



DO

CONGRESO
INTERNACIONAL
de Estudios
Interdisciplinarios del

ARTE
DISEÑO Y
CULTURA



SIAYD
SEMINARIO
INTERDISCIPLINARIO
DE ARTE Y DISEÑO



FAD | INTEGRIDAD
SOSTENIBLE
2021 - 2025



DIRECCIÓN DE CREACIÓN
E INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE ARTES
UNIVERSIDAD DE CHILE

SELO DE RESPALDO





Reconocimiento - No Comercial - Sin Obra Derivada (by-nc-nd)
Esta licencia no permite la generación de obras derivadas ni hacer un uso comercial de la obra original, es decir, sólo son posibles los usos y finalidades que no tengan carácter comercial. Esta es la licencia Creative Commons más restrictiva.

LIBRO DE RESÚMENES del 2do Congreso Internacional de Estudios Interdisciplinarios del Arte, Diseño y la Cultura es una publicación digital editada por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), con dirección en Ciudad Universitaria, Delegación Coyoacán, C.P. 04510, a través de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, ubicada en km. 2.5 carretera Cuautitlán Teoloyucan, San Sebastián Xhala, Cuautitlán Izcalli, Estado de México. C.P. 54714. Dirección electrónica de la publicación: <http://masam.cuautitlan.unam.mx/seminarioarteydiseno/index.php/2025/03/25/2do-congreso-internacional-de-estudios-interdisciplinarios-del-arte-dise-no-y-la-cultura-8-9-y-10-abril-2025/>

Correo electrónico: seminario.arteydiseno@gmail.com

Editora responsable: Dra. Alma Elisa Delgado Coellar. Diseño Editorial a cargo de: Carlos Fabián Muñoz Rosales. Responsables del Libro de Resúmenes: miembros del Seminario Interdisciplinario de Arte y Diseño, FES Cuautitlán, UNAM. Fecha de actualización: 25 de marzo de 2025

La responsabilidad de los textos publicados recae exclusivamente en los autores y su contenido no refleja necesariamente el criterio de la institución. Se autoriza la reproducción total o parcial de los artículos aquí presentados, siempre y cuando se cite la fuente completa y su dirección de los artículos aquí presentados, siempre y cuando se cite la fuente completa y su dirección electrónica. En caso de su incorporación a un sistema informático, o su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) se requiere la autorización previa y por escrito del responsable editorial. Se prohíbe la reproducción total o parcial de las imágenes. La infracción de los derechos de autoría puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Dr. Leonardo Lomelí Vanegas
Rector

Dra. Patricia Dolores Dávila Aranda
Secretaria General

Mtro. Hugo Alejandro Concha Cantú
Abogado General

Mtro. Tomás Humberto Rubio Pérez
Secretario Administrativo

Dra. Diana Tamara Martínez Ruíz
Secretaria de Desarrollo Institucional

Lic. Raúl Arcenio Aguilar Tamayo
Secretario de Prevención, Atención y Seguridad Universitaria

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN

Dr. David Quintanar Guerrero
Director

Dra. Guadalupe Calderón
Secretaria General

Dra. Susana Elisa Mendoza Elvira
Secretaria de Posgrado e Investigación

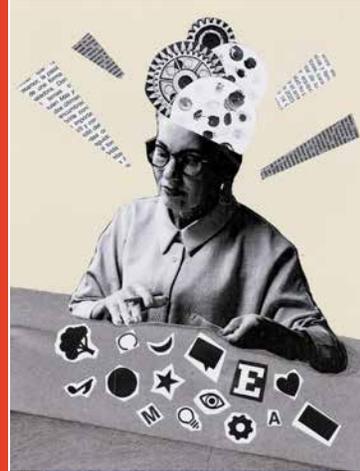
I. A. Laura Margarita Cortazar Figueroa
Secretaria de Evaluación y Desarrollo de Estudios Profesionales

Lic. Claudia Vanessa Joaquín Bolaños
Coordinación de Comunicación y Extensión Universitaria

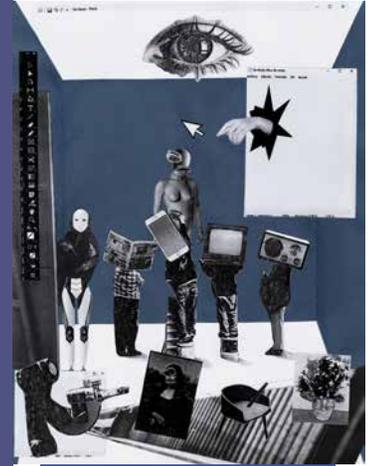
1



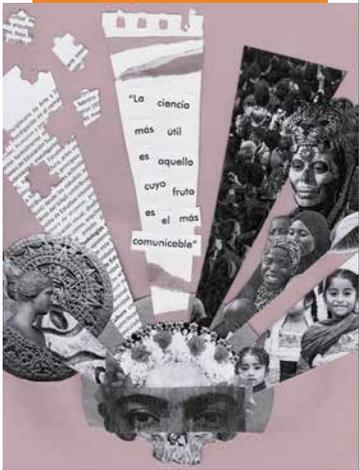
3



5



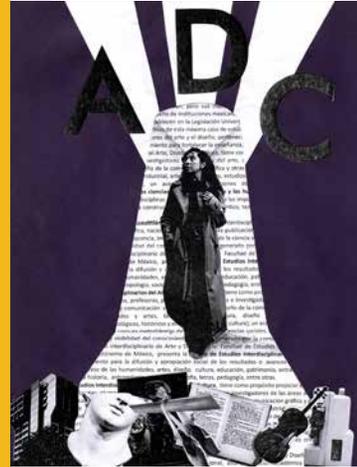
2



4



AIDIC



6

1

Estudios interdisciplinarios del Arte, diseño y cultura (históricos, metodológicos, filosóficos, sociológicos, antropológicos y sociales).

Laboratorios sociales.

Juseth Vásquez Ramírez.

Universidad del Valle e IEO. Isaías Gamboa, Calí, Colombia.

27

Influencia de la crónica de Fray Baltasar de Medina sobre la vida, martirio y beatificación de San Felipe de Jesús en la creación artística novohispana.

Margarita Isabel Sena Sánchez.

Universidad Autónoma del Estado de México, México.

28

Hegemonía sociovisual en la gráfica identificativa histórica y comercial contemporánea en el diseño urbano.

Rebeca Isadora Lozano Castro.

Universidad Autónoma de Tamaulipas, México.

30

Vida cotidiana y folclor en la cultura visual contemporánea. Caso de estudio La Leyenda de la Nahuala (2007).

Fernanda Ezenice Peralta Canseco.

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México.

