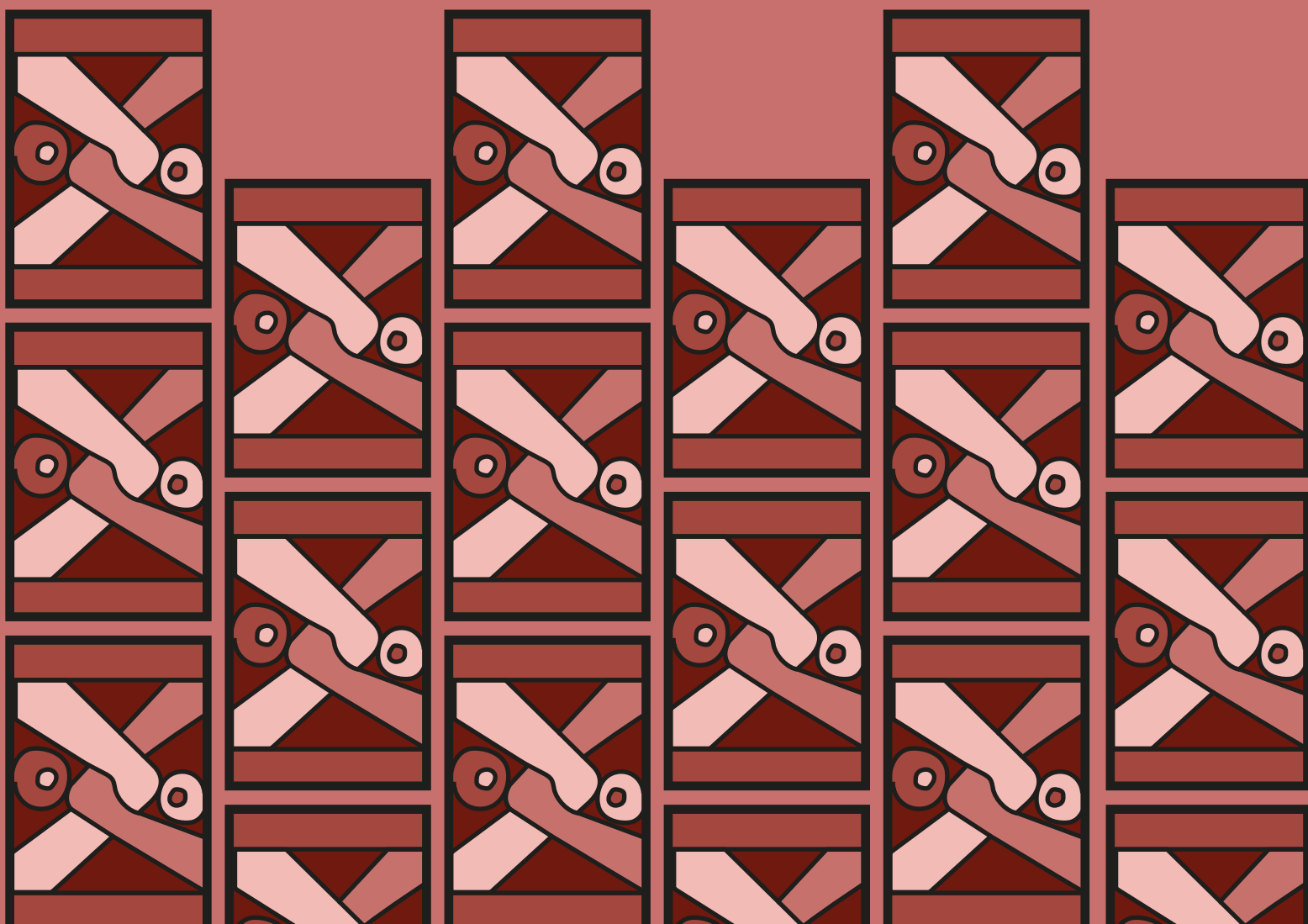


Tecnología, cultura digital e investigación-creación: Exploraciones interdisciplinarias desde el arte y el diseño

Alma Elisa Delgado Coellar
Francisco Baptista Gil
[Coordinadores]



EDP
UNIVERSITY
SABER ES PODER


unesco
Cátedra Universidad e
Integración Regional,
Sede México-FES Aragón-UNAM

SIAyD
SEMINARIO
INTERDISCIPLINARIO
DE ARTE y DISEÑO



EDP University of Puerto Rico

Ing. Gladys Nieves

Presidenta

Dra. Marilyn Pastrana Muriel

Provost y Vicepresidenta Ejecutiva

Mr. Luis Rivera CPA, CIA

Vicepresidente de Finanzas

Dra. Enid Cartagena Villanueva

Rectora del Recinto de Hato Rey

Dra. Doris Vilma Rodríguez Quiles

Rectora del Recinto de San Sebastián

Dr. Edgardo Machuca

Director de la Editorial

Tecnología, cultura digital e investigación-creación: Exploraciones interdisciplinarias desde el arte y el diseño.

Este libro fue positivamente dictaminado con el aval dictaminadores (doble ciego), conforme a políticas editoriales universitarias, y fue sometido a un proceso de identificación de duplicidad de la información mediante un software especializado.

Primera edición, agosto 2025.

Alma Elisa Delgado Coellar | Francisco Baptista Gil

Coordinadores

Colección:

Tramas Interdisciplinarias: Arte, Diseño y Cultura en Movimiento



Esta obra está sujeta a una licencia Creative Commons Atribución-No Comercial-Sin Derivadas 4.0 Internacional. Los usuarios pueden descargar esta publicación y compartirla con otros, pero no están autorizados a modificar su contenido de ninguna manera ni a utilizarlo para fines comerciales. Disponible para su descarga en acceso abierto en:

<https://editorialedpuniversity.com/>

<https://masam.cuautitlan.unam.mx/seminarioarteydiseno/publicaciones/>

ISBN: 978-1-967080-19-9

<https://doi.org/10.23882/siayd.25.19-9>

Cada texto refleja la voz y perspectiva de su autor o autora, responsable de su contenido, así como de los ajustes y revisiones que dan forma final a su obra.

Director del equipo editorial: Edgardo Machuca, EDP University of Puerto Rico

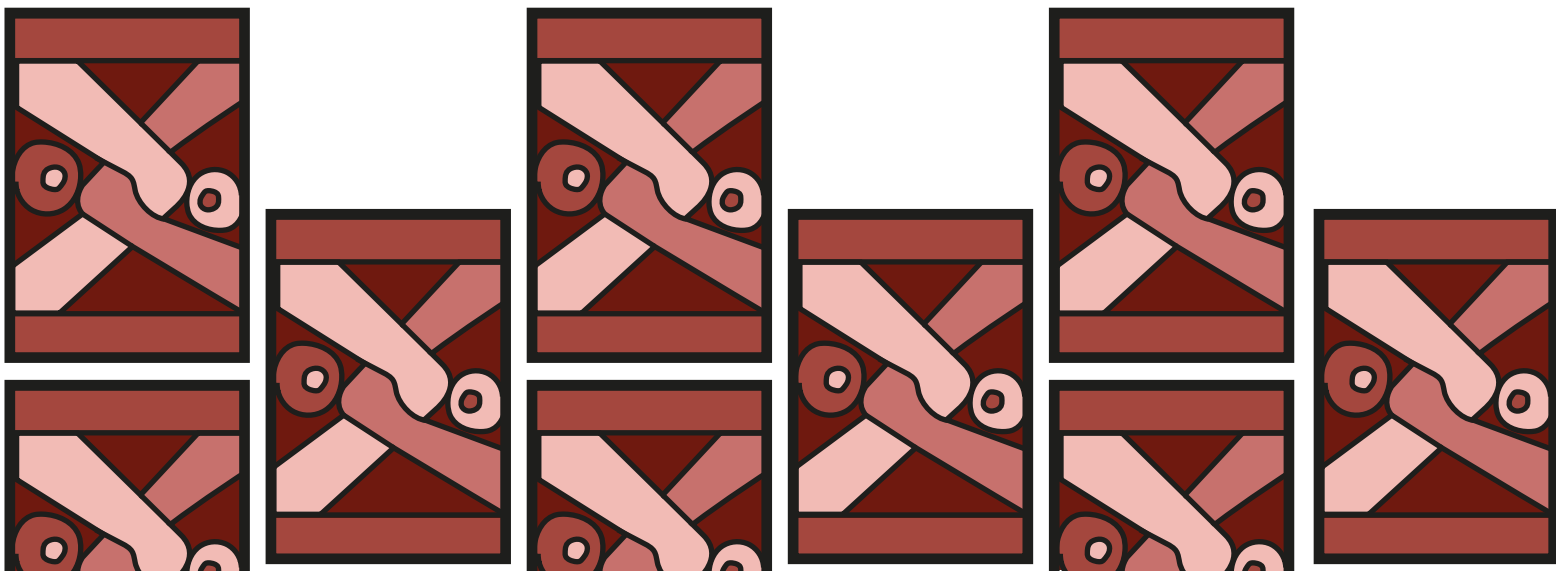
Portada y diseño editorial: Alma Elisa Delgado Coellar

Agradecimiento especial al **Seminario Interdisciplinario de Arte y Diseño** de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, Universidad Nacional Autónoma de México.

Gracias al **nodo de la Cátedra UNESCO “Universidad e Integración Regional”** con sede en la FES Aragón, UNAM. Línea de investigación: “Arte, Identidad, Cultura y Educación”.

Tecnología, cultura digital e investigación-creación: Exploraciones interdisciplinarias desde el arte y el diseño

Alma Elisa Delgado Coellar
Francisco Baptista Gil
[Coordinadores]



Capítulo 1.....p. 7

**Aplicación de Tecnologías en la Cultura Artística
y de Diseño: Innovación, Herencia Cultural y el
Futuro Creativo**

*Yulia Patricia Cruz Abud, Susana Sierra Esquivel y
Sonia Verónica Bautista González*

*Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de
México*

Capítulo 2.....p. 25

**El uso de la fotografía y la IA en la visibilización
de disidencias sexogenéricas en América Latina**

Reynel Ortiz Pantaleon y Saulo Blanco García

*Universidad Autonoma del Estado de Morelos y Facultad de Estudios
Superiores Cuautitlán de la Universidad Nacional Autónoma de México*

Capítulo 3.....p. 44

Uso del *Manga* y el *Anime* en los Procesos Creativos del Arte y el Diseño

Angie M. Alquicira Salazar

Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México

Capítulo 4.....p. 69

Identidad formal de la interseccionalidad en el arte

Martha Judith Soto Flores y Jaime Miguel Jiménez Cuanalo

Instituto Tecnológico de Tijuana, México

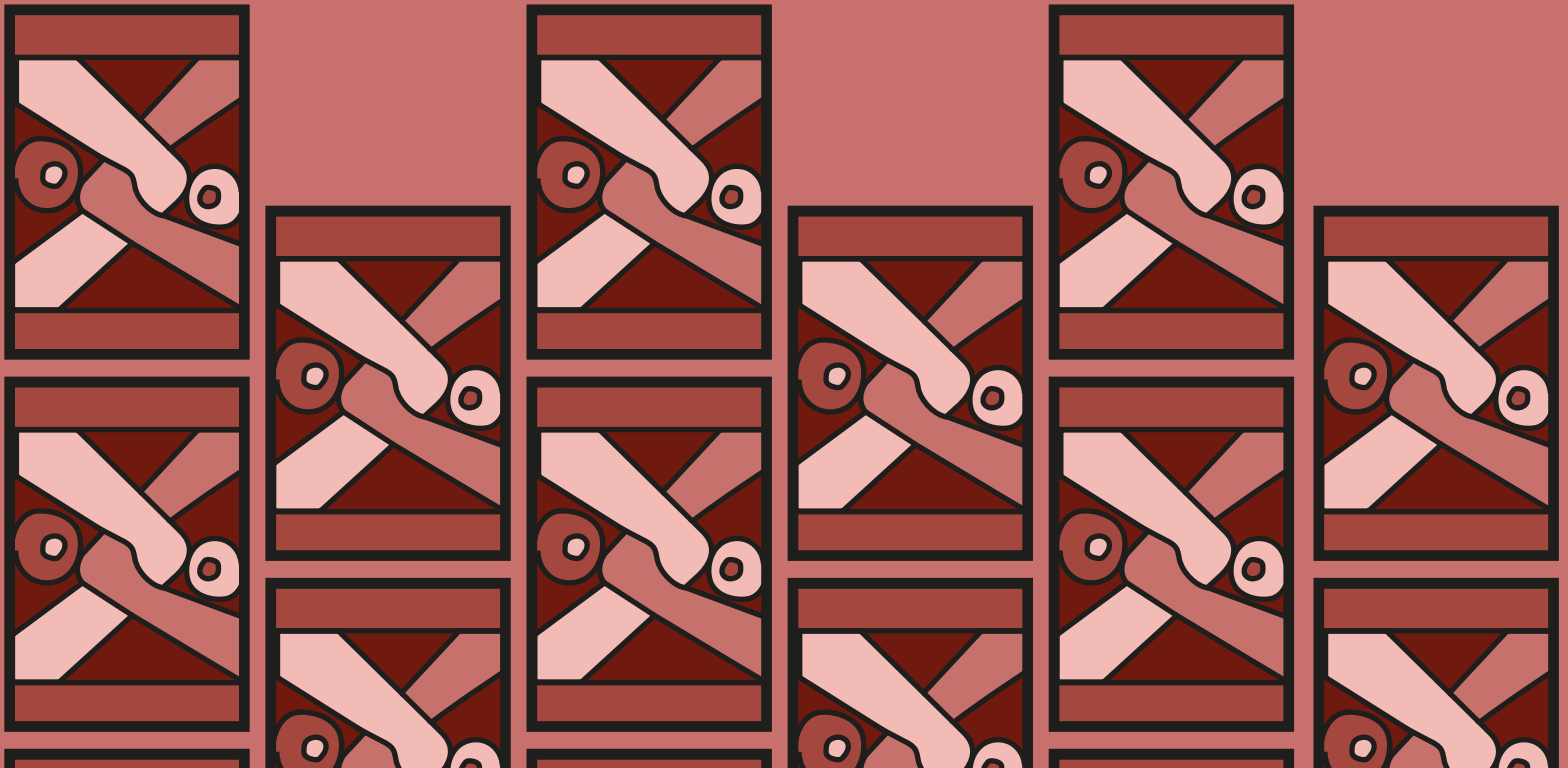
Capítulo 5.....p. 93

Procesos creativos personales y accesibilidad en el arte visual: el *collage* y las técnicas secas como herramientas democratizadoras

Cristina Gabriela Loya Cárdenas

Artista visual, Ecuador

Capítulo 1



Aplicación de Tecnologías en la Cultura Artística y de Diseño: Innovación, Herencia Cultural y el Futuro Creativo

Yulia Patricia Cruz Abud

Susana Sierra Esquivel

Sonia Verónica Bautista González

Resumen

En un mundo globalizado donde las tecnologías digitales transforman las maneras de crear, experimentar y consumir el arte, la combinación de innovación tecnológica con la riqueza de la herencia cultural se posiciona como un campo fecundo para la exploración artística. México, con su vasta tradición cultural e histórica, encuentra en estas tecnologías herramientas para reimaginar procesos de creación artística que integren lo ancestral y lo contemporáneo.

Este documento delimita su enfoque en la aplicación de tecnologías digitales y emergentes dentro de las artes visuales, multimodales, performativas, el cine, el diseño y la arquitectura, considerando ejemplos que destacan el diálogo entre la tradición y la modernidad.

Palabras clave: arquitectura sostenible, gentrificación, patrimonio arquitectónico, reutilización, turismo

Introducción

El arte y el diseño han sido vehículos de expresión cultural y reflexión social. En México, con su vasta herencia cultural, la integración de tecnologías emergentes como la inteligencia artificial, la realidad aumentada y la impresión 3D está transformando las narrativas artísticas. Este enfoque contribuye tanto a la preservación como a la reinterpretación de las tradiciones, conectando el pasado con el futuro.

Entre los artistas nacionales destacados, se encuentra Tania Candiani, cuyo trabajo fusiona tradiciones artesanales con tecnologías contemporáneas para explorar narrativas históricas. Un ejemplo destacado es el trabajo del artista mexicano Miguel Chevalier, conocido por sus instalaciones digitales interactivas que exploran temáticas relacionadas con el patrimonio cultural y la tecnología. En su obra “*Cortázar y sus palabras*”, Chevalier combina algoritmos generativos con elementos de la literatura latinoamericana para reinterpretar las palabras del escritor argentino en un espacio inmersivo.

Otros ejemplos incluyen la utilización de realidad aumentada en proyectos arquitectónicos, como el del despacho Tatiana Bilbao, que busca integrar diseño sostenible y tecnología, al tiempo que respeta los contextos locales. En cine, el director mexicano Guillermo del Toro emplea herramientas digitales para enriquecer narrativas fantásticas con elementos de la cultura popular mexicana.

Tecnologías digitales y el arte visual

La integración de tecnologías innovadoras en la cultura artística y el diseño permite preservar, reinterpretar y difundir la herencia cultural mexicana, al tiempo que abre nuevas posibilidades para los procesos creativos en el arte contemporáneo. En las artes visua-

les, herramientas como la inteligencia artificial (IA), la realidad aumentada (RA) y la impresión 3D están redefiniendo las formas de crear y presentar obras artísticas.

En las últimas décadas, las tecnologías digitales han transformado de manera profunda la creación, difusión y percepción del arte a nivel global. En México, esta revolución digital ha encontrado terreno fértil en una rica tradición cultural que se mezcla con la innovación tecnológica, dando lugar a expresiones artísticas contemporáneas que van desde el arte generativo y la realidad aumentada hasta instalaciones interactivas y obras desarrolladas con inteligencia artificial.

El arte digital en México no solo refleja una nueva forma de crear, sino también de cuestionar, conectar y comunicar en un mundo cada vez más interconectado. Artistas, colectivos e instituciones culturales mexicanas han adoptado estas herramientas digitales como medios para explorar temas sociales, políticos y ambientales, al tiempo que amplían los límites de lo estético y lo sensorial. Esta convergencia entre arte y tecnología no solo redefine las prácticas artísticas, sino que también impulsa la democratización del acceso a la cultura, marcando un punto de inflexión en el panorama artístico contemporáneo del país.

El impacto del trabajo de Tania Candiani: Tecnología y reinterpretación del diseño

Tania Candiani es una artista multidisciplinaria mexicana cuyo trabajo ha sido reconocido por su uso innovador de la tecnología y su reinterpretación del diseño en el arte contemporáneo. A través de su práctica, Candiani ha explorado la intersección entre arte, tecnología y comunicación, utilizando herramientas tecnológicas para reformular narrativas históricas y culturales. Su obra no solo desafía los límites de la creación artística, sino que también propone nuevas maneras de entender el diseño como un campo en constante evolución.

Uno de los aspectos más relevantes del trabajo de Tania Candiani es su incorporación de herramientas tecnológicas en la producción artística. A lo largo de su carrera, ha trabajado con dispositivos mecánicos, programación digital, inteligencia artificial y otras innovaciones para generar obras interactivas y multisensoriales. Su exploración de la tecnología no se limita al uso instrumental de estas herramientas, sino que implica una profunda reflexión sobre su impacto en la sociedad y la cultura.

Imagen 1.

“*El sonido del agua*”. Instalación de 22 piezas de arcilla impresas en 3D, acompañadas por un video en el que se escucha la palabra para nombrar el agua en diferentes idiomas nativos de México.



Fuente: <https://taniacandiani.com/work/el-sonido-del-agua/>

Por ejemplo, en su obra “Cinco variaciones de circunstancias fónicas y una pausa” (2012), Candiani utiliza la fonética y la sonoridad como elementos clave para construir una narrativa visual y auditiva. En esta pieza, combina sistemas de transcripción fonética con estructuras mecánicas para generar una experiencia sensorial única (Candiani, 2014). Este tipo de trabajo demuestra cómo la tecnología puede ser utilizada no solo como un medio, sino como un componente esencial en la creación artística.

Imagen 2.

“*Cinco variaciones de circunstancias fónicas y una pausa*”, es un proyecto compuesto por seis instalaciones orientadas a procesos y artefactos generados por “circunstancias fónicas”. Cada dispositivo remite a una tecnología específica asociada a una circunstancia fónica en particular (sonora, musical y oral).



Fuente: <https://taniacandiani.com/work/cinco-variaciones-de-circunstancias-fonicas-y-una-pausa/>

El diseño juega un papel fundamental en la obra de Candiani, ya que lo utiliza como un lenguaje para reinterpretar conceptos tradicionales. Su interés por la relación entre la forma, la función y la comunicación se evidencia en sus proyectos donde el diseño no solo cumple un propósito estético, sino también conceptual. Al integrar elementos de diseño industrial, gráfico y textil, Candiani ha logrado resignificar objetos y estructuras del pasado para darles un nuevo significado en la actualidad.

Un ejemplo claro de esta reinterpretación es su trabajo con máquinas de tejer y sistemas de codificación textil, donde explora cómo los procesos mecánicos pueden traducirse en patrones vi-

suales y lingüísticos. Este enfoque no solo resalta la interconexión entre el diseño y la tecnología, sino que también recupera prácticas artesanales que, a través de la innovación tecnológica, adquieren una nueva vigencia (Rodríguez, 2017).

El trabajo de Tania Candiani ha tenido un impacto significativo en el arte contemporáneo, especialmente en el ámbito de la experimentación tecnológica y la investigación sobre el diseño. Su capacidad para combinar estos elementos ha abierto nuevas posibilidades de interacción entre arte, ciencia y sociedad, permitiendo que su obra trascienda los límites convencionales del arte visual.

Además, Candiani ha sido una figura clave en la promoción del arte tecnológico en México y a nivel internacional, colaborando en exposiciones, bienales y proyectos de investigación artística que han contribuido al desarrollo del arte digital y sonoro. Su enfoque innovador ha inspirado a nuevas generaciones de artistas a explorar el potencial de la tecnología en la creación artística (González, 2020).

Tania Candiani ha demostrado que la tecnología y el diseño pueden ser herramientas poderosas para la reconfiguración de narrativas artísticas y culturales. Su trabajo no solo desafía las convenciones del arte contemporáneo, sino que también plantea preguntas fundamentales sobre el papel de la tecnología en la sociedad. A través de su obra, Candiani no solo ha ampliado los horizontes del arte y el diseño, sino que ha creado un puente entre la tradición y la innovación, dejando un legado significativo en el campo del arte y la tecnología.

