

# TERROR DAY

31 DE OCTUBRE  
Y 1 DE NOVIEMBRE **2019** 1º CIRCULAR



Universidad Nacional de Jujuy  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
*Otero 262, San Salvador de Jujuy*



**FHyCS**  
Facultad de Humanidades  
y Ciencias Sociales

# PRESENTACIÓN

El Terror Day es un evento cultural derivado de las actividades del grupo Bonus Day, cuyo principal objetivo es nuclear en un mismo espacio las perspectivas académicas y las manifestaciones de la llamada pop culture, para el contacto y enriquecimiento mutuo, bajo la temática del horror. Se pretende dar continuidad al trabajo realizado en el previo evento, conocido como “I Jornadas de Tópicos y Géneros de la Cultura Contemporánea”, que tuvo lugar en julio del 2018. En esta edición se apunta a la generación de un espacio más amplio para compartir conocimientos sobre las nuevas formas de expresión, apuntando a las temáticas: cómics, películas y series, literatura de fantasía y ciencia ficción, videojuegos, mangas y anime; manifestaciones que están ganando un lugar importante en las distintas culturas del mundo y van evidenciando un quiebre de la frontera entre lo canónico y los géneros latentes, con la temática ya mencionada.

# FUNDAMENTACIÓN

La idea de continuar con la realización de un evento de estas características dentro del ámbito universitario se basa en los resultados positivos logrados en el año 2018. En esta ocasión, se pretende incentivar la participación de la comunidad interesada en expresar, pensar y debatir sobre las distintas posturas de las artes contemporáneas en torno a la temática particular de esta iteración del evento.

Desde una perspectiva y postura integradora, Bonus Day pretenderá abrir las puertas de los cánones artísticos, literarios y sociales, para incluir las nuevas expresiones. Es una oportunidad para generar espacios de diálogo e intercambio de conocimientos sobre los géneros artísticos latentes en la actualidad.

Teniendo en consideración la localización territorial de nuestra Universidad y su característica intrínseca como espacio educativo fronterizo es importante revalorizar las representaciones socioculturales del NOA. Así, para esta edición, se buscará articular las formas en que la pop culture y la cultura local configuran e incorporan a su imaginario popular, el miedo.

La elección de la temática particular de este evento, y de la fecha en la cual se realizará, responde a un deseo de celebrar y honrar de manera armónica y partiendo de un lugar de respeto, las diversas formas en que se topicaliza o tematiza este sentimiento prevalente y universal. Al no haber sido un tema abordado profundamente en el evento anterior y, respondiendo a un evidente interés por parte del público general, se decidió hacer de este el eje central sobre el cual se desarrollarán las actividades del Terror Day.

## **OBJETIVOS**

- Establecer puntos en común y confrontar los cánones artísticos y las nuevas expresiones culturales.
- Promover el intercambio de ideas, perspectivas y conocimientos correspondientes a la temática del evento.
- Fomentar la incursión investigativa a nuevos ámbitos y nuevas manifestaciones culturales.
- Brindar un espacio de esparcimiento y aprendizaje.
- Favorecer la socialización mediante espacios lúdicos.
- Incentivar la participación del público general en las nuevas manifestaciones modernas.
- Generar espacios de intercambio académico estudiantil y literario como motor de gestión y promoción cultural para docentes, egresados, alumnos y comunidad lectora de la región.

# LINEAMIENTOS GENERALES

Siguiendo las actividades realizadas en el 2018, se continuará trabajando desde y con los géneros denominados “emergentes”:

- Literatura fantástica y de Ciencia Ficción
- Películas y series
- Cómics e historietas
- Manga y animé
- Videojuegos

Este año se incorporarán además, bajo la denominación de “cultura *under*”, aquellos aspectos artísticos relacionados que no se encuentran encasillados en ninguna de las denominaciones previamente listadas y que tampoco son reconocidos o representados dentro de los cánones académicos.

## FECHA Y LUGAR

El evento se llevará a cabo en las instalaciones de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la UNJu, sita en Otero 262, San Salvador de Jujuy, durante los días 31 de octubre y 1 de noviembre del año 2019.

## DESTINATARIOS

Docentes y estudiantes de los diferentes niveles educativos de la provincia, investigadores, escritores, programadores de videojuegos, artistas plásticos de la región, así como también todas aquellas personas e instituciones interesadas en la temática de esta edición.

# ORGANIZACIÓN

El Comité Organizador está conformado por egresados y estudiantes de la Universidad Nacional de Jujuy, Universidad Nacional de Tucumán, de la Universidad Católica de Santiago del Estero Sede Jujuy, de los diversos Institutos de Educación Superior, de la Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica (ENERC) Sede NOA, y de otros grupos e instituciones no académicos.

BALDONI AMAR, Matías

CEREZO, Marcos

CARRIZO, Carmen Leonor

GARCÍA, Noelia

SEBASTIÁN, Valeria Ruth Abigail

MOLTONI, Rodrigo

MÉNDEZ, Rodrigo

OTERO, Patricia

APARICIO, Carina

SOSA, Carolina

LANGUIDEY, Nicolás

CARABAJAL, María Celeste

MEDINA, Nicole Itatí

BONADER, Luciano Mauricio

CANO, Nicolás

QUISPIA, Gabriel

ARJONA, Gustavo

FERNANDO, Ezequiel

# COMITÉ HONORÍFICO

Las jornadas cuentan con el apoyo de los siguientes referentes académicos.