32

Proceso metodológico para las fuentes audiovisuales: el caso del séptimo arte mexicano del siglo XX.

Marijose Nieto Martínez.

Escuela Nacional de Antropología e Historia, México.

35



Arte y Diseño Intercultural: una labor semiótica y hermenéutica.

Talía Esther Figueroa Esquinca.
Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (Secihti), México.

38

Ni centro ni periferia. Un espacio otro para sentipensar el diseño en la contemporaneidad.

Raquel Eugenia García Cruz.
Facultad de Artes y Diseño. UNAM, México.

40

El trabajo sexual desde la mirada femenina en el cine de la época de oro.

Jorge Luis Gallegos Vargas.
Iraís Rivera George.
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México.

41

Abril, mes de estrenos: La publicidad de moda femenina en Aguascalientes de 1945 a 1970.

Clara Ruiz Esparza Diaz de León.
Universidad Autónoma de Aguascalientes, México.

43

El indigenismo como parte de un proceso secularizador del Estado posrevolucionario.

Gerardo Alcaraz Vega.
Escuela Nacional de Antropología e Historia, México.

45

Máquinas de Amar: El Problema de la Representación Femenina en el Arte Contemporáneo, Tres Estrategias.

Ana Isabel Paredes Barrón.
Facultad de Artes y Diseño, UNAM, México.

47



Lilia Carrillo Abstraccionista Meditativa.

Edith Olympia Esquivel Aceved.

Universidad Autónoma de Aguascalientes, México.

50

Análisis comparativo del diseño de mobiliario urbano (bancas) entre México, España y Portugal.

Jocelyn Elizabeth Liévanos Díaz.

Jesús Alfredo Liévanos Díaz.

Universidad Autónoma del Estado de México.

51

Hacia una Metodología Interdisciplinaria en el Diseño: Perspectivas Teóricas y Prácticas.

Laura Ma. de los Angeles González García.

Jaime Guadarrama González.

Mario Javier Macías Romero.

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

52

Las imágenes chinescas de las literaturas argentinas contemporáneas (1987-2024): un abordaje posible.

María Antonella Dujmovic.

Universidad Nacional de Misiones y Universidad

Nacional de Córdoba, Argentina.

55

Análisis iconográfico de los bordados Otomí Hñahñu: una lectura cultural y visual del Valle del Mezquital, Hidalgo.

Lidia Abdi Monter Rosales.

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México.

57



Hiperfeminidad y subversión: un análisis de la Indumentaria en las Hiperreinas y su impacto en la construcción del género.

Florentino de Jesús Posadas Roque.

Universidad Autónoma de Aguascalientes, México.

59

Subversión, performance, fiesta y resistencia: El caso de El Trolley(1983-1989) en el Santiago nocturno clandestino.

Paloma Rodríguez Sumar.

El Colegio de México, México.

61

Perspectivas interdisciplinarias sobre el aporte de las mujeres artistas en Loja, Ecuador y su legado cultural y social.

Adriana Nataly Maldonado Sánchez.

Universidad Nacional de Loja, Ecuador.

64

Cuerpo resignificado. Representación del cuerpo femenino en el arte.

Martha Gabriela Mendoza Camacho.

El Colegio de Morelos, México.

66

Caracterización de los estilos del diseño gráfico aplicados en el cartelismo en la época contemporánea.

Mireya Lauren Gareca Apaza.

Universidad Mayor Real y Pontificia de San Francisco

Xavier de Chuquisaca.

67

Objetos utilitarios y obras de arte. Flacones, tarjetas perfumadas y publicidad, de la Belle Epoque a la primera mitad del siglo XX.

Pamela Xochiquetzal Ruiz Gutiérrez.

Universidad Autónoma Metropolitana - Cuajimalpa, México.

69



Mapeos sobre la exclusión: arquitecturas y diseños hostiles en el centro de Armenia (Colombia).

Carlos Alberto Castaño-Aguirre.

Universidad de San Buenaventura Armenia, Colombia.

71

Cuerpos en construcción: los artefactos como territorio de experimentación A+D.

María Isabel Naranjo Cano.

Universidad de San Buenaventura y Universidad Nacional de Colombia.

73

Manual de Instrucciones para un Planeta Compartido: Poesía y Diseño desde la Interespecificidad.

Azael Pérez Peláez.

Julio César Romero Becerril.

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

76

Xavier Batista, ilustrador del socialismo yucateco: diseño gráfico, política y Revolución (1923-1953).

Joed Amílcar Peña Alcocer.

Universidad de Oriente (Valladolid, Yucatán), México.

78

Guerra iconográfica en el Virreinato del Perú: El arte como medio de expresión indígena.

María Lucía Boggiano Burga.

Universidad Privada Antenor Orrego, Perú.

80



Dinámicas complejas en la praxis del diseño: Un acercamiento desde el conocimiento emergente.

Christian Chávez López.
Facultad de Artes y Diseño, UNAM, México.

82

Visualizar la historia a través de la imagen dialéctica. Altagracia Calderón espectro y cognoscibilidad de una guerrillera mexicana.

Maricela Márquez Villeda.
Secretaría Técnica del Consejo Nacional de Población, México.

84



2

Estudios de Arte, Diseño y desarrollo sostenible (en el marco de los ODS).

Sistema de Parques Urbanos Inclusivos.

Juseth Vásquez Ramírez.

Universidad del Valle e IEO. Isaías Gamboa, Calí, Colombia.

88

Diseño Urbano Táctico como instrumento placemaking en la Av. Samuel Cisneros en el Cantón Durán.

Francisco Javier Villacis Acosta.

Universidad del Valle e IEO. Isaías Gamboa, Calí, Colombia.

89

Impacto del Turismo Sostenible en las Comunidades Originarias: ceremonias, artesanía y diseño de rutas culturales.

Francisco Javier Villacis Acosta.

Universidad del Valle e IEO. Isaías Gamboa, Calí, Colombia.

90

Sequía en el planeta azul: análisis desde perspectivas culturales y sociales.

Maritza Reyes Escobedo.

Jesús Enrique de Hoyos Martínez.

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

93



3



Gestión cultural, Patrimonio cultural, Políticas culturales, Diversidad artística y del diseño.

El patrimonio arquitectónico perdido y por perderse en la Ciudad de Toluca.

Margarita Isabel Sena Sánchez
Universidad Autónoma del Estado de México, México.

97

Entre Espacios y Costumbres. Un diseño sostenible del Centro Histórico de Saltillo.

Luis Daniel Luna Rivera.
Universidad Autónoma de Coahuila, México.

98

Manifestaciones artísticas y clubes barriales: construcción identitaria y sentido de pertenencia en los muros de Mar del Plata.