Miguel Chevalier: Arte, Tecnología y la Reinención del Diseño Contemporáneo

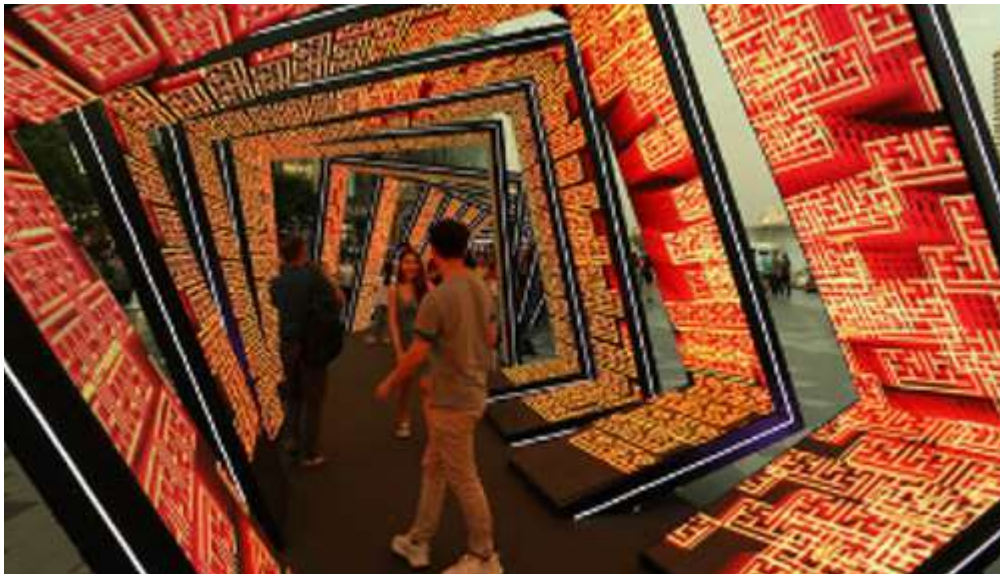
Desde sus inicios en la década de los ochenta, Miguel Chevalier ha sido un firme defensor del potencial de las computadoras como medio de expresión artística. A diferencia de otros artistas que veían la

tecnología con recelo, él la adoptó como una extensión de la creatividad humana. Como señala el propio artista, “la computadora se ha convertido en mi pincel y mi paleta” (Brighenti, 2014), una afirmación que resume su enfoque de la tecnología como herramienta de creación más que como simple medio técnico.

Su obra, caracterizada por el uso de herramientas tecnológicas avanzadas, como algoritmos, sensores y proyecciones interactivas, ha impactado de manera significativa el panorama del arte contemporáneo y el diseño visual.

Imagen 3.

Dragón Mágico (2024). Escultura de luz inédita de 55 m de largo, realizada en ocasión del 4to aniversario de ICON Siam y para celebrar la nueva temporada colocada bajo el signo del dragón.



Fuente: <https://www.miguel-chevalier.com/work/magic-dragon-2024>

Uno de los elementos más distintivos del trabajo de Chevalier es su capacidad para crear entornos inmersivos que responden a la presencia y al movimiento del espectador. Obras como *Magic Carpets* o *Complex Meshes* transforman el espacio arquitectónico

en un lienzo vivo, en constante cambio, donde la interacción con el público modifica la forma misma de la obra. Esta interactividad rompe con el modelo tradicional de espectador pasivo y promueve una experiencia estética participativa y dinámica.

Imagen 4.

Mallas complejas (2016).



Fuente: <https://www.miguel-chevalier.com/work/complex-meshes-2016>

El impacto de Chevalier también puede analizarse desde su contribución a la reinterpretación del diseño, en particular del diseño gráfico y espacial. Utilizando algoritmos generativos, ha creado patrones visuales que evolucionan en tiempo real, lo que permite una estética fluida, orgánica y no lineal. Esta visión del diseño como un sistema abierto y en transformación contrasta con las concepciones clásicas, donde la forma suele considerarse fija y definitiva. Según Manovich, “el diseño digital introduce una lógica de lo variable, lo generativo y lo programable” (Manovich, 2001), una lógica que Chevalier ha incorporado plenamente en su práctica artística.

Además, el trabajo de Chevalier pone de relieve las posibilidades del arte como herramienta para reflexionar sobre la sociedad digital contemporánea. En proyectos como *Pixels Snow* o *Fractal Flowers*, el artista explora temas como la proliferación de datos, la inteligencia artificial y la vida artificial, cuestionando los límites entre lo natural y lo artificial, lo humano y lo virtual. Estas obras invitan al espectador a reconsiderar su relación con la tecnología y con el entorno visual que lo rodea.

Tatiana Bilbao: Tecnología, Diseño y Reinterpretación Arquitectónica

Tatiana Bilbao es una de las arquitectas mexicanas contemporáneas más influyentes a nivel internacional. Su obra se caracteriza por una profunda sensibilidad social, un enfoque interdisciplinario y el uso crítico de la tecnología. A través de su estudio, *Tatiana Bilbao Estudio*, ha impulsado una nueva visión de la arquitectura que no solo se apoya en herramientas digitales avanzadas, sino que también reinterpreta las formas tradicionales y contextuales del diseño arquitectónico.

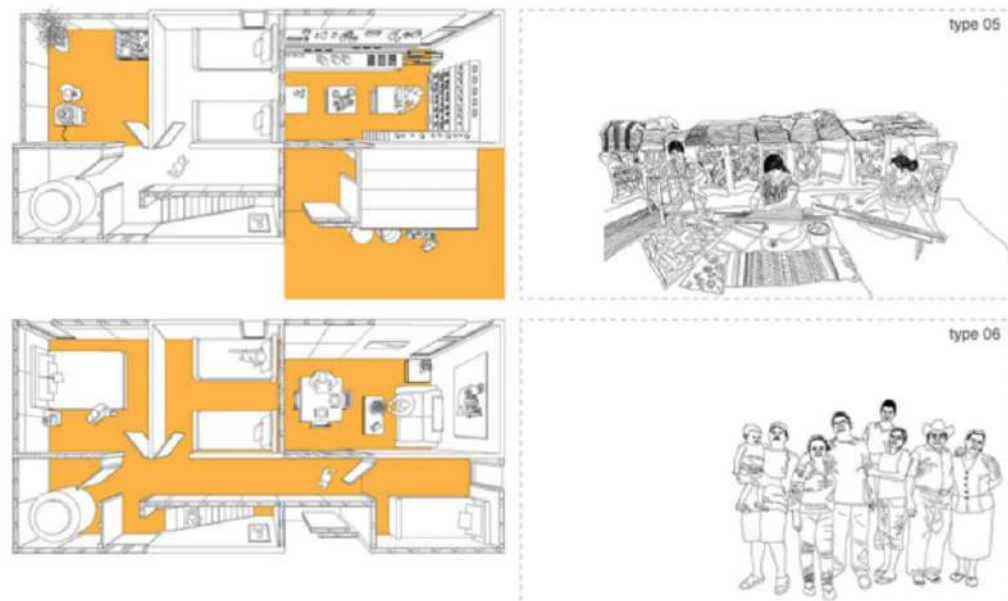
Aunque Tatiana Bilbao no es conocida por una dependencia ciega de la tecnología, ha sabido utilizar herramientas digitales como el modelado en 3D, simulaciones y softwares de diseño paramétrico para optimizar procesos constructivos, especialmente en proyectos de bajo costo y alto impacto social. En particular, su proyecto de vivienda social modular, presentado en la Bienal de Venecia de 2015, se basa en la utilización de modelos digitales para personalizar viviendas de acuerdo con las necesidades del usuario y el entorno.

Según Bilbao, “la tecnología es útil cuando no reemplaza la interacción humana, sino que la mejora” (Bilbao, 2019). Esta visión se traduce en una metodología que combina el dibujo a mano con herramientas digitales, una práctica que permite mantener la expresividad y el carácter artesanal del diseño arquitectónico.

Bilbao ha defendido constantemente la necesidad de una arquitectura contextual y socialmente responsable. En sus palabras, “no se trata solo de construir, sino de entender qué necesita una comunidad para vivir mejor” (Bilbao, Reflexiones sobre el habitar, 2020). Su reinterpretación del diseño se aleja de la homogeneización globalizada de la arquitectura contemporánea. En su lugar, se enfoca en los materiales locales, las formas tradicionales de habitar y las relaciones humanas.

Imagen 5.

Proyecto Housing +. Tatiana Bilbao.



Fuente: <https://tatianabilbao.com/projects/housing>

Por ejemplo, en la *Casa Ventura* o el *Jardín Botánico de Culiacán*, se observa una integración armoniosa entre diseño moderno y elementos vernáculos. Bilbao utiliza la tecnología para entender el sitio, simular su comportamiento climático y estructural, pero el diseño final emerge del diálogo con el lugar, no de un algoritmo abstracto.

Bilbao ha ganado prestigio internacional precisamente por su capacidad de combinar tecnología, ética social y estética. Ha sido reconocida por instituciones como la Royal Academy of Arts de Londres y ha sido profesora en universidades como Yale y Harvard. Su trabajo demuestra que la arquitectura puede ser innovadora sin dejar de ser profundamente humana.

Su visión también desafía el rol del arquitecto como “autor estrella” al proponer una colaboración horizontal entre diseñadores, comunidades y disciplinas. Esto se traduce en una reinterpretación del proceso arquitectónico como algo más inclusivo y transformador. En este sentido, Bilbao no solo reinterpreta el diseño, sino también la función del arquitecto en la sociedad contemporánea.

La Imaginación Hecha Imagen: Tecnología y Rediseño Narrativo en la Obra de Guillermo del Toro

Guillermo del Toro se ha consolidado como uno de los cineastas más influyentes del cine contemporáneo, no solo por sus historias cargadas de simbolismo y emoción, sino también por su maestría en el uso de la tecnología y su reinterpretación visual del diseño cinematográfico. Desde criaturas que desafían la lógica natural hasta mundos que combinan lo gótico con la ciencia ficción, del Toro ha transformado el lenguaje visual del cine moderno.

Desde sus primeras películas como *Cronos* (1993), Guillermo del Toro ha demostrado un profundo interés por combinar técnicas artesanales con efectos digitales. Su enfoque mixto le permite conservar una estética tangible y orgánica, aún cuando sus mundos se ven potenciados por tecnologías de última generación. Uno de los ejemplos más notables es *El laberinto del fauno* (2006), donde criaturas como el fauno y el Hombre Pálido fueron creadas mediante una mezcla de prótesis físicas, maquillaje avanzado y retoques digitales. Según del Toro, “la tecnología no debe reemplazar la emoción; debe servirla” (Taddeo, 2014).

Imagen 6.

Cronos (1993), Guillermo del Toro.



Fuente: <https://www.cinevistablog.com/especial-guillermo-del-toro-de-cronos-a-la-cumbre-escarlata/>

Además, en *Titanes del Pacífico* (2013), el director llevó el cine de mechas y kaijus a nuevas alturas al utilizar CGI de forma inmersiva sin sacrificar la identidad estética del filme. Las herramientas digitales le permitieron diseñar criaturas únicas y darles movimiento e interacción con el entorno de forma creíble y fluida (McDonald, 2016).

El diseño en el cine de del Toro es mucho más que un elemento estético: es un vehículo narrativo. Las criaturas que habitan sus películas no son simples antagonistas, sino representaciones simbólicas del miedo, la inocencia, la represión o el deseo. En *La forma del agua* (2017), el monstruo anfibio no es una amenaza, sino un ser vulnerable que encarna el amor y la otredad. Este rediseño de la figura del “monstruo” desafía los arquetipos tradicionales y subraya la empatía como eje narrativo.

La construcción visual de estas figuras se beneficia de tecnologías avanzadas que permiten una expresividad sin precedentes. El uso del *motion capture*, el CGI y la escultura digital ha permitido a del Toro dotar de realismo emocional a sus criaturas. Como señala Jones, “del Toro utiliza la tecnología como un pincel para pintar emociones en los rostros de lo inexplicable” (Jones, 2018).

Futuro de los Procesos de Creación en las Artes

La convergencia de tecnología y arte no solo redefine cómo se producen y consumen las obras, sino también genera nuevas preguntas éticas y filosóficas sobre la autoría y el impacto social. Entre las tendencias emergentes se incluyen:

- **Arte y sostenibilidad:** Tecnologías como el diseño generativo están facilitando procesos de producción más sostenibles, adaptados a las demandas del medio ambiente y el contexto local.
- **Experiencias inmersivas:** Con la expansión de la realidad aumentada (RA) y la realidad virtual (RV), los artistas tienen la capacidad de crear experiencias que trascienden lo físico, permitiendo una interacción profunda con las narrativas culturales.
- **Colaboración interdisciplinaria:** La tecnología fomenta el trabajo conjunto entre artistas, científicos y tecnólogos, generando un espacio para la innovación creativa.

México tiene un potencial único al combinar una rica herencia cultural con una creciente comunidad creativa y tecnológica. Si se integran estas herramientas con sensibilidad social y visión crítica:

- Se podrán crear nuevas estéticas híbridas, donde lo ancestral y lo digital convivan.

- Las obras artísticas y arquitectónicas se convertirán en plataformas vivas de interacción, no solo de contemplación.
- El diseño podrá responder de manera más precisa y adaptable a los problemas sociales y ambientales.

Ante estos escenarios, resulta importante reflexionar que los avances tecnológicos plantean cuestionamientos importantes sobre el riesgo de la homogeneización cultural y la dependencia de modelos entrenados con datos globales que pueden diluir las identidades locales si no se integran desde una perspectiva cultural mexicana. La IA ya no es solo una herramienta de análisis o automatización, se ha convertido en una “colaboradora creativa”, que utilizándola como lo que es una herramienta da la pauta para explorar múltiples posibilidades formales y funcionales, enriqueciendo la experiencia estética a nuevas dimensiones sensoriales.

La aplicación de tecnologías en la cultura artística y de diseño representa una vía para honrar y reinventar la riqueza cultural de México en el contexto contemporáneo. Al mirar hacia el futuro, es crucial fomentar espacios de colaboración que permitan una integración ética y creativa de la tecnología, asegurando que estas innovaciones beneficien tanto a las comunidades locales como a las audiencias globales.

En síntesis, la intersección de tecnología y arte ofrece un horizonte inédito para resignificar la herencia cultural de México, permitiendo que esta evolucione y se difunda a través de medios innovadores. El futuro creativo yace en la capacidad de mirar al pasado mientras se adoptan las herramientas del presente.

Conclusiones

A través de los casos de estudio analizados, se evidencia que la tecnología no solo es una herramienta de innovación, sino también un medio para fortalecer la relación entre el arte, el diseño y la sociedad.

El trabajo de estos creadores ha ampliado los límites del arte y el diseño, influyendo en la percepción del espectador y fomentando nuevas formas de participación. Además, su uso de tecnología ha permitido una mayor inclusión y accesibilidad en el arte, facilitando la interacción entre culturas y generaciones.

La incorporación de tecnologías en la cultura artística y el diseño ha generado una revolución en los procesos creativos y en la manera en que se preserva y reinterpreta la herencia cultural.

El uso de la tecnología en la creación artística ha sido un factor determinante en la evolución del arte contemporáneo. Conceptos como la interactividad, la inteligencia artificial y el diseño paramétrico han modificado los modos de producción y recepción del arte y el diseño.

El uso de la tecnología como puente entre tradición y vanguardia artística fusionan técnicas artesanales con medios digitales, demostrando que la tecnología no suplanta la tradición, sino que la enriquece, dando lugar a nuevas formas de narrativas culturales mexicanas.

El arte digital puede ser un catalizador para expandir la percepción espacial y sensorial, haciendo uso de proyecciones interactivas y realidad virtual para transformar espacios físicos en experiencias inmersivas, lo cual redefine la relación entre el espectador, la obra y el entorno arquitectónico.

La arquitectura mexicana se proyecta al futuro con un enfoque humano y tecnológico integrando tecnologías de diseño digital en sus proyectos, pero siempre bajo un enfoque social, demostrando

que el diseño asistido por computadora puede ser sensible a las necesidades humanas y culturales.

Las narrativas transmedia como estrategia de expansión cultural a partir del empleo de tecnologías digitales para crear universos narrativos que crucen cine, animación, literatura y videojuegos, consolidando modelos que amplifican el impacto del arte mexicano a nivel global.

La inteligencia artificial y la interactividad como herramienta de co-creación artística, en el que la obra de estos creadores sugiere un futuro donde la inteligencia artificial y la interactividad permitirán a los espectadores participar activamente en la creación de las obras, rompiendo la pasividad tradicional del arte visual.

El arte digital mexicano como motor de innovación educativa a partir de la integración de tecnologías en proyectos de arte y diseño abre nuevas posibilidades pedagógicas en donde las obras de artistas se convierten en laboratorios de aprendizaje interactivo.

La estética del arte visual digital reconfigura la identidad cultural mediante la apropiación de herramientas digitales en la creación visual permitiendo reinterpretar símbolos e iconografías tradicionales, proyectándolas hacia estéticas futuristas que dialogan con la globalización.

La obra de estos creadores anticipa que el futuro creativo en México pasará a la colonización artística de espacios digitales emergentes, como galerías virtuales, realidad aumentada y entornos inmersivos.

El acceso a tecnologías digitales favorece la descentralización de la producción artística, permitiendo que más creadores emergentes en México desarrollen proyectos de alto impacto sin depender exclusivamente de circuitos tradicionales.

Bibliografía y mesografía

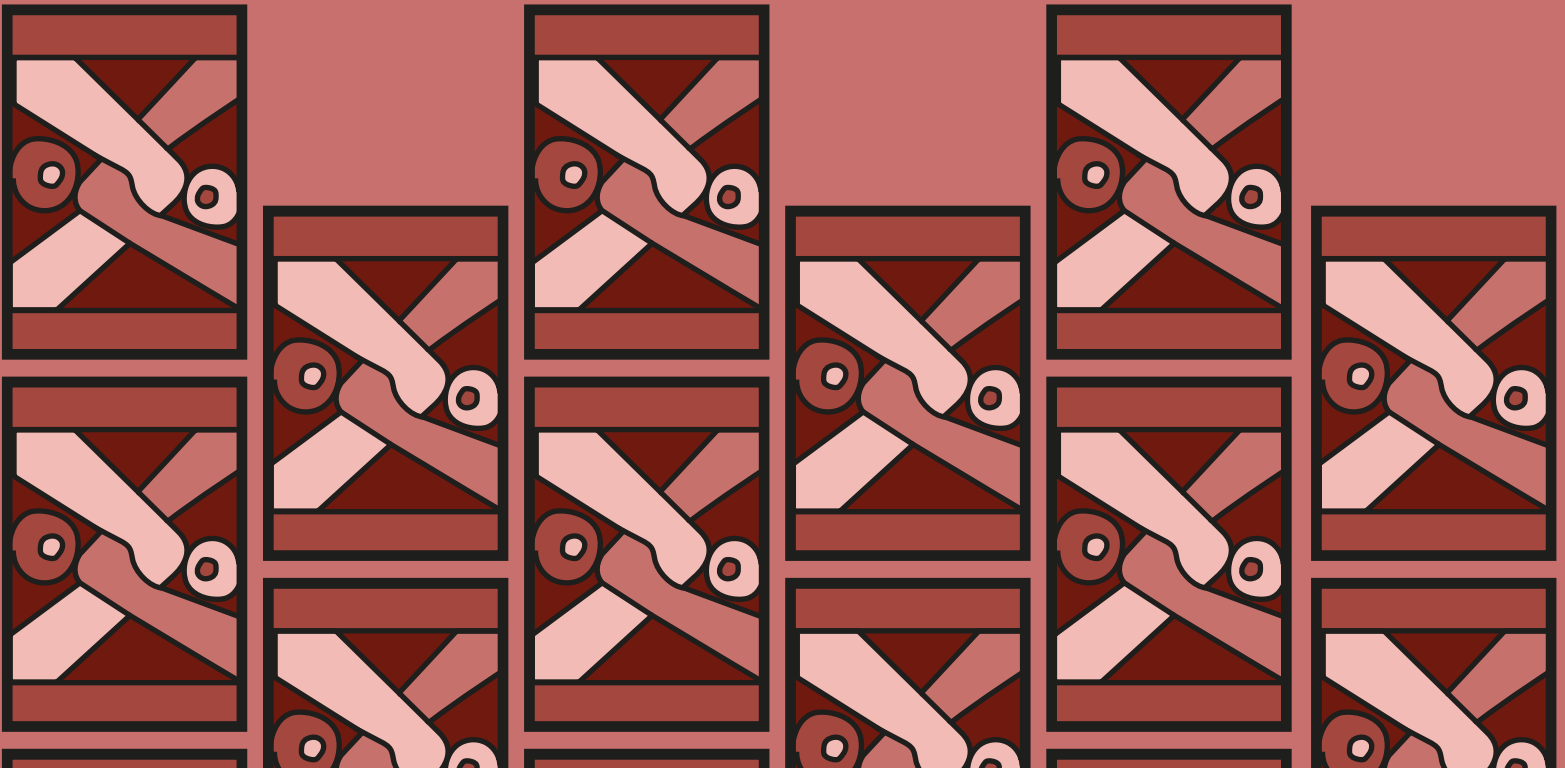
- Candiani, T. (2014). *Cinco variaciones de circunstancias fónicas y una pausa*. Museo Universitario Arte Contemporáneo.
- Bilbao, T. (2019). *Conferencia TEDx*. Obtenido de Architecture as a Tool for Social Transformation: <https://www.ted.com>
- Bilbao, T. (2020). *Reflexiones sobre el habitar*. Harvard Graduate School of Design, <https://www.gsd.harvard.edu>.
- Brighenti, A. (2014). *The visible: Space, place and the imahge in the social world*. Farnham: Ashgate, 88.
- González, M. (2020). “El arte tecnológico en México: Tania Candiani y la intersección entre diseño y tecnología”. *Revista de Arte Contemporáneo*, 45-60.
- Jones, M. (2018). *Monsters, Myths, and Metaphors: The Films of Guillermo del Toro*. University Press of Mississippi.
- McDonald, S. (2016). Pacific Visions: Technology and Design in Guillermo del Toro’s Cinema. *Film Quarterly*, 25-33.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge. MA: MIT PRESS, 131.
- Rodríguez, L. (2017). “El lenguaje de las máquinas: Textiles, códigos y la obra de Tania Candiani”. *Estudios sobre Arte y Tecnología*, 30-47.
- Taddeo, J. A. (2014). Technology and the Human in Guillermo del Toro’s Films. In A. Lathrop (Ed.), *The Supernatural Cinema of Guillermo del Toro*. *Scarecrow Press*, 45-62.