## **Docentes de la Universidad Nacional de Jujuy, Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales:**

Dra. María Alejandra Nallim

Esp. Luisa Edith Checa

Mg. Florencia Raquel Angulo

Mg. Lucas Perassi

Mg. María Soledad Blanco

Prof. Carlos Albarracín

## **MODALIDADES DE PARTICIPACIÓN Y ACTIVIDADES PROGRAMADAS**

Al ser este un evento que busca promover la apertura del espacio universitario y un mayor contacto con la comunidad consideramos que es una excelente oportunidad para facilitar sinergias, alrededor de un proyecto común, entre diferentes sectores (privado, institucional, académico, etc.), Es por ello que se deja abierta la convocatoria para quienes deseen participar no sólo como espectadores sino como protagonistas y gestores de alguna propuesta enmarcada dentro de la temática del terror y acorde a los lineamientos generales. Los interesados podrán plantear actividades de todo tipo, las cuales pueden ser de índole informativa, formativa, de ocio, cultural, promocional, comercial, etc. Las propuestas podrán ser individuales o colectivas.

**CONFERENCIAS:** Se convoca a todos los especialistas y profesionales a brindar conferencias sobre tópicos y temáticas relacionados con alguno de los géneros abordados: cultura popular japonesa (Manga y animé), cómics e historietas, literatura fantástica y de ciencia ficción, películas y series, videojuegos, y otros semejantes. Los trabajos deberán estar destinados a generar debates y diálogos para poder exponer y confrontar perspectivas entre los disertantes y asistentes.

**PONENCIAS:** Aquellos que deseen participar con ponencias deberán proponer un trabajo investigativo, cuya hipótesis corresponderá a tratar algún tópico o aspecto en relación a los ejes temáticos de las jornadas. Se invita a los disertantes a debatir ideas y posibilitar un espacio de diálogo con los asistentes para así generar una retroalimentación de los temas tratados.

**CHARLAS Y DEBATES:** Este espacio estará destinado a todos aquellos que deseen brindar charlas informativas sobre cualquiera de los géneros mencionados u otros temas o actividades que realicen y estén en relación con “Los nuevos géneros de la cultura”. Por esto, cabe aclarar que las charlas pueden llegar a abordar actividades como: artesanías artísticas relacionadas a la cultura medieval, juegos de rol, arte urbano o de la calle, cosplay, entre otros. Los disertantes podrán exponer y tratar su charla libremente y explayarse en lo que consideren relevante. Dispondrán de un momento de preguntas por parte de los asistentes para generar contacto y diálogo.

**ACTIVIDADES LÚDICAS:** Con el propósito de asistir, acompañar e incentivar la participación de personas de distintos ámbitos artísticos, la comisión organizativa proyecta actividades recreativas y de entretenimiento, relacionadas con los ejes temáticos de la jornada. Entre estas habrá: juegos de mesa, trivias, debates, juegos interactivos, stands de venta y exposición, concursos y más.

**TALLERES:** Con la intención de generar un espacio para la construcción de conocimientos se pretende contar con talleres consagrados al espectáculo, la literatura, la música, los libros, las artes plásticas y el cine, que permitan al público dialogar con los artistas que están realizando experimentos innovadores con nuevas formas de expresión en torno a la temática del terror.

**INTERVENCIONES ARTÍSTICAS:** A través de un trabajo mancomunado con los grupos que abordan los diversos modos del arte, se propone realizar una serie de espectáculos y representaciones con el objetivo de enriquecer el Bonus Day y generar una fuente de entretenimiento.

**PRESENTACIONES Y MUESTRAS:** El Terror Day aspira a brindar un espacio de difusión, promoción y expresión enfocado a incentivar tanto la creación como el consumo cultural de los géneros de terror, fantasía y ciencia ficción. Es un espacio para artistas, docentes y público en general que deseen mostrar sus creaciones, animaciones, obras de arte, poesías, relatos, conciertos, etc.

## **FECHAS PARA LA PRESENTACIÓN DE PROPUESTAS Y RESÚMENES**

Los interesados en participar en las **conferencias, ponencias y/o charlas** deberán enviar vía mail un breve resumen con un máximo de 200 palabras, en formato Arial 11, interlineado 1,15. En dicho resumen deberán ir anexados: Título del trabajo o ponencia, nombres de los participantes, palabras claves (de tres a cinco), cátedra y/o institución a la corresponda. El correo de envío es: [bonusdayfhycs@gmail.com](mailto:bonusdayfhycs@gmail.com).

Hay un límite de dos expositores por trabajo y dos trabajos por expositor. Serán recibidos hasta el **31 de julio**.

Las propuestas de participación para nuevas **actividades lúdicas** se deberán enviar por correo electrónico hasta el **30 de junio** al correo [bonusdayfhycs@gmail.com](mailto:bonusdayfhycs@gmail.com) para ser evaluadas por el comité organizador.

Deberán incluir:

- Nombres de los participantes, cátedra, institución o grupo al que pertenezcan.
- Descripción de la/s actividad/es a realizar.



# CONTACTOS

Los interesados en participar podrán comunicarse y estar al tanto de las novedades del evento a través de los siguientes medios:

**Correo electrónico:** [bonusdayfhycs@gmail.com](mailto:bonusdayfhycs@gmail.com)

**Facebook:** Bonus Day

**Instagram:** bonusdayfhycs

**Página del Evento:** Terror Day