Laura Isabel Romero.
Guillermo Eciolaza.
Cintia Milano Moreno.
*Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño,
Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina.*

101

Patrimonio en transformación: La reinterpretación del legado cultural en el arte contemporáneo mexicano.

Olivia del Pilar Rivero De la Garza
Investigadora independiente.

104



Como arena escapando entre los dedos: desafíos de la preservación del patrimonio cultural en la era del streaming y las políticas de copyright. Una mirada desde los Estudios Visuales.

Romano Ponce Díaz.

Iván Ávila González.

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México.

106

La reutilización del patrimonio arquitectónico en el marco de la cultura contemporánea.

Susana Sierra Esquivel.

Yulia Patricia Cruz Abud.

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

109

Cerro de la Estrella: Historia, Ritualidad y la Urgencia de su Reconocimiento Biocultural.

Frida Regina Montoya Hernández.

Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad

Universidad Autónoma Metropolitana Unidad

Xochimilco, México.

111

Puesta en valor de la Casona de los Ríos Gamarra en Santiago de Cao, La Libertad.

María de Fátima Segura Vargas.

Eloísa Sarita Zavaleta Pelaes.

María Lucía Boggiano Burga.

Carlos Alexander Guerra Zevallos.

Jose Luis Vílchez Calderón.

Universidad Privada Antenor Orrego, Perú.

113



La lugaridad como objetivo de las narrativas digitales.

Daniel Abner Hernández García.

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

114



4

Educación en las artes y los diseños.

Diseño de proyectos educativos para el desarrollo del pensamiento complejo en Educación Cultural y Artística.

Tania Paola Montalván Cobos.
Universidad de Cuenca.

116

En el campo de la investigación-creación; el documento escrito, ni narra, ni describe, ni devela.

Elias Paracelso Xolocotzin Eligio.
Facultad de Artes Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

118

"Entre palabras y formas": Convergencias creativas entre Diseño y Literatura.

Gustavo Antonio Segura Lazcano.
Rosa María Camacho Quiroz.
Universidad Autónoma del Estado de México.

119

Procesos de aprendizaje desde la socioformación y transdisciplinariedad para la enseñanza de las artes.

Myrna Dalia Rodríguez Vidal
Facultad de Artes - Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México.

122



La enseñanza del Diseño Gráfico; no hay teoría sin práctica, ni práctica sin teoría.

Claudia Arellano Vázquez.
Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México.

125

Competencias para la Innovación en Programas Educativos de Diseño Industrial.

María del Pilar Alejandra Mora Cantellano.
Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México.

127

Somos: proyecto de investigación + creación para cuestionar la normalización de la violencia en la institución educativa Boyacá.

Cindy Carolina Mejía Pineda.
Artista Independiente.

128

Integración de la Geometría Descriptiva y la aplicación de minecraft como herramienta Didáctica.

Cecilia Patricia Miranda Campos.
Kevin Arnold Condori Tapia.
Jhoanna Natalia Flores Colque.
Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca, Argentina.

129

El Campo de Acción del Diseño Arquitectónico como explicación alternativa al cientificismo del Método de Diseño.

Federico Martínez Reyes.
Facultad de Arquitectura, UNAM, México.

132



Método de proyectos artísticos para incrementar la comprensión lectora desde un enfoque multidisciplinario.

Janet Juárez Pavón.

Secretaría de Educación Pública del Estado y Unidad de Servicios Educativos del Estado de Tlaxcala, México.

134

Xandú: Honrando a Nuestros Ancestros - Conectando la reclamación cultural indígena a través del arte y la comunidad.

Joshua Schwab Cartas.

Tania Fuentes Villa.

Sydney Wreaks.

Nova Scotia College of Art and Design.

137

Máquinas Epistémicas. Engranajes para la creación de dispositivos artísticos / investigativos.

Gloria Stella Sáenz Gutierrez.

Edward Jimeno Guerrero Chinome.

Universidad Pedagógica Nacional, Colombia.

139

La Mnemotécnica en el arte de la música en educación básica.

Mariela Gonzalez Lopez.

Centro de Investigación en Educación Básica, México.

141

Diseño fotográfico: Foto Fragmentada.

Edgar Osvaldo Archundia Gutiérrez.

Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM, México.

143



5

Investigación-producción y procesos de creación en las artes y los diseño.

Geomorfología Visual de los Ríos.

Walter Muñoz Patiño.
Artista visual.

147

Bios Lumen: del homeplace al activismo a través de una narrativa transmedia.

Josué Elí Almanza Farías.
Universidad Nacional de Rosario, Argentina.

148

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.

150

Sillas, tecnología y diseño. Tecnologías apalancando cambios del binomio función-forma en 40 sillas diseñadas entre 1859 y 1999.

Ynsdy Leguz Gutiérrez Ruiz.
Centro de Estudios E Investigación para las Artes y el Diseño Sc (Centro A+D).

152



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

Angie Mercedes Alquicira Salazar.

Universidad Autónoma del Estado de México.

154

Contrapedagogías de la crueldad: de la teoría a la práctica a través de la performance La comida no se olvida.

Laura Gisela Herrera Mendoza.

Universidad Autónoma de Aguascalientes, México.

157

El Proceso de Creación Artística: Una Perspectiva Biológica, Intuitiva y Racional.

Martha Judith Soto Flores.

Fabiola Laurent Castañeda.

Instituto Tecnológico de Tijuana, México.

159

InvestiCreación y multidisciplina: Mural de Farmacia en la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM.

Huberta Márquez Villeda.

Alma Elisa Delgado Coellar.

Luana López Diosdado.

Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM, México.

161



6



Cultura digital, tecnologías disruptivas e I.A. en las artes y los diseños.

Cultura digital: estatuto de la información, usuarios y su participación.

José Jayro Bermúdez Martínez.
*Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades
"Alfonso Vélaz Pliego" de la Benemérita Universidad
Autónoma de Puebla, México.*

164

La I.A. para la creación de contenido pornográfico digital.

Ricardo Arturo Castillo Garduño.
*Universidad Autónoma Metropolitana,
Unidad Azcapotzalco, México.*

166

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.
Universidad Autónoma del Estado de México.

169

El uso de la Inteligencia Artificial en la visibilización de disidencias sexogéneras.

Reynel Ortiz Pantaleón.
Saulo Blanco García.
Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México.