Atribución-No Comercial-Sin Derivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

Cada texto refleja la voz y perspectiva de su autor o autora, responsable de su contenido, así como de los ajustes y revisiones que dan forma final a su obra.

Capítulo 2



El uso de la fotografía y la IA en la visibilización de disidencias sexogenéricas en América Latina

Reynel Ortiz Pantaleon

Saulo Blanco García

Resumen

Desde la invención de la fotografía, además de estar en constante tensión estética y conceptual con el arte, también ha servido como documento social que permite el conocimiento de formas de convivencia que van desde acontecimientos familiares festivos hasta ritos fúnebres como ocurrió con la fotografía post mortem. Las disidencias sexogenéricas han sido las grandes ausentes en las narrativas históricas visuales que han llegado a nuestros días pues son contadas las imágenes en donde aparecen vínculos sexo afectivos que se alejan de la heteronorma, ya sea en alguna tarjeta de visita o imagen pornográfica de principios del siglo XX.

Bajo esta premisa, el artista chileno Felipe Rivas San Martín recurre a la inteligencia artificial para generar imágenes de parejas homosexuales que se asemejan a las fotografías de principios del siglo XX como una manera de darles una visibilidad a quienes no la tuvieron en esa época y a quienes se les marginó de una historia visual. La obra no solo problematiza temas vinculados con la iden-

tividad y el género, también aborda conceptos relacionados con la imagen y el arte pues al utilizar lo fotográfico desde la inteligencia artificial como medio, se pone en cuestión la autoría individual, la post fotografía, la imagen digital, la fotografía de archivo. así como la tecnología en su función de una *medium* posthumana que trae de vuelta a personas que nunca existieron en la memoria fotográfica.

Palabras Clave: Fotografía; Inteligencia Artificial; Disidencias sexogenéricas

Introducción

Uno de los grandes avances fotográficos del siglo XIX fue el proceso negativo – positivo que contribuyó en el surgimiento de las tarjetas de visita, formato patentado por André Adolphe Disdéri en 1854 en París, Francia. Esta combinación de elementos significó no solo tomas fotográficas más rápidas, también influyó en el costo del proceso, generando precios más económicos, así una parte importante de la población que no podía costear un daguerrotipo, pudo acceder al objeto fotográfico impreso. Este escenario fue definitivo para la gestación de una nueva visualidad, en donde la imagen fotográfica se convirtió en un objeto cargado de afecto que podía desplazarse en tiempo y espacio para representar al ser amado, la familia y amistades, al tiempo que podía preservarse en un álbum fotográfico presente en los hogares, para organizar y resguardar la memoria visual familiar.

La naturaleza física de las tarjetas de visita, contraria a la ostentidad y unicidad de un daguerrotipo, permitía desprenderse de ellas, obsequiarlas e incluso anotar alguna inscripción que delatara ya sea la fecha en que fue tomada, el evento o alguna dedicatoria especial para el destinatario. De esta manera retratos individuales, familiares, así como parejas de enamorados e incluso difuntos ya

sea niños o adultos, quedaban a disposición de la cámara en escenarios contruidos por los estudios fotográficos, complementando la toma fotográfica con la vestimenta que portada el retratado especialmente para la ocasión.

A pesar de la infinidad de fotografías que se conservan de la época de finales del siglo XIX y principios del siglo XX, las grandes ausentes de dicha memoria visual son las disidencias sexogenéricas, cuya historia en México y América Latina suele estar narrada en décadas más recientes ya que al indagar en el pasado, sobre todo anterior a la primera mitad del siglo XX, solo se encuentran algunos sucesos cuya contundencia se debe más al escándalo de la época, escrito con escarnio en la prensa y para beneplácito de una sociedad profundamente religiosa que festeja la disolución, el castigo y la vergüenza pública de los acusados, que a la indignación del trato recibido y la reivindicación de la libertad para ejercer su sexualidad de forma plena.

Fundamentación

La presente investigación se fundamenta a partir de una metodología cualitativa de corte interpretativo y desde un enfoque interdisciplinario pues se trasladan perspectivas del campo artístico al campo tecnológico y a la Sociología visual. El marco teórico - conceptual retoma teóricos que han indagado en la percepción visual y social de las disidencias sexogenéricas desde el campo de la Historia, la Sexualidad, la Imagen y el Arte. A partir de los sujetos de estudio (creadores que se desempeñan en el ámbito del diseño, los medios de comunicación y el arte), se realiza una exploración del objeto de estudio: imágenes realizadas con inteligencia artificial que emulan las cualidades estéticas de la fotografía.

Disidencias sexuales y Colonialidad

Es importante indagar en el entorno político y social que originó un imaginario colectivo responsable de la marginación de las sexualidades disidentes de la historia visual, entendiendo como disidencia sexual la propuesta por Ortuño (2017) quien menciona lo siguiente:

Se ha preferido utilizar el término disidencia sexual sobre el de homosexualidad para dar cuenta de un espectro más amplio de preferencias o conductas sexuales respecto a la heterosexualidad normativa. De la misma forma, nos parece que es una forma de no invisibilizar a la homosexualidad femenina o lesbianismo, ya que la palabra homosexual en muchas ocasiones hace referencia únicamente a la homosexualidad masculina (p.181).

La llegada de los españoles no solo implementó un sistema político y económico, también instauró un régimen moral a través de la conquista espiritual del “Nuevo Mundo”, desdeñando diversas prácticas sexuales que realizaban de manera natural los pueblos originarios precolombinos. A través de instituciones como el Tribunal de la Santa Inquisición, órgano encargado de castigar cualquier manifestación de lo que consideraban el pecado nefando, por ejemplo, Cotita de la Encarnación fue condenada en 1657 a la hoguera junto con indígenas, negros, mestizos y mulatos, todos ellos acusados de sodomía. De los 106 señalados durante el juicio, solo 14 cumplieron la condena y fueron exhibidos en una procesión en la que la población de la época les profesó toda clase de improperios, festejando el trágico final a donde se dirigían: el quemadero de la justicia civil, cercano a la iglesia de San Hipólito y frente al edificio conocido actualmente como San Lázaro. Cabe mencionar que existen historiadores que excusan al Santo Oficio de ser responsables de muertes en la hoguera, pues de dichos delitos se encargaba la justicia civil, lo cierto es que la religión y su moral subjetiva, permeaban sobre

dichos juicios pues basta recordar que, como señala Guash (2017) en su libro *La crisis de la heterosexualidad*, los reyes católicos de España el 22 de agosto de 1497 promulgaron la Pragmática de Medina de Campo en la que la sodomía quedaba prohibida y por lo tanto se autorizaba su castigo pues se acusaba a quienes practicaban el pecado nefando de ser la causa por la que Dios enviaba diversos castigos a la tierra.

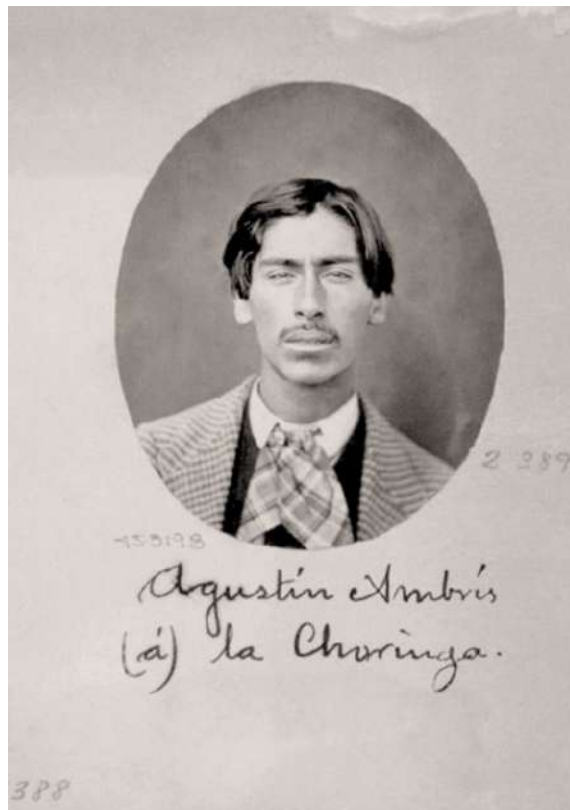
De esta visión que se tenía de dichas prácticas sexuales, quedan como testimonio los grabados de Theodore de Bry que contribuyeron ampliamente en la difusión del salvaje, no solo caníbal sino también sodomita y cuyo prejuicio moral y religioso contrasta con la naturalidad de las representaciones de disidencias sexogenéricas que ya existían en las culturas prehispánicas, como ocurre con las esculturas de la cultura *Mochica* y *Chimu*, ubicadas en el norte de Perú y que ponen en evidencia la aceptación de dichas prácticas y cuyo estigma y rechazo surgen una vez se llevan a cabo los procesos de colonización sobre pueblos originarios y por consecuencia, años después se heredan a través de los procesos de colonialidad en el territorio americano.

Un evento que ha permeado en la cultura popular y es representativo del escarnio público hacia disidencias sexuales, es sin duda *El baile de los 41*, ocurrido el 18 de noviembre de 1901 en la Ciudad de México. En dicha época, si bien la homosexualidad no estaba penada por la Constitución de 1857, sí podía implicar un encarcelamiento por faltas a la moral y a las buenas costumbres, motivos suficientes para castigar acciones como el travestismo, el trabajo sexual, el escándalo público y cualquier acción que desafiara la heteronormatividad, concepto acuñado por Michael Warner en 1991 y que Bedoya (2020) define como ese “conjunto de representaciones sociales, de aparatos estatales y de mecanismos sociales de coerción, orientados a la instauración de las relaciones monogámicas y la heterosexualidad como única forma posible y obligatoria de relacionarse amorosa, afectiva y sexualmente entre las personas” (p. 22).

La colección Felipe Teixidor perteneciente a la Fototeca Nacional posee una fotografía que, en palabras del fotógrafo, curador e investigador Armando Cristeto (2016) “es el más antiguo retrato fotográfico colectivo homosexual que se conoce” (p,19), en el que podemos apreciar retratos de homosexuales condenados, siendo identificados con apodos como *La Torcaza*, *Concha Miramón*, *La Choringa* (Figura 1), *La Gamuza* y *La Angostita*, adicional a una nota al reverso de dichas fotografías que mencionaba el número 41, lo que el propio investigador toma como posibles fotos de involucrados en este evento.

Figura 1.

Agustín Ambríz, alias: La Choringa



Nota. Adaptado de “Un lagartijo muy fifí” (p. 19), por A. Cristeto, 2016, Alquimia, 19 (57).

Con el paso de los años, cuando se hacía presente dicha visibilidad, era con un trato indigno y calificativos que denostaban a quienes aparecían retratados, incluso asociando dichas prácticas con la criminalidad, sobre todo si se trataba de población de escasos recursos y cuyo fenotipo no era la tez blanca y rasgos anglosajones que se solía asociar a una población de clase acomodada. La revista mexicana *Alarma!*, que estuvo en circulación de 1963 hasta 1991, hacía uso del escarnio y la burla pública en sus notas hacia la población homosexual, travesti y transexual de aquella época con calificativos como: mujercitos, invertidos, toscos, feos, machotes, morenos, entre otros. Estas páginas eran complementadas con fotografías (Figura 2) que mostraban a esta población desde una perspectiva acusatoria y les dejaban totalmente vulnerables en su identidad pública.

Figura 2.

Páginas interiores de la Revista Alarma!



Nota. Adaptado de *Mujercitos* (p.35), por C. Medina y S. Vargas, 2015, RM.

El archivo de la Fototeca Nacional del Instituto Nacional de Antropología e Historia reúne diversas imágenes en donde es perceptible esta denostación hacia la población homosexual, bisexual y transexual. Es el caso de la fotografía *Hombre vestido de mujer posa para retrato en la penitenciaría* (Figura 3), cuyo título fue designado desde la institución. El sitio web de la Fototeca menciona que dicha fotografía contiene una anotación original que dice *Afeminado en la penitenciaría*. A pesar de no ser un discurso abiertamente peyorativo como es el caso de la revista *Alarma!* sigue imperando una narrativa violenta en la forma en que son clasificadas visualmente las disidencias sexuales.

Figura 3.

Hombre vestido de mujer posa para retrato en la penitenciaría



Nota. Adaptado de *Hombre vestido de mujer posa para retrato en la penitenciaría*, por Casasola, 1938, Mediateca INAH. (<https://mediateca.inah.gob.mx/repositorio/islandora/object/fotografia:204000>). CC BY-NC-ND 4.0

Si bien es cierto que hay registros fotográficos que abordan las disidencias sexogenéricas de principios del siglo XX, esto ocurre desde una finalidad artística, y usualmente es realizada por artistas y fotógrafos que también formaban parte de la diversidad y que eran hechas para ser exhibidas en espacios de confianza, de forma anónima o incluso no salieron a la luz hasta décadas después. Es el caso de Luis Márquez Romay, cuya obra fotográfica fue adquirida por el Instituto de Investigaciones Estéticas (IIE) de la UNAM en 1979. De acuerdo con Jorge Bravo (2007), el archivo de fotografías realizado entre 1926 y 1932 e integrado por 53 desnudos, de los cuales cuarenta son masculinos y trece son femeninos, fue exhibido públicamente hasta 2005 en el marco de la Bienal de Fotografía del Centro de la Imagen. Esta gran ausencia en un imaginario visual que dignifique a las disidencias de esa época buscaba de forma simbólica la negación de dichos grupos vulnerables, al restringir su visibilidad y condicionar su existencia mientras se hiciera de forma discreta y en lo oculto, y en caso de surgir a la luz pública se castigaba por medio del escarnio desde los tabloides sensacionalistas.

Inteligencia Artificial y disidencias sexogenéricas

La historia de la fotografía es también una historia de constantes cambios tecnológicos en cuanto al medio se refiere, esto tenido como consecuencia que en distintos momentos de la fotografía existan opiniones que ponen en tela de juicio cómo debería estar conformada una imagen fotográfica y el nivel de manipulación física o digital permitida, hasta qué punto continúa siendo fotografía y donde se transforma en un collage o gráfica fotográfica. Eventos y concursos internacionales importantes como el *World Press Photo*, han endurecido sus políticas concernientes al uso de algún software que permita la alteración de la imagen. Fuera del mundo de los concursos, también hay miembros del gremio fotográfico más preocupados en defender el purismo de la fotografía que en generar reflexiones conceptuales en torno a la imagen fotográfica desde

los avances tecnológicos y sus implicaciones en las visualidades que se generan en el escenario actual tanto en el campo de lo artístico como en otros campos relacionados con la imagen fotográfica.

En un empeño por comprender y analizar este tipo de imágenes y su impacto en un entorno artístico y social, existen distintos teóricos que han generado propuestas para acercarnos a este campo que permea cada vez más en el universo de lo visual. El fotógrafo y teórico español Joan Fontcuberta acuñó el término *Postfotografía* para abordar “aquello que hace referencia a la fotografía que fluye en el espacio híbrido de la sociabilidad digital y que es consecuencia de la superabundancia visual”. Dicho concepto puede ser tan amplio que incluye la apropiación, intervención y manipulación sea manual o digital, así como la generación de imágenes que hacen alusión a una estética fotográfica y son realizadas a partir de modelos generadores de Inteligencia Artificial.

Por su parte, el investigador independiente en creación fotográfica y visual, Ricardo Ocaña, propone el neologismo *inagrafía* para referirse al “procedimiento o técnica que permite obtener imágenes fijas mediante un sistema de inteligencia artificial”. El término acuñado responde a la unión de las iniciales de In-teligencia A-rtificial y Grafía, que a su vez forma parte de la palabra fotografía, del griego *Graphos* (γραφίς), que significa escritura. Si bien dicho término puede abordar lo mismo lo pictórico que lo fotográfico, por la cualidad de sus raíces etimológicas se vuelve más preciso para designar imágenes con apariencia fotográfica y que fácilmente podrían ser confundidas con una fotografía digital debido a sus similitudes con archivos de alto rango dinámico (High Dynamic Range).

Un beso y a chambearle

En octubre de 2024, el diseñador y mercadólogo mexicano Alejandro Cisneros publicó en su perfil de Instagram (@nelos_____) una serie de imágenes realizadas con inteligencia artificial, en la

que se observa a parejas de hombres en un entorno que hace suponer, se trata de trabajadores de alguna central de abastos o tianguis popular. Las seis imágenes muestran a hombres jóvenes, adultos y adultos mayores, demostrándose afecto a partir de caricias y besos que muestran el vínculo romántico entre ellos (Figura 4). Debido a la temática, las imágenes se viralizaron de inmediato tanto en Instagram como Facebook, X (antes Twitter) y Tik Tok, generando opiniones encontradas. Lo primero a tomar en cuenta fue que, a pesar de que en la publicación original hay un mensaje de advertencia respecto al origen de las imágenes, hubo una gran cantidad de personas en los comentarios que asumieron se trataba de fotografías, siendo el autor quien se encargó de aclarar su naturaleza. Una vez aclarada su creación, la polémica en la red social X se centró en la pertinencia de generar este tipo de imágenes con ayuda de la inteligencia artificial, pues muchos comentarios señalaban que lejos de estar visibilizando este sector de la población, lo estaban marginando al estar usurpando su existencia con personas que no existían y que eran producto de un imaginario tecnológico que obedecía a ciertos prejuicios impuestos desde un eurocentrismo que tiende a exotizar lugares y experiencias en América Latina, aun cuando la apariencia de los modelos que aparecen en las imágenes, son menos hegemónicos de los que suelen presentar los modelos de Inteligencia Artificial actuales. Varios usuarios mostraron inconformidad pues acusaban al autor de abordar una temática importante desde una práctica fácil y fantasiosa, incluso tacharon la acción de cobardía al realizarla desde la comodidad de su escritorio y no ir a las calles, bajo el argumento de que si lo que se desea es abordar parejas homosexuales en mercados y tianguis, lo más lógico sería acudir a dichos contextos que desean ser retratados, en lugar de inventarlos.

Figura 4.
Sin Titulo



Nota. Adaptado de *Un beso y a chamberle*. Serie de besos en el mercado, por A. Cisneros, 2024 (https://www.instagram.com/p/DBe5PwYyynu/?img_index=1)

En el caso de Facebook, la circulación de las imágenes tuvo menos cuestionamientos hacia la autoría y el impacto de la IA, y más énfasis en criticar las prácticas sexoafectivas que aparecen en las imágenes. Hubo una cantidad importante de personas cuyo prejuicio les impulsó a generar comentarios homofóbicos sin importar si se tratara de fotografías o de imágenes generadas con Inteligencia Artificial. Esta situación es relevante pues a pesar de que el autor no tenía una intención artística al realizar las imágenes, entendiendo como intención artística no solo a la creación de la imagen per se,

sino a la problematización de cómo se perciben las disidencias sexogénicas en las redes sociales (incluso dichas imágenes no las incluye en su portafolio de obra, integrado en su mayoría por ilustraciones digitales), es innegable que la reacción a la circulación en redes pone de manifiesto los límites de la autoría, lo fotográfico, la resistencia a la IA en el campo creativo, así como el prejuicio hacia parejas del mismo sexo, incluso sin importar si son ficticias. Estos conceptos son problematizados por el artista chileno Felipe Rivas San Martín en un proyecto que vincula las disidencias sexogénicas con la historia visual, específicamente la fotográfica.

Un archivo queer inexistente

En este contexto histórico de censura, rechazo y punitivismo a toda manifestación que atente contra la heteronormatividad, el proyecto *Un archivo queer inexistente*, del artista Felipe Rivas San Martín (nacido en Valdivia, Chile en 1982), genera una reflexión sobre la falta de visibilidad de lesbianas, homosexuales, bisexuales, pansexuales, transexuales y otras identidades y expresiones de género que son disidentes del heterocentrismo, en la historia visual a partir de la irrupción oficial de la fotografía en 1839.

Rivas San Martín, quien durante su época como estudiante fue miembro del Colectivo Universitario de Disidencia Sexual (CUDS) fundado en Chile en 2002, ha generado una práctica artística que no solo se limita a la producción artística, también es ensayista y activista de la disidencia sexual. En *Un archivo queer inexistente* (Figura 4), el artista utiliza el modelo de inteligencia artificial *Stable Diffusion* en el cual por medio de los *prompts* (las indicaciones específicas que se le solicitan al modelo de IA en cuestión), puede generar imágenes que se asemejan a fotografías realizadas a principios del siglo XX.

Figura 5.

Imagen generada por IA, parte de Un archivo queer inexistente



Nota. Adaptado de Un archivo queer inexistente [Fotografía], por Revista Artishock, 2025, (<https://artishockrevista.com/2025/02/21/felipe-rivas-san-martin-archivo-homosexual-ia/>).

Estas imágenes por lo tanto, tienen la característica de ser en blanco y negro, con escasa nitidez, además de tener un aspecto desprolijo propio del paso de los años (pequeñas manchas sobre la imagen, detalles borrosos e incluso algunos rayones), además de las indicaciones anteriores, el artista le dio tres pautas a la I.A a través del prompt, las cuales son: 1) generar personas cuya apariencia fuera representativa del territorio latinoamericano, 2) que pertenecieran a la clase trabajadora, 3) que fueran parejas del mismo sexo, tanto masculino como femenino, es decir, formarían parte de la disidencia sexual.

Cuando se generara un prompt sin tantas especificaciones, no sorprende que el modelo de Inteligencia Artificial arroje personajes con rasgos blancos. A estos resultados se les conoce como sesgos algorítmicos pues las imágenes que genera en primera instancia conservan rasgos y visualidades fuertemente eurocentristas. Al utilizar

modelos de Inteligencia Artificial como Krea, Da Vinci, Playground, entre otras, es evidente que cuando se les asigna un prompt, el modelo responderá de la manera en la que su base de datos y su configuración algorítmica ha sido entrenada y alimentada. Por ejemplo, si introducimos la palabra chamán, el modelo de IA nos devuelve un hombre con rasgos europeos, ojos claros, cabello castaño, y una musculatura más propia de algún actor hollywoodense que de personas reales pertenecientes a pueblos originarios y quienes son encargadas de llevar a cabo prácticas espirituales en su comunidad.

