carrera Diseño en Comunicación Visual en la Facultad de Bellas Artes. Asimismo es coordinador de la Carrera Diseño Gráfico del Instituto Superior de Ciencias de La Plata y co-director del proyecto 11 H/460 "Los/las jóvenes y las nuevas tecnologías de la comunicación y la información: la cultura del cyber".

ALEJANDRA GAUDIO es diseñadora en Comunicación Visual graduada en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata. Tiene estudios de especialización y posgrado en las Universidades de Poitiers (Francia) y Salamanca (España). Es maestranda en Ciencias Sociales por la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de La Plata. Se desempeña como docente a cargo del Taller de Diseño en la Carrera Diseño Gráfico del Instituto Superior de Ciencias de La Plata. Se desempeña como investigadora en el proyecto 11 H/460 "Los/las jóvenes y las nuevas tecnologías de la comunicación y la información: la cultura del cyber".

SUSANA SAUTEL es magister scientiarum en Ciencia Política por la Universidad del Zulia (Venezuela). Es profesora titular de la Cátedra Problemática Educativa Contemporánea de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de La Plata. Es también coordinadora del Área de Ingreso de la mencionada facultad. Es directora del proyecto H/460 "Los/las jóvenes y las nuevas tecnologías de la comunicación y la información: la cultura del cyber".

**Departamento de Ciencias de la Educación
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (UNLP)**
Calle 48 e/ 6 y 7 s/n. La Plata
Buenos Aires, Argentina

E-mail: javierdeponiti@fba.unlp.edu.ar