172

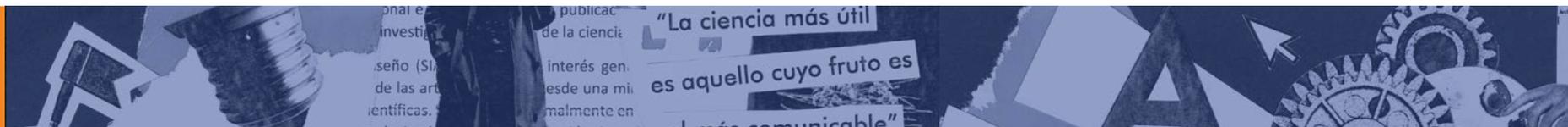


PRESENTACIÓN

El 2do. Congreso Internacional de Estudios Interdisciplinarios del Arte, Diseño y la Cultura reúne una constelación de ideas, investigaciones y reflexiones provenientes de diversas regiones del mundo. En este espacio de diálogo académico, se entrecruzan perspectivas y enfoques que enriquecen el conocimiento en torno al arte, el diseño y la cultura, reafirmando la importancia de la interdisciplinariedad como un camino fecundo para la construcción de nuevos paradigmas.

Este libro de resúmenes es testimonio del dinamismo intelectual que caracteriza a nuestra comunidad académica. Cada ponencia aquí presentada es una ventana a problemáticas actuales, metodologías innovadoras y propuestas de transformación dentro de estas disciplinas. Desde el análisis de los procesos de creación y producción hasta la exploración del impacto social y tecnológico en las prácticas artísticas y diseñísticas, el Congreso se erige como un espacio de convergencia donde el pensamiento crítico y la creatividad dialogan sin fronteras.

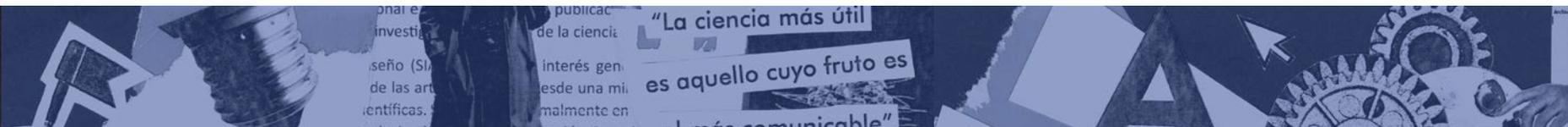
La riqueza de este encuentro radica en la diversidad de sus participantes. Investigadores, académicos y creadores de distintas universidades y centros de estudio del mundo convergen en torno a seis ejes temáticos que estructuran el debate:



- Los estudios interdisciplinarios del arte, el diseño y la cultura
- El desarrollo sustentable en el marco de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)
- La gestión y el patrimonio cultural
- La educación en las artes y los diseños
- La investigación-creación y los procesos de producción
- El papel de la cultura digital, las tecnologías disruptivas y la inteligencia artificial en el campo artístico y diseñístico

El Congreso se consolida como una plataforma para la presentación de investigaciones emergentes y propuestas que desafían los límites disciplinares, propiciando un intercambio que nutre tanto a la academia como a la práctica profesional. Es un reflejo del compromiso colectivo por generar conocimiento relevante y con impacto social, promoviendo la reflexión sobre las transformaciones culturales contemporáneas y las múltiples maneras en que el arte y el diseño dialogan con la sociedad.

Detrás de la organización de este evento se encuentra el Seminario Interdisciplinario de Arte y Diseño de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM, un espacio académico que, desde su creación, ha promovido el estudio y análisis de las disciplinas artísticas y diseñísticas a través de enfoques inter y transdisciplinarios. Su labor no solo se centra en la difusión del conocimiento, sino también en la

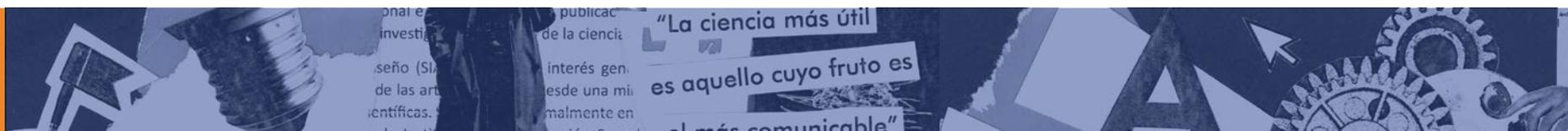


generación de redes de colaboración entre investigadores, docentes y profesionales que enriquecen la comprensión del arte y el diseño en sus múltiples dimensiones.

Además del Congreso, el Seminario impulsa diversas iniciativas académicas, como conferencias, talleres, exposiciones y publicaciones, que buscan fortalecer la vinculación entre la investigación y la práctica creativa. Su compromiso con la innovación y el pensamiento crítico ha permitido consolidar un espacio de reflexión en el que convergen perspectivas tradicionales y emergentes, contribuyendo a la construcción de nuevos paradigmas en el estudio del arte, el diseño y la cultura.

A través de este compendio de resúmenes, se documenta el esfuerzo colaborativo de la comunidad académica para construir un horizonte donde el arte, el diseño y la cultura sean entendidos desde múltiples dimensiones, contribuyendo así al desarrollo de un pensamiento más crítico, sensible y comprometido con nuestro tiempo.

Por tanto, este libro de resúmenes es una invitación abierta al diálogo y al descubrimiento. Cada texto que lo compone aporta un fragmento de conocimiento que enriquece nuestra comprensión del arte, el diseño y la cultura en sus múltiples dimensiones. **Invitamos a cada lector a adentrarse en estas páginas con curiosidad y espíritu crítico, a com-**