Ante esta situación tendenciosa de la IA, el artista propone el concepto de prompt minoritario para referirse al ejercicio de contrarrestar esos sesgos algorítmicos que suelen invisibilizar a grupos históricamente marginados y esto se pretende lograrlo introduciendo indicaciones que tomen en cuenta a determinadas poblaciones que han sido excluidas de las narrativas históricas y cuya justicia social implica su representación no solo en el ámbito físico, también en el escenario virtual. Este tipo de prácticas en las que desde la virtualidad se busca contrarrestar flujos de información negativa al momento de buscar alguna noticia, así como abordar de forma crítica la visibilidad de sectores desfavorecidos, recibe el nombre de resistencia algorítmica y ha estado muy presente en el escenario digital en los últimos años en casos de lucha civil, racismos, feminicidios, homofobia y transfobia, sobre todo en redes sociales que es donde ocurre la mayor parte de la socialización del usuario promedio. El prompt minoritario sería también una resistencia algorítmica que ocurre específicamente en el área de la Inteligencia Artificial.

Otro aspecto interesante de Un archivo queer inexistente, consiste en el relacionado con el aspecto fotográfico, ya que el proyecto propicia reflexiones sobre dicha disciplina desde la vinculación de la tecnología y la inteligencia artificial, con los aspectos técnicos, históricos y sociales de la Fotografía. Esto se vuelve relevante en la actualidad ante los debates en torno a llamar fotografía o no, a una imagen que no ha sido realizada con dispositivos fotográficos, ya sea con cámara fotográfica análoga o DSLR. El fotógrafo Sebas-

tião Salgado fue categórico al comentar que lo que se realiza con dispositivos móviles no es una fotografía sino un sistema de comunicación por imágenes. Sin embargo, es importante resaltar que problematizar lo fotográfico no necesariamente se circunscribe a la parte técnica y casi fetichista de la película, el laboratorio fotográfico, la impresión fina y todo el purismo que rodea a la materialidad fotográfica, también se pueden generar reflexiones desde cómo ha operado históricamente lo fotográfico desde el imaginario visual, la mirada etnocentrista al registrar poblaciones marginadas, así como la generación desde la ficción, de personas que no existen pero son creadas para representar a aquellas que fueron negadas.

Conclusiones

El proyecto Un archivo queer inexistente se vuelve relevante por generar un cruce entre pasado, presente y futuro. Hace una revisión a la memoria histórica y visual tanto desde el ámbito de lo fotográfico, aunque sea desde la herramienta de la Inteligencia Artificial, como de las disidencias sexogenéricas y la forma en la que han sido marginadas de un relato visual en el que impera la heteronormatividad. Por otra parte, también indaga en la función de la fotografía como documento social y sobre las visualidades que genera en la población. La fotografía del pasado, específicamente aquella de finales del siglo XIX y principios del siglo XX, no solo permite darnos cuenta de cómo se veían quienes aparecen retratados sea en daguerrotipos o tarjetas de visita, también nos permite deducir como se percibían a sí mismos en el contexto social, político y económico de la época.

En un ámbito más actual, hace uso de un modelo de Inteligencia Artificial no con una finalidad lúdica o comercial, como se asocia erróneamente a dicho programa informático, sino desde un interés más crítico que pone sobre la mesa la utilidad de dispositivos técnicos que puedan contribuir con la generación de reflexiones tanto desde lo conceptual como desde lo formal en una obra artística, ya

que el gran debate reciente gira en torno a si la Inteligencia Artificial logrará desplazar también a los artistas, pero es importante resaltar que en el proceso de una producción artística intervienen otros elementos que van más allá de la destreza o el dominio purista de una técnica específica, sea escultórica, pictórica, gráfica e inclusive fotográfica, estas características que se asocian con las innovaciones que los modelos de IA van perfeccionando con rapidez.

El concepto de la pérdida del aura en la obra de arte que Walter Benjamin como consecuencia de la aparición de la fotografía como obra reproducible ha permeado desde entonces constantemente en la historia del arte. Con la subsecuente invención de diferentes dispositivos técnicos que fueron utilizados para la creación de obras de arte como la cámara oscura, la cámara fotográfica, el cine, el video, la computadora, los programas de edición audiovisual, entre otros, no ha implicado la muerte del artista, más bien se han convertido en herramientas al servicio de propuestas artísticas críticas que reflexionan tanto sobre temas personales, sociales como de carácter ontológico, generando diversos metalenguajes.

En el escenario futuro, el proyecto también puede sembrar inquietudes respecto a cómo se va construyendo ese universo visual de imágenes con apariencia fotográfica realizada con modelos de Inteligencia Artificial. Al margen de quienes estén o no de acuerdo con su producción y circulación en el campo artístico, es innegable que su uso no es minoritario pues cada día surgen nuevos adeptos a estos dispositivos, por lo que es importante generar posturas sobre situaciones que tarde o temprano van a presentarse no solo desde las implicaciones artísticas y subjetivas, también se han presentado diversas disyuntivas como la autoría, la comercialización, dilemas éticos de representación de las imágenes, el costo por usar los modelos generativos, así como el impacto ambiental que genera su mantenimiento.

Referencias

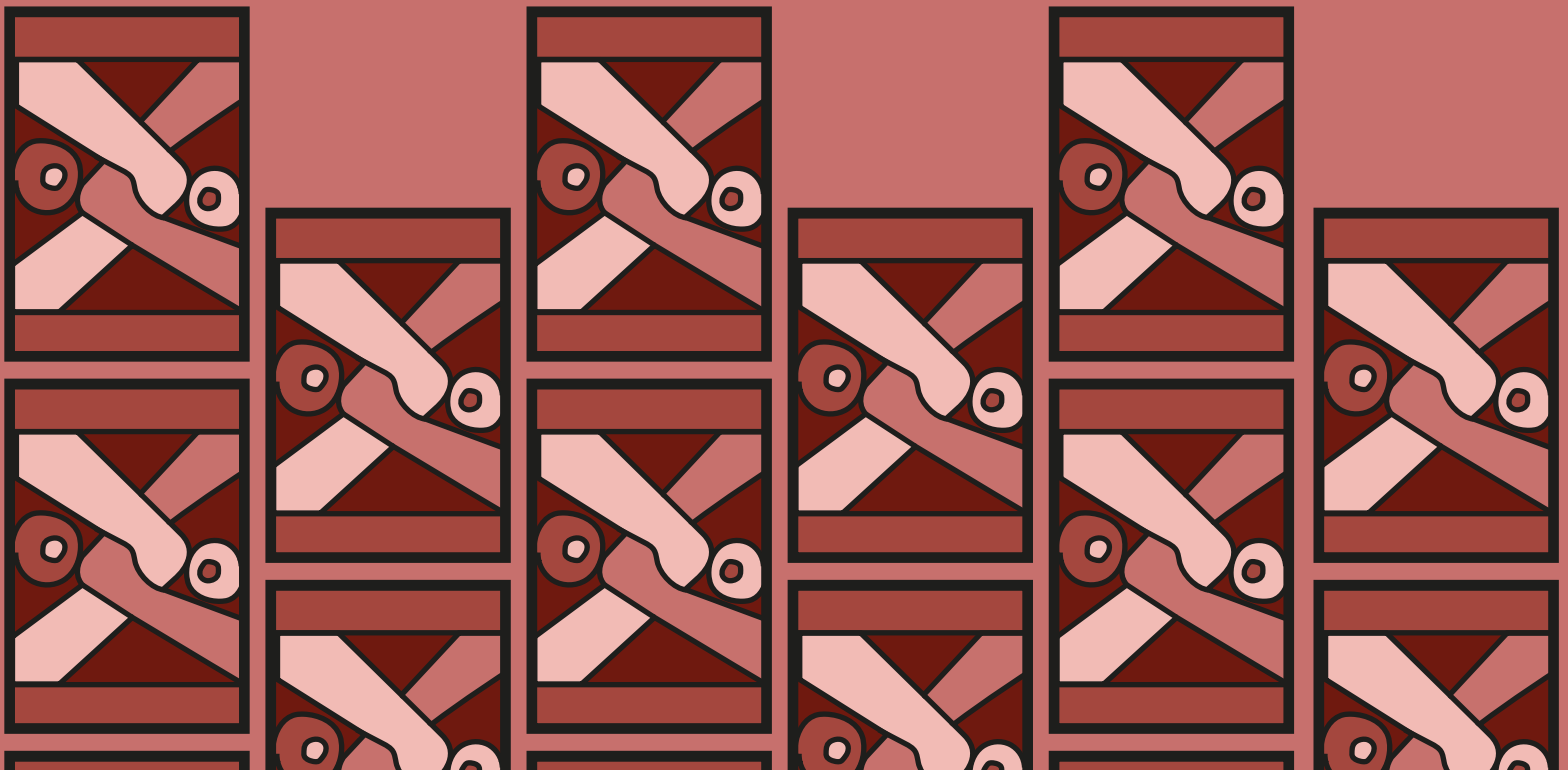
- Aguilar, A. (2001). *La fotografía durante el imperio de Maximiliano*. UNAM
- Bedoya, P. (2020). *Desenfrenada lujuria. Una historia de la sodomía a finales del periodo colonial*. Fondo editorial FCSH.
- Belting, H. (2007). *Antropología de la imagen*. Katz.
- Bravo, J. (2007). Desnudos de Luis Márquez Romay: erotismo enmascarado de luces y sombras. *Revista electrónica Imágenes*, del Instituto de Investigaciones Estéticas. https://www.esteticas.unam.mx/revista_imagenes/posiciones/pos_bravo01.html
- Cristeto, Patiño, A. (mayo-agosto 2016). Un lagartijo muy fifí. *Alquimia*, (57), 18-19.
- González, G. (2017). Teorías de la disidencia sexual: de contextos populares a usos elitistas. La teoría queer en América latina frente a las y los pensadores de disidencia sexogenérica. De raíz diversa. *Revista especializada en Estudios Latinoamericanos*, 3(5), 179-200. <https://doi.org/10.22201/ppela.24487988e.2016.5.58507>
- Guasch, O. (2007). *La crisis de la heterosexualidad*. Laertes.
- Gutiérrez, L. G. (2014). Homosexualidad en México a finales del siglo XIX. *Signos Literarios* 19 (enero – junio 2014) 77 – 103. UAM.
- Instituto Nacional de Antropología e Historia. (2024). *Mediateca INAH, Fototeca Nacional*. <https://mediateca.inah.gob.mx/repositorio/islandora/object/fotografia:204000>
- Kossov, B. (2014). *Lo efímero y lo perpetuo en la imagen fotográfica*. Catedra.
- Medina, C. y Vargas S. (2015). *Mujercitos*. RM.
- Ocaña, R. (2023). La inagrafía con apariencia fotográfica en el arte del siglo XXI. *Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 6, 23-51. <https://doi.org/10.24310/Umatica.2023.v5i6.16748>
- Rivas, F. (2024). *Un archivo inexistente*. ÉCFRASIS, ediciones.
- Rodríguez, J. y Amézaga, G. (2015). *Nosotros fuimos. Grandes estudios fotográficos en la Ciudad de México*. INBA.
- Rouillé, A. (2017). *La fotografía. Entre documento y arte contemporáneo*. Herder.
- Tagg, J. (2005). *El peso de la representación*. Gustavo Gili.



Atribución-No Comercial-Sin Derivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

Cada texto refleja la voz y perspectiva de su autor o autora, responsable de su contenido, así como de los ajustes y revisiones que dan forma final a su obra.

Capítulo 3



Uso del *Manga* y el *Anime* en los Procesos Creativos del Arte y el Diseño

Angie M. Alquicira Salazar

I. Introducción

El *manga* y el *anime* han dejado de ser expresiones culturales limitadas al ámbito japonés para convertirse en fenómenos globales con un impacto representativo en múltiples disciplinas, entre ellas el arte y el diseño. Estas formas de expresión visual y narrativa han influido en la estética contemporánea y han transformado los procesos creativos de artistas y diseñadores en varias partes del mundo. Este estudio se propone analizar cómo el *manga* y el *anime* actúan como promotores de la creatividad, especialmente en contextos artísticos y de diseño, y de qué manera sus elementos visuales, narrativos y tecnológicos pueden integrarse a procesos creativos innovadores.

En la cultura contemporánea, el *manga* y el *anime* no sólo son medios de entretenimiento; también funcionan como medios de expresión, reflexión social y exploración estética. La riqueza visual del *manga*, caracterizada por líneas expresivas, tramas complejas y personajes estilizados, se combina con las dinámicas narrativas del *anime*, que ofrece movimiento, sonido y temporalidad para ampliar el impacto emocional del mensaje. Su influencia ha permeado desde la publicidad y la moda hasta el diseño gráfico, la animación digital y el arte conceptual, consolidando un lenguaje compartido por comunidades creativas a nivel mundial. Este fenómeno atraviesa lo peculiar y cultural, facilitando nuevas formas de comunicación simbólica e intercambio creativo.

El presente estudio tiene como objetivo reconocer los procesos creativos en el arte y el diseño a través del uso del *manga* y el *anime*, destacando sus técnicas, herramientas, recursos y metodologías. Se busca comprender cómo estas expresiones culturales influyen en la generación de ideas, la construcción de narrativas visuales y el desarrollo de proyectos artísticos contemporáneos. Además, se pretende identificar buenas prácticas, casos ejemplares y estrategias pedagógicas que integren el lenguaje del *manga* y el *anime* en contextos educativos y profesionales.

La metodología propuesta para esta investigación es cualitativa. Se analizan obras representativas y se recaba información sobre el uso de estas expresiones visuales en procesos creativos. Asimismo, se utilizan técnicas de análisis de contenido y codificación temática para interpretar los datos obtenidos, permitiendo una comprensión más profunda de cómo el *manga* y el *anime* inspiran, estructuran y transforman el proceso creativo en el arte y el diseño contemporáneo.

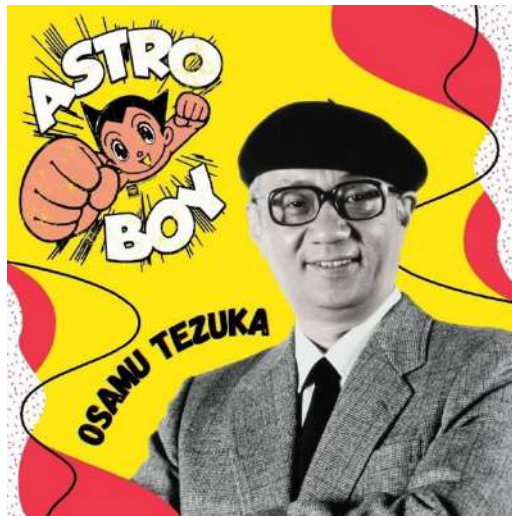
II. Contexto y Revisión de la Literatura

A. Historia del *manga* y el *anime*

El *manga* y el *anime* tienen raíces profundas en la cultura visual japonesa, con orígenes que se remontan al siglo XII, cuando los *emaki* o rollos ilustrados combinaban texto e imagen para contar historias (Gravett, 2021). Sin embargo, el *manga* moderno comenzó a consolidarse tras la Segunda Guerra Mundial, en gran parte gracias a Osamu Tezuka, considerado el “padre del *manga* moderno”, quien introdujo técnicas narrativas cinematográficas y un estilo gráfico influenciado por la animación occidental (Ito, 2020). El *anime*, por su parte, surgió como una extensión animada del *manga*, comenzando con producciones modestas en la década de 1960, como *Astro Boy*, que marcó un hito en la animación televisiva japonesa.

Figura 1.

Osamu Tezuka y Astroboy.



Fuente: [pressenza.com](https://www.pressenza.com) (2022)

Durante las décadas siguientes, tanto el *manga* como el *anime* evolucionaron en términos de estilos, géneros y audiencias. El *manga* abarca hoy una diversidad de temáticas, desde acción y romance hasta crítica social, lo que le permite conectar con diferentes públicos y contextos culturales (Brienza, 2019). El *anime*, al ganar popularidad internacional en los años 80 y 90 con títulos como *Akira* y *Sailor Moon*, se consolidó como una forma de arte globalmente reconocida. Esta expansión internacional diversificó las audiencias e inspiró a artistas y diseñadores fuera de Japón a explorar estos lenguajes visuales.

B. Influencia cultural global del manga y el anime

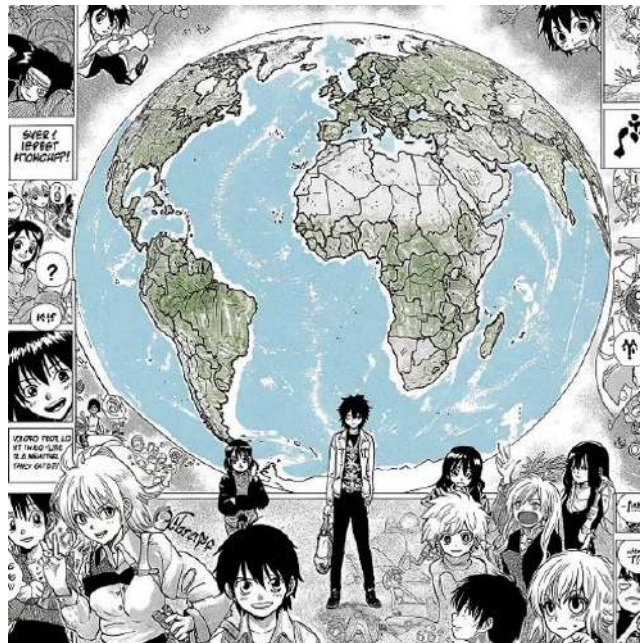
El impacto del *manga* y el *anime* en la cultura global ha sido significativo. Ambos han influido en la moda, el cine, el diseño gráfico y la producción artística en diversas partes del mundo. Su estética distintiva, caracterizada por ojos grandes, emociones expresi-

vas y composiciones dinámicas, se ha vuelto reconocible universalmente. Según Napier (2021), el anime ha llegado a representar una “alternativa cultural globalizada”, ofreciendo visiones del mundo distintas a las propuestas por el cine y la televisión occidentales. Esta apertura ha permitido que las culturas juveniles, en particular, adopten e integren elementos del *manga* y el *anime* en sus formas de expresión creativa.

Además, la proliferación de plataformas digitales ha contribuido a la difusión del *anime* y el *manga*, generando comunidades transnacionales de fanáticos y creadores que comparten, reinterpretan y reimaginan estos productos culturales. Tal como argumenta Condry (2022), estos medios actúan como vehículos de creatividad colaborativa, donde los límites entre productor y consumidor se desdibujan, fomentando nuevas formas de participación cultural y artística.

Figura 2.

Manga-anime global.



Fuente: Google Gemini (2025)

C. Estudios previos sobre procesos creativos en arte y diseño

Diversas investigaciones han analizado cómo el *manga* y el *anime* influyen en los procesos creativos, tanto en contextos educativos como profesionales. Por ejemplo, un estudio de Lim y Jang (2021) demostró que el uso de referencias visuales provenientes del anime en clases de diseño gráfico estimula la imaginación narrativa de los estudiantes, permitiéndoles desarrollar conceptos más complejos y emocionalmente ricos. Asimismo, Yamamoto (2020) analizó cómo la estructura del *storyboard* en anime se ha convertido en una herramienta pedagógica para enseñar principios de composición visual y narración secuencial.

Estos estudios coinciden en que el lenguaje visual del *manga* y el *anime* ofrece un marco creativo que combina emoción, dinamismo y accesibilidad. La apropiación de estos elementos en la enseñanza y práctica del arte y el diseño diversifica los referentes culturales, e incluso, amplía las posibilidades expresivas y conceptuales de los creadores.

Figura 3.

Storyboard de anime.



Fuente: Google Gemini (2025)

III. Metodología de Investigación

A. Enfoque cualitativo

Para estudiar los procesos creativos influenciados por el *manga* y el *anime* en el arte y el diseño, se adopta un enfoque metodológico cualitativo. Esta elección responde a la necesidad de comprender tanto las experiencias subjetivas de los creadores como la utilización de técnicas y estilos derivados de estas formas culturales. Este enfoque permite explorar las motivaciones, percepciones y prácticas de los artistas mediante el análisis de contenido visual (Creswell & Plano Clark, 2018).

La metodología cualitativa se ha vuelto común en estudios de arte y diseño, pues proporciona una perspectiva holística del fenómeno analizado. Según Johnson et al. (2020), este enfoque es especialmente útil en contextos creativos, donde se busca tanto interpretar significados como identificar tendencias. De este modo, se obtiene un equilibrio entre la comprensión profunda de las prácticas individuales y la generalización de ciertos patrones creativos dentro de una comunidad artística.

B. Fuentes de datos

Análisis de obras creativas basadas en *manga* y *anime*: Se seleccionan proyectos artísticos y de diseño que demuestren una clara inspiración en el *manga* o el *anime*, con el fin de estudiar visualmente la aplicación de técnicas narrativas, esquemas de color, caracterización y composición. Este análisis visual permite establecer conexiones entre la teoría del diseño y las prácticas influenciadas por estas formas culturales (Tomlinson, 2021).

C. Técnicas de análisis de datos

El análisis de los datos obtenidos se realiza mediante técnicas cualitativas. Para los análisis visuales, se utiliza la codificación temática, que permite identificar patrones de sentido en los discursos y producciones analizadas (Braun & Clarke, 2021). Esta técnica facilita la agrupación de temas recurrentes como el uso de metáforas visuales, el simbolismo emocional o la narrativa secuencial inspirada en el *manga*.

IV. Técnicas y Herramientas para Fomentar la Creatividad

A. Técnicas de Ilustración

1. Herramientas digitales utilizadas en el manga y el anime

El uso de herramientas digitales ha revolucionado la creación de *manga* y *anime*, permitiendo mayor eficiencia, precisión y posibilidades expresivas. Programas como Clip Studio Paint, Adobe Photoshop y Paint Tool SAI son ampliamente utilizados por ilustradores por su capacidad de simular trazos tradicionales y su compatibilidad con tabletas gráficas (Matsumoto & Kim, 2022). Estas plataformas ofrecen funciones específicas como tramas automáticas, estabilización de líneas, y guías de perspectiva que facilitan el proceso creativo y técnico.

Figura 4.

Herramientas digitales del manga-anime.



Fuente: Google Gemini (2025)

Además, estas herramientas permiten una mayor experimentación visual, ya que los artistas pueden probar distintos estilos, paletas y composiciones sin el costo ni la rigidez del medio físico. Según Kawahara (2021), la digitalización ha democratizado la producción artística, dando acceso a jóvenes creadores que antes no contaban con recursos materiales suficientes para desarrollarse profesionalmente.

2. Comparación con técnicas tradicionales

Aunque las técnicas digitales dominan la industria actual, las técnicas tradicionales como el uso de tinta, plumillas y papel siguen siendo valoradas por su autenticidad y su conexión emocional con los orígenes del *manga*. Muchos artistas híbridos utilizan una combinación de ambas técnicas, comenzando sus bocetos en papel y finalizando digitalmente. Esta sinergia potencia la creatividad al integrar la espontaneidad del trazo manual con la versatilidad del entorno digital (Yamada, 2020).