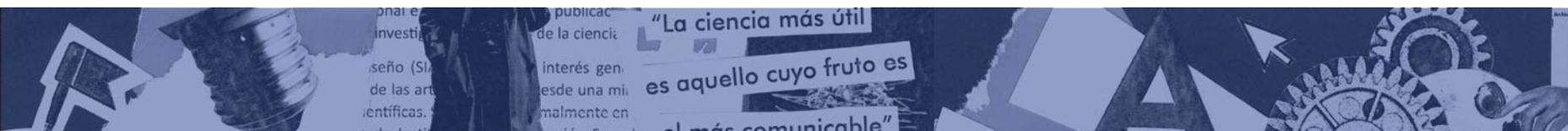


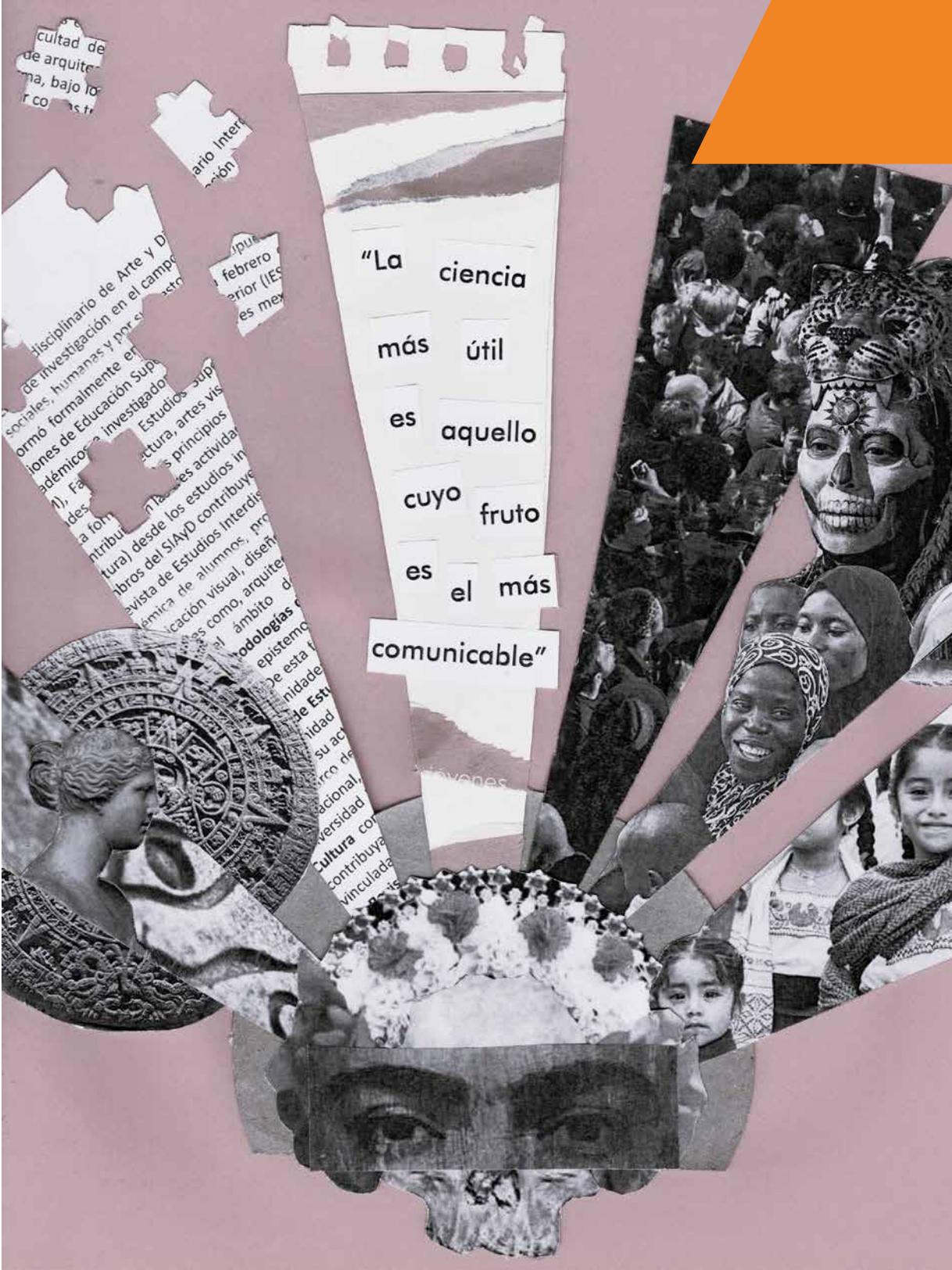
partir estas reflexiones en sus propios círculos académicos y profesionales, y, sobre todo, a sumarse activamente a la construcción colectiva del conocimiento en estas disciplinas.



Dra. en A. y C. Alma Elisa Delgado Coellar

Coordinadora del Seminario Interdisciplinario de Arte y Diseño
Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán
Universidad Nacional Autónoma de México





"La ciencia
más útil
es aquello
cuyo fruto
es el más
comunicable"

Estudios interdisciplinarios del arte, diseño y cultura (históricos, metodológicos, filosóficos, sociológicos, antropológicos y sociales).



1

Laboratorios Sociales.



PALABRAS CLAVE:
Laboratorios sociales y artefactos estéticos identitarios.

Juseth Vásquez Ramírez.

Los laboratorios sociales funcionan con métodos variados (Investigación en aula, ABP, ABC, Design Thinking, IAP) para la indagación de problemas sociales y humanos del contexto del estudiante que se analizan con un método de análisis categorial (propuesto por Hugo Zemelman), se convierten en ideas planeadas y desarrolladas a partir de la creación de artefactos estéticos que funcionan como síntesis de un proceso de indagación y de reflexión de la subjetividad y la identidad de los estudiantes en la situación o problema abordado. Cada año

se desarrolla un laboratorio de un problema distinto y que queda registrado en videos, fotos, álbumes o portafolios digitales.



Universidad del Valle e IEO.
Isaías Gamboa.



Calí, Colombia.

1



PALABRAS CLAVE:
Pintura Novohispana, Escultura Novohispana.

Influencia de la crónica de Fray Baltasar de Medina sobre la vida, martirio y beatificación de San Felipe de Jesús en la creación artística novohispana.

Margarita Isabel Sena Sánchez.

La Iglesia católica siempre ha estado presente en la vida cotidiana de los mexicanos y en su creación artística. En la Nueva España, era fundamental contar con la presencia de santos que sirvieran de modelo de existencia y ejemplo de virtud a la población. Cuya repercusión aumentaría se involucraba a alguien nacido en el territorio. Para despertar la devoción se requería contar con una crónica, entendida esta como la recopilación de hechos históricos narrados en orden cronológico que muchas veces sobrepasan la realidad. La obra “Vida, martirio y beatificación del invicto de

protomártir del Japón San Felipe de Jesús, patrón de su patria México” de Fray Baltasar de Medina marca un hito en la creación artística novohispana, en donde la literatura, se convierte en fuente de inspiración de la pintura, escultura y grabado. Cabe mencionar que San Felipe de Jesús es martirizado en 1597 y se convierte en el primer santo mexicano hasta 1627. Su vida es dada a conocer por la pluma magistral de este sabio, filósofo, teólogo y escritor religioso en 1683 lo que aumenta el fervor virreinal.



El siguiente estudio es de tipo analítico, histórico, descriptivo, comparativo. Se analizarán las obras pictóricas, escultóricas y grabados relacionándolas con la crónica de Medina.



Universidad Autónoma del Estado de México.



Estado de México, México.

1



PALABRAS CLAVE:
Poder; competencia económica; comunicación gráfica; patrimonio cultural; espacio urbano.

Hegemonía sociovisual en la gráfica identificativa histórica y comercial contemporánea en el diseño urbano.

Rebeca Isadora Lozano Castro.

La hegemonía sociovisual en el diseño urbano aparece como competitividad gráfica comunicacional artístico-histórico vs comercial-contemporánea en gráficas identificativas dualmente expuestas en fachadas de edificaciones. La lectura sistémica de literatura como marco referencial y teórico sacan a la luz el entramado hegemónico sociovisual que se construye como excluyente en el imaginario colectivo en la performance de puesta gráfica-lingüística. Donde, las gráficas identificativas textuales aparecen con diferentes niveles macro gráficos expuestos de hegemonía sociovisual operativa para el ordenamiento social, y percepción circulatoria cultural en el ritual arquitectónico-gráfico-lingüístico de socialización. La lectura de rasgos de transformación y permanencia acumulada en su materialidad dual describe representativamente aspectos políticos, económicos, temporales y espaciales en esos objetos de diseño gráfico. El cometido de este ensayo es la revisión sobre la noción de hegemonía sociovisual a través de elementos comunicacionales gráficos identificativos narradores de poderío circulatorio competitivo como factor deter-



minante en el espacio urbano. La comprensión hegemónica socio-visual a través de objetos de diseño gráfico contribuye a la comprensión del dominio sociovisual presentado como reforzamiento del significado. Donde el proceso de materialidad gráfica y la hegemonía sociovisual representan la dominación social por medio de la percepción visual relacionada por el utilitarismo como orden social con motivos estratégicos políticos-económicos que les dan forma. El modelo teórico y metodológico utilizado para esta investigación contribuye y aporta al desarrollo del conocimiento asociado a la construcción de nuevas perspectivas de estudio en la observación y análisis de producciones culturales de diseño gráfico identificativo urbano vinculado a un fenómeno sociohistórico. Este estudio constiuye una reconstruc-

ción teórica y reflexiva mecanicista de construcción en la cultura visual por medio de objetos gráficos identificativos que fomentan códigos sociales de pertenencia.



Universidad Autónoma de Tamaulipas.



Tamaulipas, México.



PALABRAS CLAVE:
Folclor, Vida cotidiana, Cultura visual, Animación, Globalización.

Vida cotidiana y folclor en la cultura visual contemporánea. Caso de estudio La Leyenda de la Nahuala (2007).

Fernanda Ezenice Peralta Canseco.

La ponencia tiene como objetivo analizar cómo el largometraje animado La Leyenda de la Nahuala (2007) representa los imaginarios folclóricos y prácticas de la vida cotidianas propias del contexto novohispano, integrando elementos históricos, estéticos y culturales característicos de la Nueva España del siglo XIX. Este trabajo se inscribe dentro del eje temático Estudios interdisciplinarios del arte, diseño y cultura, empleando una metodología cualitativa con enfoque hermenéutico para comprender las dinámicas entre lo mágico y lo cotidiano en las narrativas culturales animadas.

La hipótesis central sugiere que el filme de La Leyenda de la Nahuala (2007) refleja la interacción entre la vida cotidiana y lo sobrenatural, destacando las particularidades del folclor mexicano en un contexto contemporáneo marcado por procesos de globalización. En otras palabras, la película adapta estos elementos a un lenguaje audiovisual accesible a audiencias internacionales, sin perder la esencia cultural que la define.

La delimitación temática de este estudio aborda aspectos fundamentales que se vinculan con las ciencias sociales. En primer lugar,

la representación de lo folclórico explora cómo los elementos mágicos, derivados de tradiciones populares novohispanas, reflejan valores, creencias y prácticas históricas propias de un contexto cultural específico, lo que permite comprender la construcción simbólica de las identidades colectivas. Por otro lado, el análisis de la vida cotidiana y la cultura visual se centra en cómo las prácticas diarias y las expresiones culturales locales son representadas y reinterpretadas en el arte animado, ofreciendo la oportunidad para estudiar las dinámicas sociales y su interacción con el entorno visual.

Los resultados de este trabajo destacan que el largometraje de *La Leyenda de la Nahuala* (2007) es un ejemplo significativo de la interacción entre cultura visual y folclor. La película logra preser-

var la riqueza de las tradiciones mexicanas a través de un diseño estético que evoca la iconografía popular, como el Día de Muertos, y mediante personajes que representan arquetipos culturales reconocibles. Asimismo, se identifican transformaciones discursivas en la forma de representar lo cotidiano y lo sobrenatural, derivadas de la necesidad de conectar con audiencias contemporáneas y globalizadas.

Esta investigación aporta un análisis interdisciplinario que combina perspectivas de estudios culturales, diseño y narrativas audiovisuales, subrayando la importancia de las producciones animadas como vehículos para preservar, reinterpretar y difundir las tradiciones culturales en un contexto global. *La Leyenda de la Nahuala* (2007) es un testimonio



de cómo las industrias culturales locales contribuyen a construir un puente entre el pasado y el presente, visibilizando las dinámicas entre lo mágico y lo cotidiano en la vida contemporánea.



Universidad Autónoma del
Estado de Hidalgo.



Hidalgo, México.



1



PALABRAS CLAVE:
Proceso, Metodología, Cine mexicano, Siglo XX, Etnografía.

Proceso metodológico para las fuentes audiovisuales: el caso del séptimo arte mexicano del siglo XX.

Marijose Nieto Martínez.

El interés por comprender y continuar abonando al análisis del cine mexicano radica en una cuestión personal y académica, su antecedente se encuentra en la tesis de maestría del Posgrado en Ciencias Antropológicas de la Escuela Nacional de Antropología e Historia (2022) en donde trabajé películas del cine mexicano del siglo XX su relación con la identidad individual de las mujeres en la Ciudad de México y la oleada de modernidad.

El presente escrito se propone analizar el proceso metodológico para las fuentes audiovisua-

les, con un especial énfasis en las películas del cine mexicano del siglo XX. De ese modo, para dar cuenta de lo anterior empleo la categoría teórica de etnografía, desde la postura del antropólogo Tim Ingold (2017), la cual consiste en describir, documentar e interpretar las experiencias observadas desde el punto de vista de los protagonistas.

Asimismo, el método cualitativo es el pertinente porque a consideración de los teóricos Taylor y Bogdan “metodología cualitativa se refiere en su más amplio sentido a la investigación que produce

datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable” (Bogdan y Taylor, 1987: 20-21), con base en lo anterior el observar y escuchar las fuentes audiovisuales mexicanas del siglo XX permite tejer vínculos interdisciplinarios entre la antropología, sociología, el arte y la historia, ya que el proceso metodológico toma en cuenta los diálogos, imágenes, secuencias, escenas, además de que los personajes son atendidos en relación con las personas de carne y hueso de aquel tiempo-espacio.

Al mismo tiempo, las fuentes primarias como el cine mexicano del siglo pasado, serán fundamentales a la hora de poner en práctica el uso de la etnografía. Mi hipótesis de trabajo consiste en que: la etnografía cuando es aplicada a las fuentes audiovisua-

les genera un encuentro y diálogo con la cultura ocasionando un ejercicio reflexivo que desemboca en el extrañamiento, la curiosidad, el asombro, la mirada crítica, la interpretación y ante todo produce conocimientos sobre los sistemas sociales, así como sus experiencias colectivas y personales a través del tiempo-espacio.