B. Storyboarding y Narrativas Visuales

1. Creación de storyboards: inspiración en el *manga* y el *anime*

El *storyboard* es una herramienta esencial en la planificación de narrativas visuales, especialmente en la producción de *anime*. Inspirado directamente en la estructura secuencial del *manga*, permite visualizar la evolución de una historia cuadro a cuadro. Esta técnica favorece la claridad narrativa, la planificación de movimientos de cámara y la disposición emocional de las escenas (Ishikawa, 2021).

Figura 5.

Storyboard como narrativa visual del manga.



Fuente: Google Gemini (2025)

Los artistas contemporáneos adoptan el lenguaje del *manga* — como el uso de viñetas dinámicas, líneas cinéticas y onomatopeyas — para estructurar visualmente sus ideas desde etapas tempranas del proceso creativo. De este modo, el *storyboard* se convierte en una extensión del pensamiento visual narrativo, como un paso técnico y como una fase creativa por sí misma.

2. Narrativas visuales: elementos creativos clave

El *manga* y el *anime* ofrecen múltiples recursos para construir narrativas visuales impactantes. Entre ellos destacan la expresividad facial exagerada, los encuadres cinematográficos y los recursos de ritmo visual que alternan momentos de tensión y calma. Estos elementos permiten a los creadores guiar emocionalmente al espectador a través de la historia, generando mayor inmersión y empatía (Suzuki, 2023). La incorporación de estos recursos en disciplinas como el diseño gráfico o la ilustración editorial ha demostrado ampliar la capacidad comunicativa de los productos visuales.

C. Software y Tecnología

1. Programas de diseño y animación específicos del manga y el anime

Además de Clip Studio Paint, otros programas como Blender, TVPaint Animation y OpenToonz (utilizado por Studio Ghibli) permiten animar escenas con técnicas tradicionales digitalizadas. Estos softwares ofrecen herramientas específicas para la animación cuadro a cuadro, así como sistemas de capas y efectos que facilitan la creación de secuencias complejas sin perder el estilo característico del *anime* (Nakamura & Cho, 2022).

Figura 6.
Studio Ghibli.



Fuente: mundodeportivo.com (2023)

2. Innovaciones tecnológicas en la industria del *manga* y el *anime*

En los últimos años, la inteligencia artificial (IA) y la realidad aumentada (RA) han comenzado a integrarse en los procesos creativos del *manga* y el *anime*. Algunas aplicaciones de IA ayudan a colorear automáticamente escenas o a generar fondos, mientras que tecnologías como los entornos 3D permiten a los artistas diseñar escenarios virtuales y reutilizarlos con diferentes encuadres (Tanaka, 2023). Estas innovaciones no reemplazan la creatividad humana, pero sí la potencian al agilizar tareas repetitivas y permitir mayor enfoque en el desarrollo conceptual.

V. Documentación de Procesos Creativos

A. Registro de Técnicas y Herramientas Utilizadas

1. Métodos de documentación en estudios de *manga* y *anime*

El registro sistemático de las técnicas utilizadas en la producción de *manga* y *anime* se ha convertido en una práctica esencial tanto para fines pedagógicos como profesionales. Los artistas documentan su proceso a través de bitácoras visuales, tutoriales en video, publicaciones en redes sociales y plataformas como Pixiv o YouTube, donde explican paso a paso sus flujos de trabajo (Fujimoto & Araki, 2022). Esta documentación permite conservar el conocimiento técnico y también compartirlo con otras comunidades de creadores.

Figura 7.

Kyoto Animation.



Fuente: misiontokyo.com (2020)

Además, en estudios profesionales de anime, como los de Kyoto Animation o MAPPA, se implementan guías de estilo internas que especifican criterios técnicos y estéticos, tales como el grosor de línea, paletas cromáticas y protocolos de animación cuadro a cuadro. Estas guías permiten mantener la coherencia visual entre diferentes artistas y departamentos, y constituyen un valioso recurso de archivo para la industria (Takahashi, 2023).

2. Aplicaciones de documentación en el arte y el diseño

La práctica de documentar los procesos creativos ha sido adoptada por diseñadores gráficos, ilustradores y artistas visuales como una forma de reflexión crítica y evaluación del desarrollo de sus obras. Según García y Loayza (2022), el registro continuo permite a los creadores identificar patrones, errores recurrentes y decisiones estéticas significativas, contribuyendo así al crecimiento profesional y a la generación de conocimiento compartido. En el ámbito académico, los portafolios de procesos son herramientas fundamentales en cursos de arte y diseño, donde los estudiantes muestran resultados finales, además de las etapas intermedias que dieron forma a sus creaciones.

B. Análisis de Proyectos Creativos

1. Ejemplos ilustrativos de procesos creativos en *manga* y *anime*

Existen numerosos casos en los que la documentación detallada ha permitido analizar profundamente el proceso creativo detrás de obras reconocidas. Uno de los ejemplos más estudiados es el caso de *Shingeki no Kyojin* (*Attack on Titan*), cuyo autor, Hajime Isayama, ha compartido extensamente sus bocetos, revisiones de guion y referencias visuales. Esta apertura ha permitido a investigadores y fanáticos rastrear cómo una idea inicial evolucionó hacia una narrativa compleja, mediante iteraciones sucesivas de diseño, estructura y estilo (Nakajima, 2021).

Del mismo modo, en el ámbito del *anime*, los materiales de producción de *Spirited Away* de Studio Ghibli han sido objeto de análisis académico por su meticuloso proceso de creación artesanal, donde se documentaron desde los bocetos conceptuales hasta la postproducción de escenas animadas. Esta documentación ha servido de referencia para generaciones de animadores y educadores en el campo audiovisual (Morimoto, 2020).

Figura 8.

Attack on Titan de Hajime Isayama.

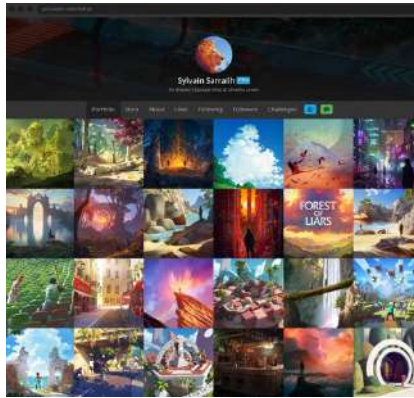


Fuente: Alpha Coders (2017)

2. Documentación paso a paso de proyectos destacados

En proyectos contemporáneos, es común encontrar documentación paso a paso que abarca desde el concepto inicial hasta el producto final. Estas etapas suelen incluir moodboards, esquemas de personajes, storyboards, pruebas de color, edición digital y ajustes finales. Plataformas como ArtStation o Behance han facilitado la exposición de estos procesos en entornos profesionales, generando una cultura de transparencia y aprendizaje entre creadores (Reyes & Taniguchi, 2023). El análisis de estas etapas revela cómo el *manga* y el *anime* actúan como estilos estéticos y como metodologías de trabajo estructuradas que fomentan la disciplina creativa.

Figura 9.
Artstation.



Fuente: artstation.com (2020)

C. Compilación de Recursos y Materiales

1. Recursos utilizados en la creación de *manga* y *anime*

La producción de *manga* y *anime* requiere una variedad de recursos técnicos, materiales y humanos. Entre los materiales físicos tradicionales se encuentran los plumines G, papel Kent, tinta negra y pantallas adhesivas. En el ámbito digital, los recursos incluyen bibliotecas de pinceles, plantillas de viñetas, bancos de sonido y música, así como bibliotecas de movimiento para animación (Sasaki, 2022). Estos recursos son frecuentemente compilados por los mismos artistas en archivos digitales o físicos, facilitando su reutilización y sistematización.

2. Herramientas y materiales necesarios

El acceso a herramientas de calidad es fundamental para el desarrollo creativo. Las tabletas gráficas como las Wacom o Huion, junto con software especializado, son hoy en día estándar en la industria. Según López y Okada (2023), la disponibilidad de estas herramientas ha permitido reducir la brecha tecnológica entre artistas profesionales y amateurs, fomentando una producción más diversa y accesible. Asimismo, se ha registrado un crecimiento en el uso de bibliotecas digitales de recursos compartidos entre comunidades artísticas, fortaleciendo la colaboración y la innovación.

VI. Cultura y Sociedad

A. Impacto cultural del *manga* y el *anime*

1. Influencia en la creatividad contemporánea

El *manga* y el *anime* han trascendido su origen japonés para convertirse en pilares de la cultura popular global, influenciando profundamente las prácticas creativas contemporáneas. Su impacto se evidencia en campos tan diversos como la ilustración, el diseño gráfico, la moda, el cine y la música. Según Kubo y Martínez (2023), los estilos visuales del *manga* y del *anime*, caracterizados por la exageración expresiva, el uso simbólico del color y la fragmentación narrativa, han sido adoptados como lenguajes visuales propios por artistas y diseñadores fuera de Japón.

Este fenómeno ha generado una “glocalización” de la estética del *manga* y el *anime*, en la que los creadores adaptan sus elementos a contextos culturales locales, sin perder su esencia narrativa y expresiva. Por ejemplo, en América Latina y Europa, cada vez son más los proyectos editoriales y audiovisuales que incorporan técnicas visuales del *manga* para narrar historias con temáticas autóctonas (Rodríguez & Tsukamoto, 2022). Este mestizaje creativo ha enriquecido tanto las expresiones culturales como las prácticas pedagógicas en el arte y el diseño.

2. Fomentación de la creatividad a través de la cultura del *manga* y el *anime*

El acceso masivo a contenido de manga y anime, especialmente a través de plataformas digitales como Crunchyroll, Webtoon o redes sociales, ha estimulado a millones de jóvenes a incursionar en la creación artística. Según Takagi y Herrera (2023), el consumo de estas formas narrativas fomenta la imaginación y activa procesos creativos que se traducen en producción gráfica, escritura de fanfics, creación de cosplay, y producción audiovisual amateur.

Figura 10.
Crunchyroll.



Fuente: arnolds.com.br (2022)

Además, la estructura narrativa del manga, que muchas veces da lugar a personajes con conflictos profundos y tramas complejas, incentiva a los lectores a desarrollar habilidades de análisis narrativo y construcción de mundos (*worldbuilding*). Esto ha sido particularmente relevante en entornos educativos donde se emplea el *manga* como herramienta didáctica para fomentar la expresión creativa y el pensamiento crítico (López & Saito, 2022). Así, el *manga* y el *anime* funcionan como productos de entretenimiento, y como motores de creatividad transversal que afectan tanto la vida cotidiana como la educación artística.

B. Socialización de Procesos Creativos

1. Colaboración en comunidades de artistas de *manga* y *anime*

Las comunidades de creadores de *manga* y *anime*, tanto profesionales como amateurs, han generado entornos colaborativos donde el conocimiento técnico y estético se comparte de manera horizontal. Plataformas como DeviantArt, Pixiv y Twitter han permitido la cir-

culación global de obras, así como la retroalimentación inmediata entre autores y audiencias. Esta interacción constante promueve la mejora continua y la diversificación de estilos, generando una red social creativa que trasciende barreras geográficas (González & Nakamura, 2023).

Asimismo, eventos como las Comic-Con, ferias de ilustración o convenciones de *manga* han ampliado estos espacios al plano físico, fortaleciendo la identidad colectiva y ofreciendo oportunidades de profesionalización. Según Yamashita (2022), estas comunidades funcionan como incubadoras de talento, donde artistas emergentes pueden validar su trabajo, establecer vínculos con editoriales y acceder a nuevas audiencias.

Figura 11.

Comic Con México.



Fuente: Chilango (2020)

2. Influencia de la cultura fan en la creatividad

La cultura fan asociada al manga y el anime —también conocida como fandom— ha desempeñado un papel clave en el desarrollo creativo de los consumidores, quienes a menudo se convierten en productores de contenido. A través del *fanart*, *fanfiction* o videos de animación hechos por fans (*MADs*), se generan reinterpretaciones

y expansiones del universo narrativo original. Este fenómeno de “prosumidor” ha sido estudiado por Pérez y Watanabe (2023), quienes destacan que la cultura fan reproduce contenidos y los transforma creativamente, dando lugar a nuevos discursos estéticos y narrativos.

Además, las dinámicas de comunidad y reconocimiento dentro del *fandom* actúan como catalizadores de la creatividad. Al compartir y recibir comentarios sobre sus creaciones, los participantes desarrollan habilidades técnicas, narrativas y sociales que influyen positivamente en su formación como artistas. En este sentido, el *fandom* es una expresión de admiración, así como un espacio formativo donde se cultivan identidades creativas individuales y colectivas.

VII. Estudios de Caso

A. Ejemplos destacados de integración de técnicas de manga y anime en el arte y diseño contemporáneo

La influencia del *manga* y el *anime* en el arte y el diseño contemporáneo se manifiesta a través de múltiples casos en los que artistas visuales, diseñadores gráficos y creadores multimedia han incorporado estos lenguajes visuales para innovar sus propuestas. Un ejemplo significativo es el trabajo de la artista Takashi Murakami, cuya estética *superflat* combina elementos tradicionales del ukiyo-e con estilos visuales del *manga* y el *anime*. Murakami ha creado un puente entre el arte pop japonés y el mercado global, posicionando personajes caricaturescos con colores vibrantes en galerías de arte contemporáneo y colaboraciones comerciales de alto nivel (Suzuki & Romero, 2022).

En el ámbito del diseño gráfico, numerosos estudios han adoptado la estética manga en proyectos editoriales, campañas publicitarias y productos de moda. Por ejemplo, la firma italiana Gucci lanzó una campaña en colaboración con la serie *Doraemon*, utili-

zando al icónico personaje del *manga* en sus diseños para fusionar la nostalgia y la alta costura (Martínez & Tanaka, 2023). Esta fusión demuestra cómo las técnicas visuales del *manga* —como el uso de tramas, líneas cinéticas y composición secuencial— pueden adaptarse a contextos comerciales sin perder su carga estética original.

Figura 12.

Doraemon + Gucci.



Fuente: mothership.sg (2021)

En América Latina, artistas como Power Paola (Colombia/Ecuador) y Mariana Palova (México) han utilizado elementos del *manga* en sus obras narrativas, adaptando su estilo gráfico a temas locales, autobiográficos y sociales. Estos casos reflejan cómo el *manga* se ha resignificado como una herramienta expresiva universal, apropiada por artistas de diferentes contextos para representar sus propias realidades (Herrera & Ota, 2022).

B. Análisis de proyectos innovadores

Figura 13.
The wind rises.



Fuente: Pinterest (2019)

Los proyectos que integran técnicas del manga y el anime con tecnologías emergentes también representan una evolución significativa en el panorama artístico. Uno de los casos más notables es el cortometraje *The Wind Rises* de Studio Ghibli, que mantiene los principios clásicos del dibujo a mano e integra técnicas digitales para mejorar la fluidez de la animación y la ambientación sonora. Este proyecto, analizado por Yamamoto y Díaz (2022), ejemplifica cómo la tradición y la innovación pueden converger sin perder profundidad narrativa ni calidad estética.

En el campo de la realidad aumentada (RA) y la inteligencia artificial (IA), también se han desarrollado propuestas creativas que utilizan el estilo visual del anime como medio de interacción. Un ejemplo es el videojuego *AI: The Somnium Files*, que combina diseño de personajes tipo anime con mecánicas narrativas interactivas y escenarios en RA. Este enfoque multidisciplinar demuestra cómo las técnicas del anime pueden ser adaptadas a nuevas plataformas para generar experiencias inmersivas e innovadoras (López & Nishida, 2023).

Figura 14.

AI: The Somnium Files.



Fuente: somniumfiles.fandom.com (2022)

Otro caso interesante es el proyecto “Manga Urbanismo”, liderado por un colectivo de arquitectos y diseñadores japoneses que utilizan la narrativa visual del *manga* para imaginar futuros urbanos. A través de viñetas, diseños conceptuales y *storyboards*, el proyecto presenta soluciones urbanas y ecológicas que combinan ficción y planificación realista. Según Yamada y Ruiz (2023), este método permite comunicar propuestas complejas de manera accesible, fomentando la participación ciudadana en procesos de diseño urbano.

Estos proyectos innovadores demuestran que el *manga* y el *anime* además de funcionar como estilos visuales reconocibles, también lo hacen como estructuras narrativas y metodologías de creación que pueden integrarse en diversas disciplinas. La flexibilidad, expresividad y capacidad de adaptación de estas formas artísticas continúan inspirando nuevas generaciones de creadores en todo el mundo.

VIII. Conclusiones

El presente estudio confirma, entonces, que el *manga* y el *anime*, además de ser expresiones artísticas distintivas de la cultura japonesa, se han convertido en herramientas esenciales para fomentar la creatividad en el arte y el diseño contemporáneo. A través de su estética visual, estructuras narrativas y capacidad de adaptación tecnológica, estas formas expresivas han traspasado sus orígenes para convertirse en lenguajes compartidos por diversas comunidades creativas.

Uno de los hallazgos más relevantes es la manera en que el *manga* y el *anime* estimulan procesos creativos complejos, al permitir una fusión entre emoción, forma y narrativa. Desde la conceptualización de personajes hasta la construcción de mundos visuales, su influencia promueve una práctica artística más libre, interdisciplinaria y abierta a la experimentación. En contextos educativos y profesionales, su estudio favorece el desarrollo técnico, la sensibilidad estética, la imaginación visual y la capacidad de comunicar ideas a través de lenguajes no lineales y simbólicos.

Los resultados metodológicos, basados en el análisis de obras, reflejan que los artistas profesionales encuentran en el *manga* y el *anime* un amplio campo para innovar. Las herramientas digitales, los recursos narrativos y las técnicas específicas como el *storyboard* se han convertido en puntos de partida para la creación de nuevas formas visuales, mientras que las comunidades digitales permiten compartir, aprender y evolucionar en colectivo.

De esta manera, se puede afirmar que el *manga* y el *anime* ya no deben considerarse únicamente como géneros culturales o estilos visuales, sino como entornos dinámicos de aprendizaje creativo. Su incorporación consciente en procesos de diseño y arte no es sólo una tendencia, sino una estrategia relevante para conectar la producción artística con los lenguajes contemporáneos, las tecnologías emergentes y las demandas expresivas de una sociedad globaliza-

da. En consecuencia, se recomienda seguir fortaleciendo su inclusión en currículos formativos, así como promover investigaciones interdisciplinarias que documenten y sistematicen sus aportes.

Reflexión desde la arquitectura

Desde el punto de vista de la arquitectura, esta investigación invita a reflexionar sobre el poder del *manga* y el *anime* para representar y construir espacios narrativos que generan efectos reales en la imaginación colectiva. La manera en que estas expresiones visuales diseñan ciudades, interiores, paisajes y atmósferas ofrece lecciones de valor para los arquitectos. Recuerdan que proyectar no es sólo resolver una función, sino crear experiencias habitables desde la emoción, la fantasía y la metáfora visual. Incorporar elementos narrativos en el diseño arquitectónico —inspirados en estos medios— puede enriquecer el proceso proyectual, abriendo caminos hacia una arquitectura más poética, inmersiva y conectada con las formas contemporáneas de imaginar y habitar el mundo.

Referencias

- González, L., & Nakamura, Y. (2023). Redes creativas: Comunidades digitales en torno al manga y el anime. *Estudios de Cultura Visual*, 8(2), 102–118.
- Herrera, J., & Ota, K. (2022). Apropiación del manga en narrativas gráficas latinoamericanas. *Revista de Ilustración Contemporánea*, 6(2), 88–103.
- Kubo, H., & Martínez, R. (2023). Estéticas del manga en el diseño contemporáneo. *Revista de Arte y Medios Visuales*, 5(1), 33–49.
- López, C., & Saito, M. (2022). Manga como herramienta pedagógica: creatividad en el aula. *Educación y Cultura Visual*, 6(3), 75–89.
- López, F., & Nishida, A. (2023). Anime y tecnología interactiva: El caso de la realidad aumentada. *Cultura Digital y Narrativas Visuales*, 7(1), 67–82.
- Martínez, V., & Tanaka, M. (2023). Moda, manga y marketing: La estética japonesa en marcas globales. *Diseño y Cultura Visual*, 5(1), 54–70.