La finalidad de un trabajo como este es poder proponer una metodología para las fuentes audiovisuales, en especial el séptimo arte mexicano del siglo pasado, en donde la etnografía con su respectivo método y modelo teórico fenomenológico permitan crear un escrito documental analítico-descriptivo científico que de cuenta de la cultura y experiencia de otros tiempos-espacios, porque a través de las fuentes audiovisuales mexica-



nas del siglo pasado, las fuentes escritas y orales se puede comprender los sistemas sociales de los otros y de nosotros mismos.

Tal y como refiere el antropólogo José Escalona (2022) “el cine se puede ver también como un formato de producción de sensaciones y de realismo antropológico” (Escalona, 2022: 273) atendiendo a una fusión interdisciplinar la cual se centra en las producciones y creaciones humanas, tanto materiales e inmateriales y al mismo tiempo va encaminada al análisis y comprensión de las relaciones sociales, su complejidad y estructura.



Escuela Nacional de Antropología e Historia.



México.

Arte y Diseño Intercultural: una labor semiótica y hermenéutica.



PALABRAS CLAVE:

Diversidad, interdisciplina, interpretación, signos, tradición.

Talía Esther Figueroa Esquinca.

Ahora hace más de 10 años, en el año 2013, la Universidad Intercultural del Estado de México ofertó por primera vez el programa de estudios nombrado Licenciatura en Arte y Diseño Intercultural, poniendo con ello sobre la mesa la posibilidad de integración de tres conceptos de índole distinta y, a la vez, de naturaleza familiar entre sí: el arte, el diseño y la interculturalidad. Desde la perspectiva práctica, tanto el arte como el diseño así como la diversidad cultural, convergen en el acto de la producción material de la cultura; sin embargo, ¿cómo podríamos articular teóricamente la idea de arte, diseño e interculturalidad? El objetivo de este trabajo es reflexionar sobre la semiótica, la doctrina de los signos, y la hermenéutica, el arte de la interpretación, como sapiencias que favorecen la avenencia de la tradición del arte y la tradición del diseño en una integración interdisciplinaria; así como el diálogo entre saberes, científicos y tradicionales, propósito que persigue el enfoque intercultural de la educación en México. La hipótesis de este trabajo partirá en que si utilizamos los conocimientos en semiótica y hermenéutica, entonces, podemos articular teóricamente

disciplinas distintas tales como el arte y el diseño en un entorno de diversidad de pueblos originarios, es decir, de interculturalidad. Los alcances de este trabajo son de índole teórico, para sustentar la viabilidad conceptual de la integración del arte y del diseño en el contexto del diálogo de saberes, tanto del acontecer occidental u europeo como originario o indígena, siempre reconociendo la génesis y tradición disciplinar de cada una de ellas así como sus diferencias y su devenir contemporáneo a los pueblos originarios; mismas que dan pie justamente a la posibilidad de comprensión intercultural, tanto entre tradiciones como de saberes.



Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (Secihti).



México.

1



PALABRAS CLAVE:

Centro, Periferia,
Diseño, Pluriversal,
Sentipensamiento.

Ni centro ni periferia. Un espacio otro para sentipensar el diseño en la contemporaneidad.

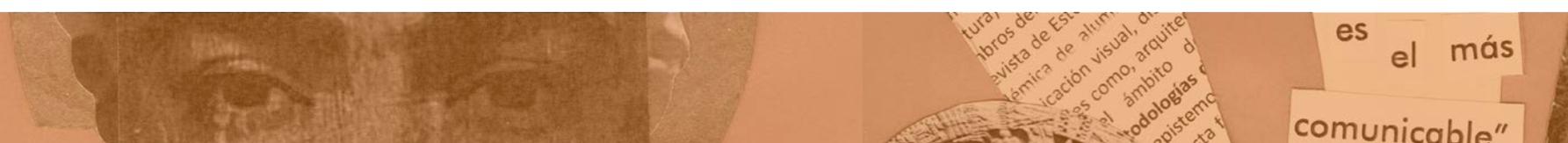
Raquel Eugenia García Cruz.

El presente texto plantea una aproximación crítica a las concepciones teórico-metodológicas dominantes del diseño, a partir de cuestionar la dicotomía entre centro y periferia. A través de un enfoque pluriversal, la propuesta busca abrir un espacio para repensar los diseños en la contemporaneidad desde perspectivas diversas y con dinámicas expandidas, reconociendo tanto su dimensión práctica como ejercicio de pensamiento que integra dimensiones afectivas, sensoriales y experienciales. En este sentido, se retoma el concepto de “sentipensamiento” propuesto en el contexto del giro decolo-

nial, como una herramienta para cuestionar los planteamientos hegemónicos. De este modo, el texto invita a resituar la mirada en torno a la disciplina, ampliando su campo de acción y reflexión, a partir del reconocimiento de saberes y sentires diversos en las múltiples realidades que conforman la contemporaneidad, con la intención de generar cruces e interacciones entre experiencias y conceptos para construir otras rutas de diseños posibles.



Facultad de Artes y Diseño.
UNAM. CDMX, México.



1



PALABRAS CLAVE:
Cine mexicano,
trabajo sexual,
patriarcado, estruc-
turas de poder.

El trabajo sexual desde la mirada femeni- na en el cine de la época de oro.

**Jorge Luis Gallegos Vargas.
Iraís Rivera George.**

Uno de los personajes más representados en las pantallas del cine mexicano es la trabajadora sexual; ésta, han sido contada, narrada y construida desde una mirada heteropatriarcal y partiendo de los estigmas culturales y los estereotipos.

En la película Trotacalles (1951), la directora Adela Sequeyro, ofrece una mirada cruda y completa sobre cómo las mujeres son orilladas y obligadas al trabajo sexual, cuestionando los discursos patriarcales y poniendo en evidencia cómo las mujeres son doblemente vulneradas, margi-

nadas y explotadas por su condición de género y clase social.

Esta ponencia tiene como objetivo analizar dicha película, enmarcada en la época dorada del cine nacional, analizando la prostitución como un discurso de poder, desigualdad y marginación. Asimismo, se pretende hacer un acercamiento sobre cómo estos discursos determinaron la representación de estas mujeres y terminaron marcándolas y generando un estereotipo.