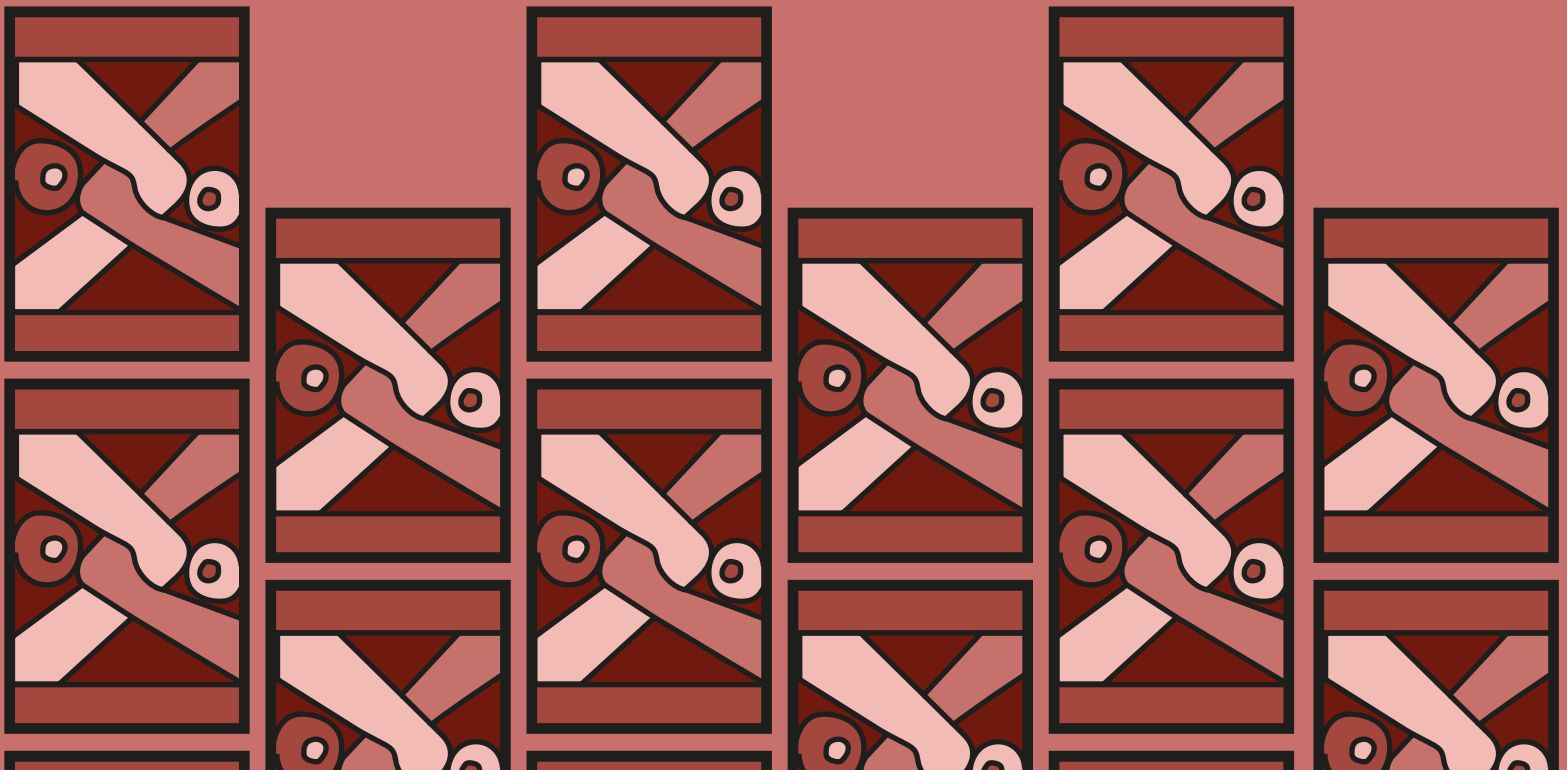
- Moreno, P., & Arai, K. (2023). El manga como lenguaje visual en la educación artística: aproximaciones desde la enseñanza secundaria. *Revista Latinoamericana de Educación y Arte*, 9(1), 61–77.
- Nakayama, H., & Torres, M. (2022). Narrativa visual y construcción de identidad en el anime moderno. *Estudios de Comunicación Visual*, 10(3), 89–104.
- Pérez, A., & Watanabe, K. (2023). Cultura fan y creatividad participativa: El caso del anime. *Journal de Cultura Popular Global*, 11(1), 56–71.
- Rodríguez, D., & Tsukamoto, E. (2022). Narrativas visuales transculturales: El manga en América Latina. *Estudios de Comunicación y Diseño*, 4(2), 92–106.
- Suzuki, T., & Romero, L. (2022). Superflat y estética pop: La obra de Takashi Murakami. *Arte Contemporáneo Japonés*, 9(1), 21–36.
- Takagi, Y., & Herrera, M. (2023). Manga y anime como estímulos creativos: Estudio de audiencias juveniles. *Investigación en Cultura Digital*, 7(1), 44–59.
- Yamada, H., & Ruiz, M. (2023). Narrativa visual para el diseño urbano: El proyecto Manga Urbanismo. *Estudios Interdisciplinarios de Diseño*, 4(2), 110–127.
- Yamamoto, S., & Díaz, C. (2022). Tradición y tecnología en el cine de Studio Ghibli. *Revista de Animación y Arte Visual*, 8(3), 92–107.
- Yamashita, N. (2022). Comunidades de ilustradores y profesionalización en Japón. *Revista Internacional de Estudios del Manga*, 9(3), 61–77.



Atribución-No Comercial-Sin Derivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

Cada texto refleja la voz y perspectiva de su autor o autora, responsable de su contenido, así como de los ajustes y revisiones que dan forma final a su obra.

Capítulo 4



Identidad formal de la interseccionalidad en el arte

Martha Judith Soto Flores

Jaime Miguel Jiménez Cuanalo

Resumen

El presente trabajo trata la interseccionalidad y su posible relación con diseño, arte y cultura. El concepto ‘interseccionalidad’ invita a comprender y reconocer múltiples formas en que se entrelazan experiencia e identidad. En diversidad de género, la interseccionalidad ha devenido tema fundamental para estudiar la discriminación, opresión y privilegio en la sociedad. Esto implica incluir creadores de diferente raza, cultura, género, orientación sexual y capacidad; explorar, reflexiva y críticamente, la identidad, discriminación y privilegio en las obras. En diseño, se traduce en la creación de los espacios y actividades inclusivos y accesibles para personas de diferentes identidades y capacidades físicas; esto implica proyectos culturales que reflejan la diversidad de la comunidad y espacios, servicios culturales, que sean de fácil acceso para personas con discapacidades, grupos marginados y subrepresentados.

La función del arte es la creación de formas, por lo que buscamos el origen de una nueva forma en obras: realizadas por autores interseccionales o, con tema interseccional. El método fue: análisis formal comparado y simbólico; se buscó originalidad formal, conceptual o técnica, de modo comparativo, para determinar la similitud entre piezas, índice de la existencia de una auténtica categoría

‘interseccional’ o nuevas formas en torno a este concepto. Lo formal se evaluó en: a) composición estructural; b) construcción del espacio virtual; c) organización espacial; d) configuraciones cromáticas. Lo conceptual se evaluó en las funciones semiológicas: denotativa, connotativa, interpretativa y subjetiva; y la originalidad técnica mediante simple comparativo.

Palabras clave: Accesibilidad universal, arte, diseño, cultura, obra de arte.

Introducción

El arte puede categorizarse de manera histórica o formal; es decir, puede dividirse en categorías por cuestiones ajenas al arte mismo o por cuestiones inherentes. La arsología es la ciencia que estudia el arte y busca características que lo identifican tanto en lo general, como por categorías, llámese disciplinas, técnicas, corrientes o estilos formales. Se trata de detectar características intrínsecas de las obras de arte en sí mismas que justifiquen su agrupación.

De modo que, en este trabajo, nuestro objeto de estudio es el ‘arte interseccional’, entendiendo arte -dentro de este trabajo- como las artes visuales o primordialmente visuales y por el concepto de ‘arte interseccional’, aquel que aborda temas comprendidos dentro del concepto de la interseccionalidad, como son los de género, raza, habilidades físicas y mentales, etc. “En el campo del feminismo estructuralista”, Patricia Hill Collins (2000) fue la primera en hablar de interseccionalidad como paradigma; sin embargo, fue Ange Marie Hancock (2007) quien propuso una formación de este paradigma, entendido como un conjunto que engloba a la vez teoría narrativa e investigación empírica (Viveros, 2016, p. 5-6). De acuerdo con Molano (2023) “Si bien, la interseccionalidad se originó como una denuncia hacia los sistemas de opresión por parte del feminismo “negro”; en la actualidad, este enfoque se dirige a

la comprensión interseccional de otros fenómenos no necesariamente feministas y cubre otros espacios relativos a condiciones de igualdad o discriminación donde quiera que se presenten “ (p. 30).

Figura 1.



Nota. Biomecánicas, 2021. Performance colectivo. Garita Internacional de San Ysidro. Fotografía digital. Inés de la Crass. Adoptado de *Archivo vivo. Primer mapeo de artistas mujeres de Baja California*. (p.220) por M.P. Medellín Martínez, O. M. Dávila García y D. Fortis, (Coord.), 2021, La Rumorosa.

La interseccionalidad se define como el análisis y la consideración de múltiples identidades y sistemas de opresión de manera simultánea. De acuerdo con los estudios feministas se considera interseccionalidad al “[...] resultado de las dinámicas de producción de algunas tendencias del pensamiento feminista en distintos contextos históricos y geopolíticos” (Ceja y Ochoa, 2022, pág. 14). Aunque se presta a comprender una realidad objetiva y formal de las obras de arte, tiene un asomo de la politización del concepto, más clara en otras instancias, como la siguiente. En el contexto del arte, se refiere a la comprensión de que las experiencias y las formas de expresión artística son influenciadas por factores como el género, la raza y la clase social, entre otros (M-Domènech y Furió,

2023). La interseccionalidad nos invita a mirar más allá de categorías aisladas y a reconocer las complejas interacciones entre diferentes ejes de opresión. Con este enfoque, el arte se convierte en una herramienta poderosa para dar voz a aquellos históricamente marginados y subrepresentados.

El problema que abordamos sobre dicho objeto, por otra parte, es ¿existen aspectos semiológicos en común que justifiquen agrupar a estas obras como elementos de un mismo tipo estilístico? En este trabajo entendemos estilo como lo hemos venido haciendo por los últimos poco más de 20 años, con una base fisiológica, como idiosincrasias derivadas de la particular y específica manera en que las conexiones neuronales resuelven una tarea típica o, mejor dicho, de las rutas neuronales que materializan nuestro aprendizaje del movimiento, ya que el movimiento físico tiene un papel importante en la creación tanto de las células nerviosas como de las rutas o conexiones neuronales (Berg, 2010). Es decir, el mismo tipo de acción será codificada en el cerebro de distintos individuos de manera similar, pero, habrá especificidades particulares o idiosincráticas que no son voluntarias ni conscientes pero sí constantes. Las particularidades neuronales (Crossley, 2023) de cómo hacer las cosas de un individuo pueden volverse típicas de una determinada categoría de personas y excluyentes de los no-miembros de dicha categoría. En este sentido, lo que nuestro problema de estudios constituye es la búsqueda de estos aspectos no voluntarios o conscientes que se manifiestan como idiosincrasia en los distintos aspectos de la composición de la obra de arte, tanto en lo formal como en lo simbólico. La aproximación basada en la neurofisiología de la percepción (estética stricto sensu y la función evolutiva de su traducción emotiva a nivel neurofisiológico semiología formal) es muy reciente, contando apenas poco más de dos décadas. A pesar de que los trabajos de William James y Charles Darwin se consideran los primeros trabajos modernos sobre las emociones humanas, no pueden considerarse soluciones de teoría evolutiva y apenas hubo otro trabajo en los 70's sobre el altruismo recíproco que sí puede considerarse parte de la biología evolutiva y tuvo que pasar casi medio siglo más

para llegar a la proliferación actual de estudios biológico evolutivos sobre las emociones humanas (Ketelaar, 2015).

De hecho, nuestra aproximación se basa en la inepción formal de la arsología al cuerpo de las disciplinas científicas; en lo teórico, mediante Arsología, Una Ciencia del Arte (Jiménez, 2008) y luego mediante la tesis doctoral Artelología. Fundamentación de una disciplina científica para el estudio del arte (Jiménez, 2016). Y en lo práctico o metodológico por lo desarrollado en Tratado General de Semiología (Jiménez, 2019) y textos relacionados con los estudios semio-filosóficos basados en Umberto Eco (Volli, 2021).

Por esta misma situación de ser una disciplina joven, pocos estudios se han hecho formalmente desde esta perspectiva y la mayoría de los temas son aún vírgenes. Es decir, el área de oportunidad para la investigación abarca casi todos los objetos posibles y la optimización de la metodología y la base teórica. En este trabajo, tomamos el estado del conocimiento en teoría y metodología, para simplemente aplicarlo a nuestro objeto, partiendo de la hipótesis de trabajo de que, aplicando el método derivado del Curso de Semiología para Artistas y Diseñadores (Jiménez, 2017), podremos resolver nuestro problema de estudio. Aunado a lo anterior, está el hecho de que la perspectiva ideológica, política y de activismo, si bien importante, se ha entronizado como la única –o por lo menos dominante– mirada al arte interseccional, dejando de lado sus valores plásticos, semiológicos, estilísticos o formales, como puede notarse en la siguiente afirmación. La importancia de la interseccionalidad en el arte reside en su capacidad para desafiar las narrativas dominantes y cuestionar los sistemas de opresión presentes en nuestra sociedad. “En este sentido las aportaciones de la teoría feminista y la interseccionalidad resultan valiosas para los estudios del arte con relación al género, ya que develan las relaciones de poder y desigualdad a las que históricamente se han enfrentado las mujeres.” (López, 2022, p. 76) Al considerar las múltiples identidades y las intersecciones entre ellas, se amplía la diversidad de voces y perspectivas representadas en el arte. Esto permite una re-

presentación más auténtica y completa de las experiencias humanas, rompiendo con estereotipos y ofreciendo una plataforma para la crítica social y el cambio. Además, la interseccionalidad en el arte fomenta la reflexión y el diálogo, abriendo espacios para discutir y abordar temas de género, raza y clase social desde una perspectiva más inclusiva y equitativa. Dado que el universo de la obra catalogada a la fecha bajo el rubro de ‘interseccional’ es demasiado extenso para un trabajo de esta envergadura, nos reduciremos aquí a una muestra, basada en la interseccionalidad de género sin ignorar que la categoría puede incluir piezas definidas por etnicidad, por discapacidad y otras consideraciones. La muestra la tomaremos del “Archivo vivo. Primer mapeo de artistas mujeres de Baja California” (2021) publicado por la Secretaría de Cultura en Baja California y consiste en las siguientes piezas:

Figura 2.



Nota. Microviolencias, 2020. Fotografía digital. Mariza Martínez Gutiérrez. Adoptado de *Archivo vivo. Primer mapeo de artistas mujeres de Baja California*. (p.220) por M.P. Medellín Martínez, O. M. Dávila García y D. Fortis, (Coord.), 2021, La Rumorosa.

Figura 3.



Nota. Embolsada, 2020. Óleo sobre tela y bolsas de plástico; 16 x 20 cm. María Fernanda Balderas Pérez. Adoptado de *Archivo vivo. Primer mapeo de artistas mujeres de Baja California*. (p.291) por M.P. Medellín Martínez, O. M. Dávila García y D. Fortis, (Coord.), 2021, La Rumorosa.

Figura 4.



Nota. Reflejo, 2017. Fotografía digital. Claudia Moreno Carranza. Adoptado de *Archivo vivo. Primer mapeo de artistas mujeres de Baja California*. (p.352) por M.P. Medellín Martínez, O. M. Dávila García y D. Fortis, (Coord.), 2021, La Rumorosa.

Figura 5.



Nota. Don't Hoard!, 2020. Ilustración digital. Florencia Salvador Pérez. Adoptado de *Archivo vivo. Primer mapeo de artistas mujeres de Baja California*. (p. 374) por M.P. Medellín Martínez, O. M. Dávila García y D. Fortis, (Coord.), 2021, La Rumorosa.

Figura 6.



Nota. Ingrid, 2010. Fotografía. María L. Camacho. Adoptado de *Archivo vivo. Primer mapeo de artistas mujeres de Baja California*. (p. 136) por M.P. Medellín Martínez, O. M. Dávila García y D. Fortis, (Coord.), 2021, La Rumorosa.

Figura 7.



Nota. Mirando México 2015 no. 2, 2015. Acrílico sobre tela; 300 x 244 cm. Claudia Fernández Bremer. Adoptado de *Archivo vivo. Primer mapeo de artistas mujeres de Baja California*. (p. 47) por M.P. Medellín Martínez, O. M. Dávila García y D. Fortis, (Coord.), 2021, La Rumorosa.

El objetivo general consiste en determinar la existencia o ausencia de constantes estilísticas formales y/o simbólicas en las obras de arte hasta ahora categorizadas como ‘interseccionales’, para determinar si constituyen una auténtica categoría artística. Este objetivo se aborda, precisamente, mediante y en el orden de los siguientes objetivos específicos.

1. Identificar las coincidencias en la composición estructural de las piezas ‘interseccionales’ que sean indicio potencial de un estilo específico, mediante el análisis estructural comparativo de la muestra y pieza de control.
2. Identificar las coincidencias en la creación del espacio virtual de las piezas ‘interseccionales’ que sean indicio potencial de un estilo específico, mediante el análisis tonal comparativo de la muestra y pieza de control.

3. Identificar las coincidencias en la organización espacial de las figuras en las piezas ‘interseccionales’ que sean indicio potencial de un estilo específico, mediante el análisis organizacional comparativo de la muestra y pieza de control.
4. Identificar las coincidencias en la identidad emotiva de las figuras en las piezas ‘interseccionales’ que sean indicio potencial de un estilo específico, mediante el análisis cromático comparativo de la muestra y pieza de control.
5. Identificar las coincidencias en el tema simbólico de las piezas ‘interseccionales’ que sean indicio potencial de un estilo específico, mediante el análisis semiológico funcional comparado de las piezas de la muestra y pieza de control.

Metodología

La metodología arsológica utilizada fue originalmente desarrollada para la interpretación de las obras de arte, pero se adaptó posteriormente para la crítica y estudios estilísticos comparativos. Esta deriva de los avances científicos en los estudios sobre la percepción y visual (Manassi, 2023), y de la biología de las emociones; además, el método contempla el concepto de código, similar al de Umberto Eco (2018), para la parte simbólica de la composición.

De este modo, el método se divide en los análisis formal y simbólico; consistiendo a su vez el análisis formal en los análisis estructural, espacial, organizacional y emotivo (Cañete, 2023). Mientras que, por su parte, el simbólico se divide según las funciones semiológicas, adaptadas a partir de Guiraud (2023): denotativa, connotativa, interpretativa y subjetiva. Estos análisis se aplican de manera comparativa a una muestra de obras ‘interseccionales’ y a una de control (no identificada como interseccional). El análisis formal consiste en estudios de aspectos formales específicos que se articulan para generar el significado de la pieza y que pueden pre-

sentar analogías de manera que sustentan la noción de que las piezas pertenezcan o no a un estilo o clase. Estos análisis específicos son:

- El análisis estructural consiste en determinar cómo los elementos de la composición se distribuyen en el esqueleto estructural del campo perceptual artificial. Para esto se usa la ficción de que la estructura neurológica del campo perceptual existe en el espacio compositivo, solo para hacer visible esa estructura y poder analizar cómo el acomodo usa los efectos psicológicos de allí derivados.
- El análisis espacial corresponde a la división de la visión – específicamente la humana– en dos subsistemas; el sistema visual ‘qué’ y el sistema ‘dónde’, siendo este último el único de los dos que procesa la información espacial, con la característica de que este sistema funciona en escala de tonos –claro y oscuro– pero no de matices –es decir, no es policromático. Por tanto, se analiza cómo los autores usaron los planos y gradientes tonales para codificar el espacio estético (perceptual) en sus respectivas piezas.
- El análisis organizacional corresponde a la organización espacial de las figuras entre sí y con respecto al punto de vista del espectador, toma en cuenta el modo de usar cosas como el tamaño o posición relativas, la orientación visual, etc., de manera semiológica; también el uso de la función fática en las figuras antropomorfas.
- El análisis emotivo se basa en el funcionamiento del sistema visual ‘qué’, sistema policromático, sistema que ve a colores y en alta resolución, encargado de identificar configuraciones biológicamente relevantes mediante el disparo de una respuesta emotiva. Aquí analizamos el tipo de cromaturas (combinación de matiz, saturación, tono, textura y tipo de borde) utilizadas en cada pieza, mediante su asociación con una configuración natural similar.

- El análisis simbólico, finalmente, se reduce a la inspección del uso de las funciones denotativa, connotativa, interpretativa y subjetiva mediante el código cultural correspondiente a los símbolos utilizados en cada pieza.
- Función denotativa: Lo que ‘se dice’ de manera expresa con los símbolos de acuerdo al código cultural del que derivan.
- Connotativa: Lo que se ‘implica’ o ‘insinúa’ de manera intencional, mediante el código cultural correspondiente.
- Interpretativa: La función que cumple el título o descripción que acompaña a la obra, no como parte de la misma, sino como ‘clave’ para interpretar lo que vemos en ella.
- Subjetiva: Consiste en los significados implícitos involuntariamente que revelan detalles sobre la ideología y cultura (con coordenadas espacio-temporales) del autor.
- Cada estudio detallado arriba se practica comparativamente en las piezas de la muestra y la pieza de control para determinar las similitudes y diferencias relevantes.

Respecto a la sintaxis de la composición visual, como sustrato para un estilo formal, nuestra metodología deriva de avances en la neurofisiología de la percepción visual, como la organización centro-periferia y la división en dos sistemas visuales (Livingstone, 2014) o la función perceptual de los movimientos oculares –sacadas– en la integración subliminal de la información visual, la modulación de la sensibilidad visual y la reubicación rápida de la atención (Ibbotson and Krekelberg, 2011; Hafd and Krauzlis, 2006)

En cuanto a la parte emotiva, esta metodología deriva de nuestra Teoría de las Reacciones Emotivas (Jiménez, 2019), que a su vez se sustenta en la concepción biológico-evolutiva de la percepción-emoción humana que se ha venido desarrollando en este siglo a partir de obras pioneras como la explicación evolutiva de las emociones (Nesse, 1990); hemos visto una explosión de investigación sobre la neuroarquitectura, regulación fisiológica y funciones evolutivas de las emociones, así como de los algoritmos que las provocan (Greenberg, 2002).

La ventaja de la aproximación evolutiva a las emociones para los estudiosos del arte y el diseño es que amplía el rango de problemas adaptativos que las emociones resuelven, incluye emociones sin señales distintivas o que son únicamente humanas y permite una aproximación desde el procesamiento de la información (Al-Shawaf et al, 2016) todo lo cual nos sirve para implementar modelos predictivos de las respuestas emotivas de los seres humanos ante las composiciones artísticas o de diseño, lo que se consideraba imposible hasta finales del siglo pasado.

Desarrollo: Análisis Formal

Análisis estructural

Iniciamos con el análisis de la manera en que las autoras colocan sus figuras en relación con el esqueleto estructural del espacio compositivo.

Figura 8.



Nota. Análisis Estructural.

Las principales tendencias estilísticas en cuanto al uso del espacio compositivo que detectamos en la muestra, fue la de dar ligereza a las figuras al posicionar sus centros por debajo de la horizontal media; también notamos que, en general, la composición es relativamente simple, casi centrada, con ligeras dinámicas a la izquierda o la derecha.

Análisis espacial

A continuación, realizamos el análisis de la manera en que las autoras construyen y organizan el espacio virtual de sus composiciones; particularmente, el uso del contraste, planos y gradientes tonales.

Figura 9.



Nota. Análisis espacial.

En cuanto a la construcción del espacio virtual, podemos notar también una organización relativamente simple, donde predominan las composiciones en dos planos de profundidad con un contraste tonal de medio a bajo, creando en la mayoría de los casos espacios bastante planos; dos de las composiciones son, de hecho, en un sólo plano y otra tiene la secuencia tonal invertida (oscuro sobre claro) haciéndola aún más plana o gráfica. En cuanto a las gradientes tonales tenemos dos ejemplos donde generan ‘peso’ al ser claras de arriba y oscuras abajo, mientras que en otra se usa el efecto de viñeteado, con luz en el centro y sombras hacia las orillas.

Análisis organizacional

En este punto se analiza cómo las autoras organizan sus figuras en factores relacionales como agrupación, orientación, etc.

Figura 10.





Nota. Análisis organizacional.

En cuanto a la organización espacial de las figuras podemos notar que siempre hay algo que cubre parcial o totalmente el rostro, la identidad del personaje. Notamos que la mayoría presentan a la mujer parcialmente —con excepción en cuerpo completo y una anomalía que muestra solo la mitad inferior—. La mayoría también presenta un encuadre ‘abierto’ y no general; es decir, muestran un poco de espacio alrededor del motivo, pero sin dar suficiente información para que el lugar o situación se conviertan en parte del tema —con las dos excepciones parciales de la imagen en blanco y negro, así como la de las piernas entre los arbustos.

Análisis emotivo

En este paso de la metodología analizamos el uso de configuraciones típicas de matiz, saturación, tono, textura y tipos de bordes (cromáticas) en función de un modelo evolutivo del comportamiento humano.

Notamos un uso generalizado de colores cálidos y desaturados, con bajo contraste; es decir, de una paleta armónica y reconfortante que no coincide con los temas presentados. Efectivamente, en el aspecto icónico de las figuras son, en general, alarmantes y denotan algún grado o forma de peligro.

Desarrollo: Análisis Simbólico

En el análisis simbólico aplicamos como código la cultura occidental, particularmente la mexicana para realizar un análisis de lo denotado –símbolos efectivamente mostrados– lo connotado –expresamente implícito en la simbología– la función interpretativa del título como auxiliar en la interpretación de la pieza y, finalmente, el aspecto subjetivo o idiosincrático, donde vemos implicaciones no intencionales de lugar, tiempo e ideología de la autora.

Análisis denotativo

Todas las piezas presentan figuras humanas, la mayoría con características evidentemente femeninas y la mayoría una sola persona. En todos los casos las caras de los personajes femeninos están ocultas en algún grado.

Análisis connotativo

La mayoría connotan algún tipo de alienación por las distintas formas en que está oculto el rostro, así como algún grado de ‘domesticidad’. Una de ellas connota la falta de inteligencia o consciencia en la mujer tradicional. Una más connota la obra clásica de ‘Judith decapitando a Holofernes’.

Análisis interpretativo

Microviolencias. Nos hace interpretar la imagen como la de una mujer que sufre violencia verbal. Embolsada nos refiere a una mujer asesinada por asfixia. Reflejos nos hace entender la disolución de la identidad personal a partir de la imagen idealizada en los medios. Don’t Hoard o ‘no acapares’ hace referencia a los textos en la obra que piden empatía con las necesidades de los demás. Ingrid. Mirando México, por asociación con el tema de Judith y Holofernes parece amenazar al país de violencia contra su población masculina.

Análisis subjetivo

Todas presentan algún tipo de subtexto feminista y de la era contemporánea con excepción de Don’t Hoard que tiene un estilo ‘retro’, imitando la iconografía de los años 40’s y 50’s del siglo pasado.

Resultados y discusiones

Tabla 1.

Aspecto	Coincidencias
Estructural	Simplicidad, centralidad y ligereza
Espacial	Simplicidad, baja profundidad y bajo contraste.
Organizacional	Rostro oculto, centralidad, simplicidad.
Emotivo	Armónico, sutil, reconfortante
Conceptual	Feminista, victimización

Nota. Resultados del estudio.

Estos resultados son similares a los obtenidos en el análisis realizado en la tesis doctoral “Identidad artística del arte hecho por mujeres en Tijuana, Baja California 2000-2014” (Soto, 2018). En dicho estudio se utilizó la comparación entre artistas mujeres en obras con temas conceptuales muy similares. En aquel estudio se concluyó que la obra femenina era de contraste más sutil, paletas más cálidas y armónicas, pero con temas de identidad muchas veces violentos, sea desde la perspectiva de la víctima o de la vengadora, como es el caso de ‘Judith degollando a Holofernes’, tema que Artemisa Gentileschi tomó de Caravaggio y lo modificó en ese sentido. En la obra contemporánea aquí analizada, con el mismo o similar tema, las diferencias con Caravaggio son en el mismo sentido, pero más lejanas que en la obra de Gentileschi, de era más cercana a Caravaggio.

Hemos aventurado la hipótesis de que parte de este estilo del arte femenino deriva del hecho biológico de que las mujeres suelen tener una mayor capacidad de discernimiento visual aún en bajos niveles de contraste, lo que en el pasado les permitió tener mayor éxito como recolectoras. Esto podría implicar que el arte hecho por mujeres tiende a ser también para ser visto por mujeres y que en algunos casos resultará poco accesible para el público varonil.

Conclusiones y recomendaciones

A partir de estos resultados, nuestra conclusión es que la obra realizada por mujeres artistas se evidencia el interés personal de presentar una visión feminista, referente a la percepción del entorno podemos observar que comparten colores cálidos y desaturados, con bajo contraste generando una paleta armonica y una composición de planos limitados, esto demuestra que las mujeres interpretamos nuestro entorno de acuerdo a nuestra capacidad visual que esta determinada por la genética heredada de nuestros antepasados, donde las mujeres desarrollan la capacidad de distinguir colores que ayudaron a diferenciar los peligros de su entorno. Esta manera de percibir el mundo ha generado que las mujeres puedan identificar con más detalle la interseccionalidad de múltiples identidades y sistemas de opresión, siendo los temas más recurrentes en las obras producidas por mujeres.

Por otra parte, los resultados aún no son concluyentes, por lo limitado de las muestras y recomendamos la implementación de estos estudios con muestras cada vez más amplias, para ver si los resultados se replican o refutan por la acción independiente de varios investigadores.

Bibliografía

- Al-Shawaf, L., Conroy-Beam, D., Asao, K., & Buss, D. M. (2016). Human Emotions: An Evolutionary Psychological Perspective. *Emotion Review*, 8(2), 173-186. <https://doi.org/10.1177/1754073914565518>
- Berg, K. (2010). Justifying physical education based on neuroscience evidence. *JOPERD, Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 81(3), 24-29. DOI :10.1080/07303084.2010.10598445
- Cañete, L. I., Guerrero, B. A., Ruiz, A. W. Effect of a psychoeducational intervention on motor and perceptual-visual development through the inhibition of primitive reflexes in schoolchildren aged 4 to 7 years old. *Revista de Psicodidáctica* (English ed.), Volume 28, Issue 2, July-December 2023, Pages 182-189. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2023.04.001>
- Carbado DW, Crenshaw KW, Mays VM, Tomlinson B. INTERSECTIONALITY: Mapping the Movements of a Theory. *Du Bois Review: Social Science Research on Race*. 2013;10(2):303-312. DOI: <https://doi.org/10.1017/S1742058X13000349>
- Cejas, M. I., & Muñoz, K. O. (2021). *Perspectivas feministas de la interseccionalidad*. Ciudad de México: Logos editores.
- Collins, P. H. (2015). Intersectionality's definitional dilemmas. *Annual review of sociology*, 41, 1-20. DOI: <https://doi.org/10.1146/annurev-soc-073014-112142>
- Crossley M. et al., *A circuit mechanism linking past and future learning through shifts in perception*. *Sci. Adv.* 9, eadd3403 (2023). DOI:10.1126/sciadv.add3403
- Eco, U. (2018). *Tratado De Semiótica General*. México: Debolsillo.
- Greenberg, Leslie S. *Journal of Cognitive Psychotherapy* Vol 16 Issue 3, Sep 2002, DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315733531>
- Guiraud. P. (2023). *La Semiología*. México: Siglo XXI.
- Ibbotson, M., & Krekelberg, B. (2011). Visual perception and saccadic eye movements. *Current opinion in neurobiology*, 21(4), 553-558. 10.1016/j.conb.2011.05.012
- Jiménez, C. J. (2008). *Arsología, Una Ciencia del Arte*. México: Zona Límite.
- (2016). *Artelología. Fundamentación de una disciplina científica para el estudio del arte*. tesis doctoral. México: Universidad de Guanajuato.
- (2019). *Tratado General de Semiología*. USA: Zona Límite.

- Ketelaar, T. (2015). Evolutionary Psychology and Emotion: A Brief History. In: Zeigler-Hill, V., Welling, L., Shackelford, T. (eds) *Evolutionary Perspectives on Social Psychology. Evolutionary Psychology*. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-12697-5_5
- Hafed, Z., Krauzlis, R. Ongoing eye movements constrain visual perception. *Nat Neurosci* 9, 1449-1457 (2006). <https://doi.org/10.1038/nn1782>
- Livingstone, M. (2014) *Vision and Art, the biology of seeing*. N. Y.: Abrams.
- López A. L. (2022). Arte, genialidad y feminismo desde una mirada interseccional. *Revista De Estudios Interdisciplinarios Del Arte, Diseño Y La Cultura*, (5), 67-77. Recuperado a partir de <https://masam.cuautitlan.unam.mx/seminarioarteydiseno/revista/index.php/reiadc/article/view/39>
- Manassi, M, Whitney, D. Illusion of visual stability through active perceptual serial dependence. *Sci. Adv.* 8, eabk2480 (2022). DOI:10.1126/sciadv.abk2480
- M-Domènech, R., & Furió-Vico, C. (2023). Reflexiones sobre el género y la participación a partir de procesos de arte comunitario en València. *Revista Prisma Social*, (43), 57-79. Recuperado a partir de <https://revistaprismasocial.es/article/view/5183>
- Medellín Martínez, M. P., Dávila García, O. M. y Fortis, D. (Coord.). (2021). *Archivo vivo. Primer mapeo de artistas mujeres de Baja California*. México: La Rumorosa.
- Molano G., M. F. (2023). Interseccionalidad. una definición desde el pensamiento complejo. *Revista CIEG*, N° 61 mayo-junio 2023, 22-40. <https://revista.grupociieg.org/revista/revista-cieg-no-61-mayo-junio-2023/>
- Nesse, R.M. Evolutionary explanations of emotions. *Human Nature* 1, 261-289 (1990). <https://doi.org/10.1007/BF02733986>
- Soto F. M. J. (2018). *Identidad artística del arte hecho por mujeres en Tijuana, Baja California 2000-2014*. tesis doctoral. México: Universidad de Guanajuato. Recuperado a partir de <http://www.repositorio.ugto.mx/browse?type=author&order=ASC&rpp=20&value=MARTHA+JUDITH+SOTO+FLORES>
- Yuval-Davis, N. (2006). Intersectionality and Feminist Politics. *European Journal of Women's Studies*, 13(3), 193-209. DOI: <https://doi.org/10.1177/1350506806065752>
- Vigoya, M. V. (2016). La interseccionalidad: una aproximación situada a la dominación. *Debate feminista*, 52, 1-17. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.df.2016.09.005>

Volli, U. «The Origins Of Umberto Eco's Semio-Philosophical Project», *Rivista di estetica* [Online], 76 | 2021, online dal 01 mai 2021, consultato il 30 avril 2024. URL: <http://journals.openedition.org/estetica/7689>; DOI:<https://doi.org/10.4000/estetica.7689>

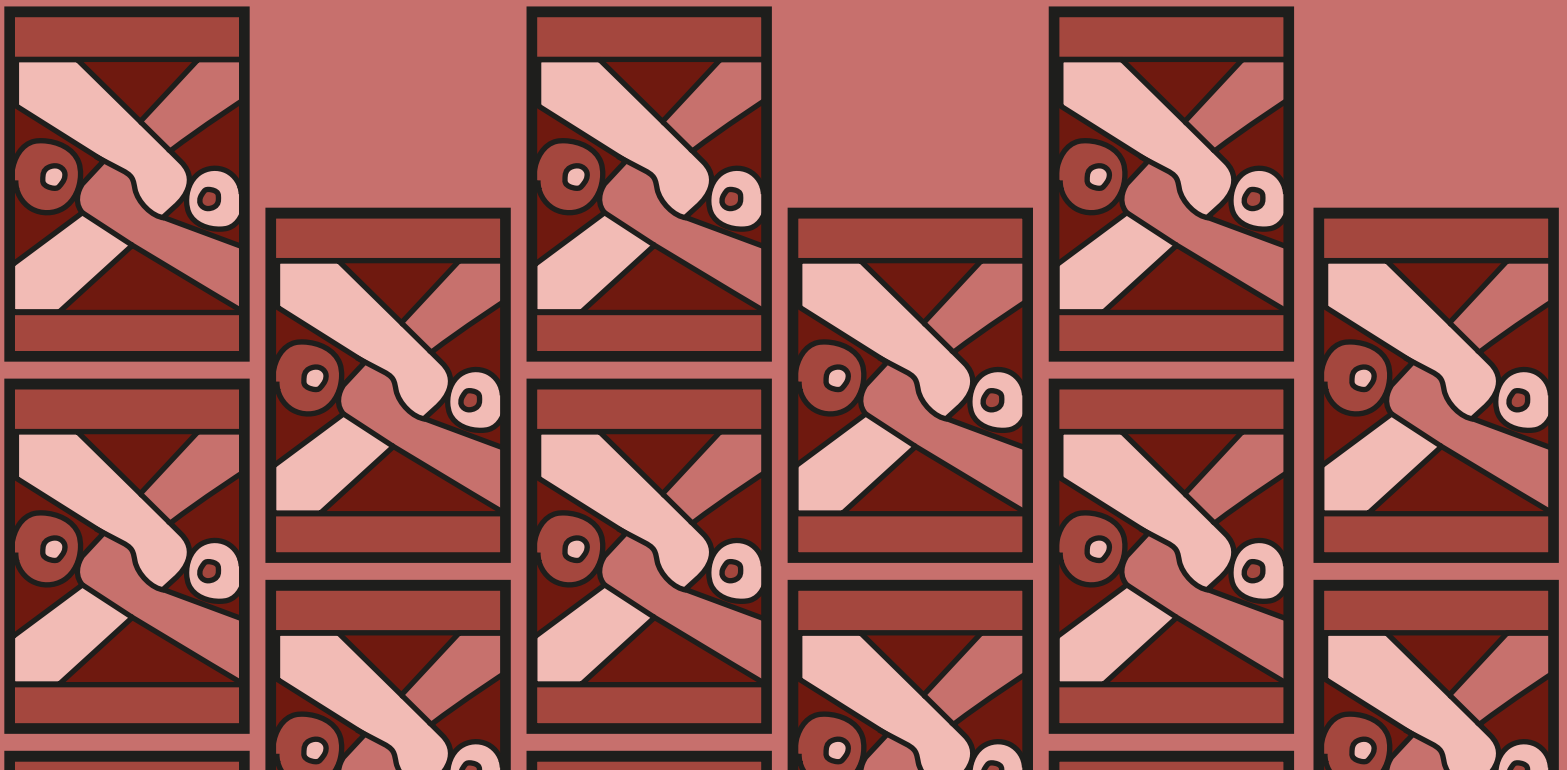
Weldon, S. L. (2008). Intersectionality. *Politics, gender, and concepts: Theory and methodology*, 193-218



Atribución-No Comercial-Sin Derivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

Cada texto refleja la voz y perspectiva de su autor o autora, responsable de su contenido, así como de los ajustes y revisiones que dan forma final a su obra.

Capítulo 5



Procesos creativos personales y accesibilidad en el arte visual: el *collage* y las técnicas secas como herramientas democratizadoras

Cristina Gabriela Loya Cárdenas

Origen de la exploración

La idea de que el arte es exclusivo para quienes poseen habilidades avanzadas o que manejan materiales especializados, a menudo costos, sigue presente en los entornos educativos y culturales. Esta creencia limita la participación de muchas personas en experiencias creativas que podrían ser realmente significativas. Sin embargo, a lo largo de mi trayectoria personal y profesional, he llegado a replantear esta idea, descubriendo cómo procesos creativos accesibles pueden abrir las puertas del arte y hacerlo más inclusivo. Este trabajo se centra en la conexión entre el arte, la accesibilidad y los procesos creativos individuales, poniendo especial énfasis en el collage y las técnicas secas. Estas últimas, por su versatilidad y bajo costo, permiten que cualquier persona se sumerja en la creación artística. Al utilizar técnicas secas, se requiere poco material, son fáciles de aplicar y los resultados pueden incluir puntos, líneas, superficies y capas superpuestas. El collage, como forma de arte, ha sido históricamente una manera de expresión que utiliza ma-

teriales de uso cotidiano. Papel reciclado, revistas, telas y objetos encontrados son transformados en obras de arte mediante técnicas simples de corte y pegado. Así, se elimina la barrera de la necesidad de habilidades avanzadas o materiales especializados, dando la posibilidad de una experiencia creativa accesible para todos.

En este texto se responden dos preguntas clave: ¿cómo pueden las técnicas de arte accesibles impactar la percepción individual del arte y la creatividad? y ¿de qué manera estos procesos creativos pueden ser utilizados para fomentar una mayor inclusión en el ámbito artístico visual? Para ello, la metodología se divide en cuatro etapas: una lectura de mis propios procesos creativos personales, seguido de exploraciones artísticas en otros ambientes de creación colectiva y facilitadora de talleres colectivos. Finalmente se elabora una síntesis de los pasos seguidos en estas etapas.

La pertinencia de este estudio radica en la necesidad de ampliar las metodologías en las artes y el diseño, reconociendo la diversidad de recursos y la importancia del acceso equitativo a los procesos de creación. Estudios previos como los de Gauntlett (2018) sobre creatividad cotidiana y de Bourriaud (2016) sobre estética relacional, evidencian el potencial transformador de prácticas artísticas accesibles las cuales permiten a más personas incorporarse activamente a la creación artística y al diseño, desafiando las barreras tradicionales impuestas.

Puntos de partida conceptuales

Desde el campo de la creatividad, Gauntlett (2018) enfatiza que crear es una capacidad inherente a todos los seres humanos y que las prácticas creativas cotidianas son fundamentales para el bienestar individual y colectivo; de ahí surge la importancia para abrir posibilidades de que todas las personas puedan acceder y comprender el

arte. Respecto a la democratización del arte, Rancière (2009) sostiene que el arte y la política se encuentran en la medida en que ambos reconfiguran lo sensible, proponiendo nuevas formas de participación. De manera similar, la democratización cultural defiende una situación en la que “las masas definirían e incluso crearían su nueva cultura específica y propia” (Lleó, 2010), esto implicaría necesariamente abrir espacios y métodos para que la creatividad se manifieste.

Respecto a los procesos creativos, el sociólogo Gauntlett (2018) plantea que crear es una forma de pensar y resolver problemas, más allá del resultado final. En la misma línea, el proceso creativo se convierte en un estado de concentración plena que cualquier persona puede alcanzar.

El collage, como técnica artística, ha sido destacado por autores como Kleon (2014), quien señala su capacidad de hibridación y apropiación cultural. Así también, el collage ha demostrado ser un medio versátil al integrar elementos disímiles en composiciones nuevas.

Las técnicas secas —como lápices, crayones, carboncillos y pasteles— permiten una exploración táctil e inmediata (Nardone, 2010), además son valoradas por su versatilidad y economía. La economía de recursos y la simplicidad de estas técnicas las convierten en aliadas para procesos creativos accesibles. La combinación de collage y técnicas secas amplía la gama expresiva al permitir superposiciones, texturas y contrastes que enriquecen el lenguaje visual. A continuación se resumen las características clave de las dos técnicas mencionadas (ver Tabla 1):

Tabla 1.

Características clave de las técnicas secas y del collage para procesos creativos accesibles

Técnica	Materiales principales	Ventajas
Collage	Papel reciclado, revistas, telas, pegamento	Uso de materiales cotidianos, expresión lúdica a partir de preexistencias, economía de recursos
Técnicas secas	Lápices, crayones, carboncillo, pasteles secos y grasos	Versatilidad, control manual sencillo, facilidad de corrección, exploración inmediata, bajo costo
Collage + técnicas secas	Economía de recursos, simplicidad técnica, facilidad en la exploración para lograr: superposiciones, texturas y contrastes	

En términos metodológicos, Freire (1996) aporta una visión crítica sobre la pedagogía liberadora, destacando la importancia de partir de la experiencia y el saber previo de los participantes; incluyéndolos como parte fundamental del proceso de aprendizaje. En este sentido, el uso de materiales cotidianos se alinea con la propuesta de pedagogías situadas y constructivas (Bruner, 1997). La producción artístico-diseñística contemporánea también reconoce la exploración material como parte del proceso creativo (Cross, 2006), mientras que estudios recientes (Torres, 2016) destacan el valor de procesos colaborativos y experimentales en contextos educativos. Desde las perspectivas mencionadas, los procesos creativos cotidianos se componen de: un bagaje de experiencias personales, materiales accesibles en un contexto determinado, exploraciones de los materiales, experimentación y colaboración.

Itinerario del recorrido práctico

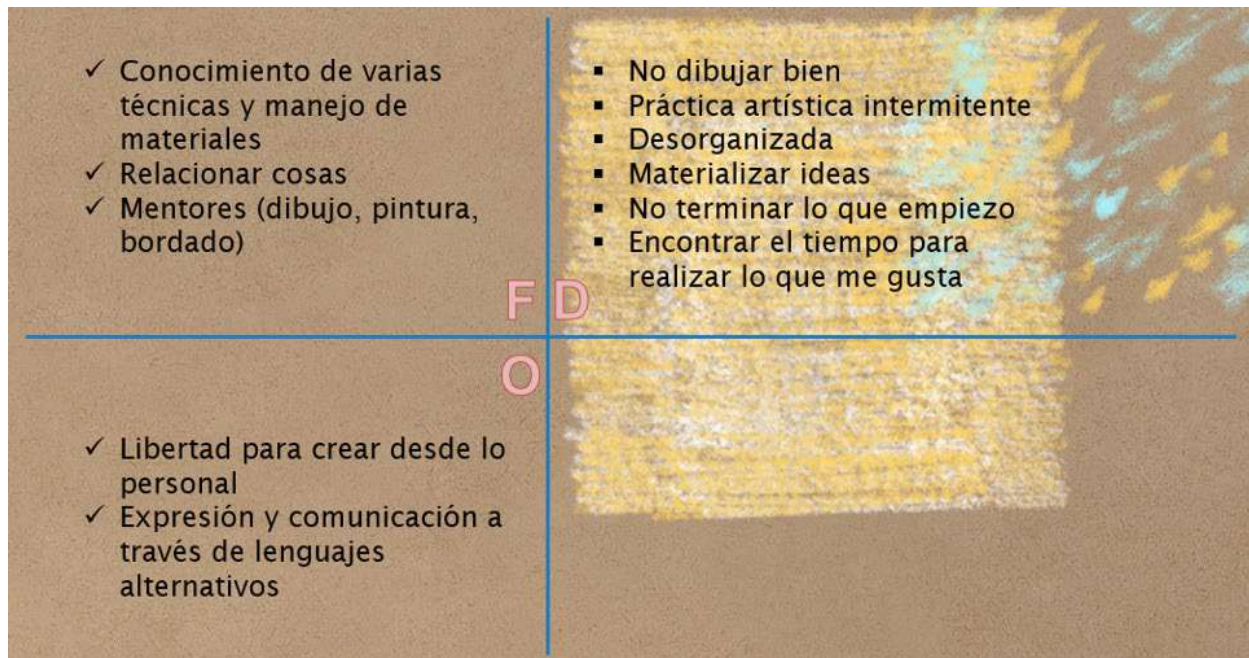
El enfoque metodológico de esta recopilación es de tipo cualitativo e interpretativo y se basa principalmente en la sistematización de experiencias personales –primero de manera individual y luego de manera colectiva– que permiten cuestionar la percepción de que el arte y el diseño están reservados únicamente para personas con habilidades avanzadas o con acceso a materiales costosos; sino que, más bien motiva a las personas a accionar y a crear. Para una mejor explicación, a este recorrido de creación y exploración en artes visuales lo he dividido en tres secciones: procesos personales, procesos colectivos y procesos comunitarios. Al final de este apartado, se realiza una síntesis con los puntos comunes de los tres procesos descritos.

Procesos creativos personales en las artes visuales

Durante este tiempo me costaba entablar conversaciones con otras personas. En este periodo, rara vez pintaba, y, cuando lo hacía era con los materiales y recursos que tenía a mano. Venciendo mis propios bloqueos mentales, empecé a cuestionarme cuáles eran mis habilidades y talentos para aplicarlos en mi práctica artística. En esta búsqueda de lo que movía a realizar arte, encontré que los elementos principales eran: la expresión y la comunicación a través de lenguajes alternativos y también la libertad para crear desde mis vivencias personales. Como fortalezas, contaba con el conocimiento de varias técnicas, el manejo de materiales y, más que nada tenía interés en relacionar varias cosas aparentemente desvinculadas. Una motivación adicional fueron las personas que contribuyeron a mi formación artística. Ellas mostraron apertura y paciencia para compartir y enseñar su quehacer artístico; por lo tanto, sus aportes siempre fueron muy valiosos en mi caminar creativo (ver Figura 1).

Figura 1.

Esquema de fortalezas, oportunidades y debilidades en el quehacer artístico personal



Ahora necesitaba encontrar temáticas para expresarme a través de la pintura. Así, la primera acción fue filtrar varias de las ideas que había acumulado a lo largo del tiempo, principalmente a través de escritos y textos cortos (ver Figura 2). La segunda acción fue enlistar aquellas situaciones en las que sentía comodidad y, por lo tanto, podría expresar de manera gráfica fácilmente. Esta comodidad era entendida como la capacidad para ejecutar y como la facilidad de gestionar y organizar mis recursos. Las temáticas elegidas fueron: la subjetividad, la investigación del cotidiano y del diario vivir, las experiencias personales, las historias obtenidas a partir del contacto con otras personas, los sentimientos y la sensibilidad, (ver Figura 3).

Figura 2.
Bocetos e ideas dispersas



Figura 3.
Temáticas creativas personales



Con estos principios regentes en la creación artística visual personal, comencé a plasmar obras gráficas que hablaban del paisaje circundante en mi contexto geográfico, como por ejemplo: “Horizonte Montañoso” (ver Figura 4) –realizada con pastel grueso sobre papel– y “El Infinito” (ver Figura 5) –realizada en lápices de color sobre papel–.

Figura 4.

*Horizonte Montañoso, pastel graso sobre papel. Medidas 35*24 cm. Año 2023.*



Figura 5.

*El Infinito, lápices de color sobre papel. Medidas 29.7*42 cm. Año 2020.*



En el camino, he aprendido que resumir información técnica y además reescribirla con lenguaje cotidiano la hace más accesible a las personas; por ejemplo, cuando elaboré una infografía sobre los bloqueos creativos (ver Figura 6). De igual manera, experimenté con el collage digital, el texto corto y el uso de elementos abstractos geométricos -como puntos, líneas y planos-; estos aspectos se plasman en el ejercicio “Frontera” (ver Figura 7).

Figura 6.

Consejos para superar un bloqueo creativo. Año 2020.



Basado en: <https://procedimientoconstructivoardila.com/bloqueo-creativo/>

Figura 7.

Frontera, collage digital. Año 2020.



Procesos creativos colectivos en las artes visuales

En esta etapa del proceso, participé de talleres grupales cortos, donde la finalidad era presentar un producto cuando el periodo de formación terminara. Esta propuesta me permitía concluir los proyectos que empezaba; ya que implicaba que mi fecha límite era el último encuentro. Este proceso guiado incrementó mi confianza en mi quehacer artístico. Aunque había experimentado con otros materiales diferentes a los mostrados, comprendí que las obras realizadas con técnicas secas me parecían mucho más fáciles para replicar cuando me trasladaba a otros espacios que no fueran mi taller. En esta etapa, realicé la obra “Los lugares que transito” (ver Figura 8), el cual es un libro de artista cuyo objetivo era representar los lugares emblemáticos que emergían de los recorridos realizados por la ciudad mientras me movilizaba para cumplir mis actividades cotidianas.

Figura 8.

*Los lugares que transito, técnica mixta. Medidas 210*15 cm. Año 2023.*



Otro ejemplo de este periodo es “canciones para ensimismarse”, un fanzine que ilustraba algunos escenarios realizado a partir de una lista de música y plasmado con el uso de los crayones, los lápices de color y los pasteles grasos (ver Figura 9).

Figura 9.

*Canciones para Ensimismarse. Técnica mixta. Medidas 20*20 cm. Año 2024.*



De esta etapa rescato el siguiente aprendizaje: el proceso creativo, muchas veces también puede convertirse en un proceso colectivo; cuyo éxito viene marcado no solo por la predisposición personal para transitar las jornadas creativas, sino también por la apertura de las demás personas que conforman el grupo para mostrarse a través de sus obras y compartir ideas que enriquecen las propuestas de los otros integrantes. Esta sinergia que se genera cuando las personas tienen intereses similares es la que detona mejores resultados. Era común que al final de estos talleres, los participantes mostraran mayor confianza para crear, incluso aquellos que inicialmente manifestaban inseguridad o resistencia.

Facilitando Procesos Creativos Comunitarios

En un momento, sentí que ya había recibido mucho de otras personas y que era hora de compartir lo que había podido aprender con los demás. Así que, de manera paralela al quehacer artístico he venido llevando a cabo una serie de acciones artísticas con diversos grupos; desde adolescentes hasta adultos mayores, recopilando testimonios y observando las transformaciones en la percepción y actitud hacia el arte. En mi contexto, quienes han participado de estas actividades, provienen principalmente de la educación no formal o sin acceso a una formación artística. Asimismo, presentan limitaciones en cuanto al acceso a recursos para la compra de materiales. Con ellos, reviví lo que yo había experimentado previamente: la sensación de que con recursos económicos limitados no sería capaz de crear algo novedoso y creativo. Fue en esta etapa que decidí poner en práctica otras habilidades blandas que había estado aprendiendo como la empatía y la escucha activa para generar un ambiente de confianza y seguridad entre las personas que participaban en los talleres. Una vez generada esta atmósfera, llevaba un disparador sobre una temática puntual que permitía al inicio, realizar un proceso introspectivo y que posteriormente permitía romper

el hielo, haciendo que las personas pueden decir aquello que sentían y pensaban sobre la temática. Finalmente, todos estos pensamientos se plasmaban en un dibujo y se realizaba una reflexión final.

Para ilustrar este devenir comunitario está “Concepciones de la Feminidad” (ver Figura 10), una instalación que consta de prismas cuadrangulares de 20*20 cm que contienen ilustraciones sobre ideas y conceptos de varias mujeres acerca de lo que significa la feminidad para cada una de ellas.

Figura 10.

*Concepciones de la Feminidad. Instalación. Medidas 20*20 cm. Año 2024.*



La facilidad de traslado de esta pieza hizo que sea posible realizar acciones artísticas con mujeres emprendedoras (ver Figura 11) y con mujeres que se encontraban en un camino de empoderamiento mientras superaban situaciones adversas (ver Figura 12). Los dibujos plasmados por los participantes como parte de esta acción artística se realizaban sobre cartulinas negras que al ser raspadas en su superficie revelaban vibrantes colores (ver Figura 13).

Figura 11.

Acciones artísticas de la obra Concepciones de la Feminidad con grupo de mujeres emprendedoras. Año 2024.



Figura 12.

Acciones artísticas de la obra Concepciones de la Feminidad con grupo de mujeres en procesos de empoderamiento. Año 2024.



Figura 13.

Resultados visuales de los talleres, figuras obtenidas a partir de raspar superficies oscuras.



El uso de técnicas secas y collage permitió a los participantes superar la percepción de incapacidad artística, fomentando la experimentación y la autoexpresión. El análisis temático identificó tres categorías principales: acceso material, desbloqueo creativo, y expansión metodológica. En cuanto al acceso material, los participantes valoraron positivamente la posibilidad de utilizar elementos de bajo costo y de fácil uso. Al momento de plasmar las ideas en ilustraciones se manifestó la disposición a experimentar sin miedo al error, facilitado por la naturaleza flexible y lúdica de la técnica (ver Tabla 2).

Tabla 2.

Percepción colectiva de los participantes al final del taller comunitario

Categoría	Descripción
Autoconfianza	Incremento en la seguridad para explorar procesos creativos.
Experimentación	Disposición a probar nuevos materiales y técnicas tras la experiencia inicial.
Inclusión	Sentimiento de pertenencia y participación en procesos creativos compartidos.

Finalmente, la expansión metodológica se evidenció en la apropiación de estas prácticas para otras actividades educativas y personales, como la elaboración de material didáctico o la réplica de esta técnica con sus propias comunidades, adaptándola a sus propias necesidades.

Resumen metodológico para procesos accesibles en las artes visuales

Respecto a lo que he podido concluir a partir de esta exploración visual y emocional por los registros de mi viaje personal como artista visual queda evidenciado que en los tres escenarios (personal, colectivo y como facilitadora de acciones artísticas y talleres) las técnicas empleadas favorecieron la expresión individual, redujeron las barreras de entrada a la práctica artística y fomentaron la experimentación creativa. Además encontré que para estos procesos la palabra “collage” es en sí misma una categoría que abarca la superposición de capas y la apertura para la experimentación de las técnicas mixtas; permitiendo plasmar los entornos personales y vivenciales desde las prácticas artísticas accesibles. Esta posibilidad se ve amplificada por el uso del color, los materiales y las texturas.

Este proceso se ha sistematizado bajo la frase de “making is connecting” de Gauntlett (2018), quien a través de dedicarle tiempo a pensar en las personas que crean cosas y cómo conectan con otras, se dio cuenta de que se trataba del mismo proceso. El crear-conectar se expresa en tres sentidos principales: 1. crear es conectar porque hay que conectar cosas (materiales, ideas o ambas) para crear algo nuevo, 2. crear es conectar porque los actos creativos usualmente implican, en algún momento, una dimensión social y nos conectan con otras personas y 3. crear es conectar porque al hacer cosas y compartirlas con el mundo, aumentamos nuestra interacción y conexión con nuestros entornos sociales y físicos. La implementación de estos principios permite plasmar experiencias -que cada uno de nosotros posee- a través de la creatividad. De este modo, los procesos creativos en función de las conexiones (ver Tabla 3) se organizan de la siguiente manera:

Tabla 3.

Tipos de procesos creativos en función de las conexiones

Procesos creativos: crear es conectar		
Tipo de proceso creativo	¿Qué conecto?	Herramientas
Procesos creativos personales en las artes visuales	Cosas (materiales, ideas o ambas) para crear algo nuevo	Técnicas secas Collage tradicional Collage digital
Procesos creativos colectivos en las artes visuales	Los actos creativos implican en algún momento una dimensión social, conectándonos con otras personas	
Procesos creativos comunitarios	Al hacer cosas y compartirlas con el mundo, aumentamos nuestra interacción y conexión con nuestros entornos sociales y físicos.	

Al no requerir materiales costosos ni procesos complejos, las prácticas artísticas visuales que emplean técnicas secas y collage se tornan útiles para proponer transformaciones en contextos diversos. Por ejemplo, en el contexto educativo, valerse del collage permitirá que las personas estimulen su capacidad de seleccionar, combinar, superponer y resignificar imágenes preexistentes. En esta misma dirección, de reflexión y pausa, el uso de técnicas secas permite una observación más detallada del entorno, el cuerpo y las emociones. Desde el contexto social, utilizar estas técnicas en talleres comunitarios se convierte en una excelente herramienta de diálogo y memoria. Al no exigir experiencia previa, la técnica deja de ser la principal preocupación y más bien se hace énfasis en el compartir de experiencias y visibilizar los mundos internos de cada participante. De esta manera, se democratiza el acceso a la creación artística en el cotidiano, fomentando procesos de cohesión y transformación social.

Miradas emergentes y recomendaciones

A partir de la experiencia práctica y la reflexión en torno al uso del collage y las técnicas secas como medios accesibles para la creación visual, surgen una serie de aportes críticos que permiten repensar los procesos creativos desde una perspectiva inclusiva y democratizadora. Este análisis no solo evidencia el potencial transformador de dichas prácticas en contextos diversos, sino que también permite arribar a conclusiones relevantes sobre el papel de la accesibilidad en la producción artística. Finalmente, se presentan recomendaciones orientadas a potenciar el uso pedagógico, comunitario y artístico de estas herramientas, con el objetivo de fomentar espacios más abiertos, sostenibles y significativos para la expresión visual (ver Tabla 4).

Aportes críticos

En los debates actuales sobre arte y accesibilidad, cada vez es más evidente la necesidad de democratizar la creación artística y de abrir las puertas a una participación más amplia, que incluya a personas sin formación previa, con discapacidades o provenientes de contextos socialmente marginados. En este sentido, las técnicas secas (como el lápiz, el carboncillo y el pastel seco) y el collage se destacan como herramientas especialmente poderosas y accesibles.

Los espacios de exploración creativa que no siguen una jerarquía permiten que las personas se expresen sin la presión de tener que producir “obras válidas” según estándares técnicos o académicos. Esto permite que el arte se convierta en una forma de expresión emocional y de pensamiento visual. Esta idea surge como una crítica al sistema artístico tradicional, que a menudo favorece la experticia formal y deja de lado otras formas de sensibilidad, intuición o conocimientos situados. Desde esta perspectiva, el collage y las técnicas secas se convierten en estrategias pedagógicas y políticas: no

requieren materiales costosos, permiten reutilizar elementos cotidianos y fomentan una relación táctil, directa y libre con la imagen. Esto se alinea con los principios de la pedagogía crítica del arte, que promueve metodologías accesibles, sensibles al contexto y al cuerpo del participante como fuentes legítimas de conocimiento.

Además, el uso de capas, fragmentos y superposiciones que caracteriza estas técnicas no es solo un recurso estético, sino también un lenguaje visual que refleja la complejidad del pensamiento contemporáneo. Empleando estas técnicas es posible trabajar con la contradicción, la multiplicidad y lo inacabado, favoreciendo así la representación simbólica de experiencias personales o colectivas que no se ajustan a narrativas lineales o normativas. Esto se conecta con prácticas artísticas contemporáneas que valoran más el proceso que el producto, entendiendo el arte como un espacio de investigación, diálogo y transformación.

Por último, el uso de la abstracción como una forma de expresión que es accesible y emocionalmente resonante trae consigo una dimensión de liberación simbólica. Al no enfocarse en la representación figurativa, se abre la puerta a una mayor libertad para el juego, la intuición y la expresión no verbal. En este sentido, estas prácticas ayudan a derribar barreras, tanto simbólicas como materiales, que históricamente han limitado quién puede crear arte, con qué recursos y para qué propósitos.

Conclusiones

Los procesos creativos accesibles, como el collage y las técnicas secas, no solo fomentan una mayor participación en la producción artística, sino que, también transforman de manera significativa la forma en que las personas ven su propia capacidad creativa. Estas prácticas artístico-visuales demuestran que el arte puede ser un espacio de expresión cotidiano y accesible para todos, y no solo un dominio reservado para los expertos.

La accesibilidad a este tipo de metodologías se convierte en un pilar fundamental para promover la inclusión en el arte y el diseño. Lejos de limitar las prácticas, su naturaleza abierta y flexible enriquece los discursos visuales, favorece la apropiación personal de los materiales y establece un vínculo más lúdico y menos intimidante con el proceso creativo. Por parte de los participantes, el trabajar con el collage y las técnicas secas, presenta una mayor disposición a experimentar con otros medios tras haber tenido una experiencia positiva, segura y libre de juicios.

La democratización del arte, a través de procesos creativos accesibles, enriquece las comunidades al permitir que más voces se expresen, compartan sus historias y resignifiquen sus vivencias desde una estética propia, creando además una experiencia inclusiva y profundamente participativa.

Recomendaciones

Incorporar el collage y las técnicas secas en programas educativos, tanto formales como no formales, aprovechando su bajo costo y su gran potencial expresivo como instrumentos para iniciar a las personas en el arte.

Introducir materiales reciclados en las dinámicas creativas no solo ayuda a reducir costos, sino que también fomenta la sostenibilidad ambiental y la conciencia sobre el uso responsable de los recursos.

Es fundamental investigar el contexto y el conocimiento de los participantes antes de proponer experiencias significativas para que, al ejecutarse, sean respetuosas y se ajusten a sus intereses y trayectorias. Esto ayuda a crear un ambiente seguro y motivador para la exploración.

Organizar actividades en torno a temáticas específicas permite estructurar las experiencias de manera más profunda y generar marcos de reflexión comunes. Este enfoque temático también puede conectar con problemáticas sociales, territoriales o personales, dándole un sentido más profundo al proceso creativo.

Trabajar con la abstracción como un lenguaje visual inclusivo es clave, ya que no requiere habilidades de representación figurativa y permite una interpretación más libre, favoreciendo la expresión de ideas y emociones que a veces son difíciles de verbalizar.

Incorporar el color desde una lógica experimental, evitando las jerarquías tradicionales que privilegian el claroscuro como primer paso. La introducción temprana del color potencia la expresividad, estimula los sentidos y habilita una conexión emocional inmediata con la obra.

Tabla 4.

Cuadro resumen sobre aportes, conclusiones y recomendaciones para procesos creativos accesibles desde las técnicas secas y el uso del collage

Miradas Emergentes Y Recomendaciones
Aportes <ul style="list-style-type: none">✓ La creatividad emerge en entornos libres de presión estética o juicio técnico.✓ El collage y las técnicas secas se tornan estrategias accesibles que permiten democratizar el acceso a la producción visual.✓ Posibilidad de representar pensamientos complejos y asociaciones subjetivas a través del collage✓ El trabajo con la abstracción promueve una suerte de democratización estética al no exigir representación figurativa.
Conclusiones <ul style="list-style-type: none">✓ Los procesos creativos accesibles transforman profundamente la percepción que las personas tienen sobre su propia capacidad creativa.✓ Existe una mayor disposición a experimentar con otros medios después de haber tenido una experiencia positiva, segura y libre de juicios.✓ Gracias a la democratización del arte, más voces se expresan, comparten sus historias y resignifican sus vivencias desde una estética propia.
Recomendaciones <ul style="list-style-type: none">✓ Los procesos creativos accesibles transforman profundamente la percepción que las personas tienen sobre su propia capacidad creativa.✓ Existe una mayor disposición a experimentar con otros medios después de haber tenido una experiencia positiva, segura y libre de juicios.✓ Gracias a la democratización del arte, más voces se expresan, comparten sus historias y resignifican sus vivencias desde una estética propia.

Conclusiones

Los procesos creativos accesibles transforman profundamente la percepción que las personas tienen sobre su propia capacidad creativa.

Existe una mayor disposición a experimentar con otros medios después de haber tenido una experiencia positiva, segura y libre de juicios.

Gracias a la democratización del arte, más voces se expresan, comparten sus historias y resignifican sus vivencias desde una estética propia.

Referencias

- Bourriaud, N. (2016). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo.
- Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Paidós.
- Cross, N. (2006). *Designerly Ways of Knowing*. Springer.
- Freire, P. (1996). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI.
- Gauntlett, D. (2018). *Making is Connecting*. Polity Press.
- Kleon, A. (2014). *Steal Like an Artist*. Workman Publishing.
- Lleó, V. (2010). El mecenas insaciable. *Nueva Revista*: <https://www.nuevarevista.net/el-mecenas-insaciable/>
- Nardone, M. (2010). *¿Qué es el arte comunitario?* Repositorio Institucional UNLP. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/105925>
- Rancière, J. (2009). *El espectador emancipado*. Manantial.
- Torres, T. (2016). Del arte por el arte a las artes comprometidas con las comunidades: paradigmas actuales entre educación y artes. *Pensamiento palabra y obra*, (16), 14-23. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2011-804X2016000200003&script=sci_arttext



Atribución-No Comercial-Sin Derivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

Cada texto refleja la voz y perspectiva de su autor o autora, responsable de su contenido, así como de los ajustes y revisiones que dan forma final a su obra.

Tecnología, cultura digital e investigación-creación: Exploraciones interdisciplinarias desde el arte y el diseño.

Este libro fue positivamente dictaminado con el aval dictaminadores (doble ciego), conforme a políticas editoriales universitarias, y fue sometido a un proceso de identificación de duplicidad de la información mediante un software especializado.

Primera edición, agosto 2025.

Alma Elisa Delgado Coellar | Francisco Baptista Gil

Coordinadores

Colección:

Tramas Interdisciplinarias: Arte, Diseño y Cultura en Movimiento



Esta obra está sujeta a una licencia Creative Commons Atribución-No Comercial-Sin Derivadas 4.0 Internacional. Los usuarios pueden descargar esta publicación y compartirla con otros, pero no están autorizados a modificar su contenido de ninguna manera ni a utilizarlo para fines comerciales. Disponible para su descarga en acceso abierto en:

<https://editorialedpuniversity.com/>

<https://masam.cuautitlan.unam.mx/seminarioarteydiseno/publicaciones/>

ISBN: 978-1-967080-19-9

<https://doi.org/10.23882/siayd.25.19-9>

Cada texto refleja la voz y perspectiva de su autor o autora, responsable de su contenido, así como de los ajustes y revisiones que dan forma final a su obra.

Director del equipo editorial: Edgardo Machuca, EDP University of Puerto Rico

Portada y diseño editorial: Alma Elisa Delgado Coellar

Agradecimiento especial al **Seminario Interdisciplinario de Arte y Diseño** de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, Universidad Nacional Autónoma de México.

Gracias al **nodo de la Cátedra UNESCO “Universidad e Integración Regional”** con sede en la FES Aragón, UNAM. Línea de investigación: “Arte, Identidad, Cultura y Educación”.