Para realizar este trabajo se tomarán en cuenta preceptos teó-

ricos del feminismo propuestos por Martha Lamas y Marcela Lagarde y de los Ríos, quienes han abordado la estigmatización de la prostitución como un cautiverio ligado a la pobreza y las desigualdades de género; el análisis también incluirá las perspectivas de Laura Mulvey y Teresa De Lauretis para explicar cómo la mirada masculina ha influido en las representaciones de las mujeres y cómo el cine en femenino ha roto con algunos paradigmas impuestos por las industrias patriarcales.



Benemérita Universidad
Autónoma de Puebla.



Puebla, México.



1



PALABRAS CLAVE:
Consumo, Moda,
Mujer, Prensa, Pu-
blicitad.

Abril, mes de estrenos: La publicidad de moda femenina en Aguascalientes de 1945 a 1970.

Clara Ruiz Esparza Diaz de León.

Esta ponencia explora la relación entre la publicidad de moda y la prensa en el estado de Aguascalientes durante el período de 1945 a 1970, con especial énfasis en el mes de abril como momento clave para los estrenos de moda. A través del análisis de fuentes hemerográficas, se busca comprender cómo la publicidad de moda influyó en la configuración de la identidad femenina y la cultura de consumo en la región.

Hipótesis:

La publicidad de moda en la prensa de Aguascalientes duran-

te el período estudiado reflejó y reforzó los ideales de belleza y feminidad de la época. En particular, durante abril, conocido como el mes de estrenos, la moda jugó un papel central en la configuración de la identidad femenina y en el fortalecimiento de la cultura de consumo en la región. Este tipo de publicidad se convirtió en un medio efectivo para promover tendencias y fomentar el consumo, influyendo directamente en las decisiones de las mujeres sobre su vestimenta y estilo de vida. Así, la prensa local no solo transmitió los ideales sociales de la época, sino que también



contribuyó a moldear las prácticas culturales y de consumo de las mujeres en Aguascalientes. Alcances y resultados esperados: El alcance es identificar los patrones y tendencias en la publicidad de moda en la prensa de Aguascalientes durante el período estudiado. Así mismo, Examinar la relación entre la publicidad de moda y la configuración de la identidad femenina y la cultura de consumo en la región. Por lo que es de interés describir el impacto de la publicidad de moda en abril, mes de estrenos, en la toma de decisiones de las mujeres en cuanto a su vestimenta y estilo de vida. Así mismo, dentro de los resultados esperados es contribuir a una mejor comprensión de la historia de la moda y la publicidad en México, y su influencia en la cultura y la sociedad.

Metodología:

Se aborda la temática con un corpus de imágenes representativa de los anuncios publicitarios de prensa del periódico El Sol del Centro Aguascalientes de los años 1945 a 1970. Análisis de fuentes secundarias como publicaciones y trabajos de investigación sobre la historia de la moda y la publicidad en México. Y un estudio de análisis de del discurso publicitario.



Universidad Autónoma de Aguascalientes.



Aguascalientes, México.

1



PALABRAS CLAVE:
Indigenismo, nacionalismo posrevolución, secularización, discurso.

El indigenismo como parte de un proceso secularizador del Estado posrevolucionario.

Gerardo Alcaraz Vega.

En esta propuesta reflexionaré sobre el papel que tuvo la Antropología indigenista en la construcción de la ideología posrevolucionaria. Manuel Gamio (1916), padre de la antropología mexicana y del indigenismo moderno, propuso la redención y asimilación del indígena desde un mestizaje que apelaba a la fusión cultural. Según Gamio, la Estética, a través del arte, podía ser un medio eficaz para que dicho fin se lograra, ello a través de la fusión del arte indígena con el mestizo.

La importancia del arte en el discurso de la posrevolución radicó en lo simbólico, pues, como lo re-

firió Victor Turner (1974), es desde lo simbólico que se apela a las emociones de los individuos y se crean los mitos fundacionales de la nación mexicana. Este proceso se circunscribe dentro del intento secularizador con el cual el Estado moderno buscó desplazar al culto religioso por uno hacia sí mismo.

Para responder cómo los planteamientos hechos desde la antropología indigenista lograron incidir en el arte, me referiré a dos casos. El primero es el mural de Diego Rivera intitulado “La Creación”, que se encuentra en el anfiteatro de la Escuela Nacional Preparatoria. En segundo lu-

gar, me aludiré al Pabellón con el que México participó en la Exposición Universal de Sevilla de 1929. El primer caso no sólo refiere a un discurso nacionalista tan en boga en el primer cuarto del siglo XX, sino también, formaba parte de una estrategia integral, en donde diversas expresiones artísticas convergían para la generación de un sentido patriótico y nacional, tal y como Gamio lo propuso en *Forjando Patria*. El segundo caso, la exposición de Sevilla de 1929, nos hablaba de un resumen simbólico de la nación mexicana (Tenorio Trillo, 1998), con el cual se buscó brindar una lección al mundo sobre la reconciliación del México posrevolucionario con su pasado indígena, así también se enviaba el mensaje de que México se ponía en marcha hacia la utopía del progreso. Finalmente, cerraría con la idea de que la crisis del indigenismo

de finales de la década de los 60 e inicios de los 70, fue también la crisis del nacionalismo posrevolucionario, y, por tanto, del proceso secularizador que el Estado intentó implementar. Considero que este proceso es posible apreciarlo a partir de la disminución de la eficacia simbólica (Levi – Strauss, 1978), así como del capital simbólico (Masferrer Kan, 2013) del nacionalismo mexicano. Para ilustrar esta situación, considero el acercamiento que el Estado tuvo con la Iglesia a partir de los años 70, lo que significó la puesta en entredicho del proceso secularizador y del alcance que tuvo el nacionalismo posrevolucionario.



Escuela Nacional de Antropología e Historia, México.



México.



1



PALABRAS CLAVE:
Resignificación,
Arte contemporáneo,
Juego, Grotesco,
Feminidad, Interacción,
Subversión, Representación,
Estudios interdisciplinarios,
Narrativas de género.

Máquinas de Amar: El Problema de la Representación Femenina en el Arte Contemporáneo, Tres Estrategias.

Ana Isabel Paredes Barrón.

En el campo del arte contemporáneo, la representación del cuerpo femenino continúa siendo un tema de discusión crítica y transformación. Mi investigación, titulada “Máquinas de Amar”, examina este problema a través de tres estrategias interdisciplinarias: el juego, lo grotesco, y el anhelo de feminidad. Cada una de estas tácticas no solo desafía las representaciones tradicionales, sino que también propone nuevas formas de percepción y expresión, revelando las cargas simbólicas y emocionales que estas imágenes llevan.

El juego se analiza como una herramienta crítica y estética que

involucra al espectador en un diálogo activo con la obra, permitiendo la reconfiguración de los símbolos y las narrativas del cuerpo. Esta estrategia subraya la importancia de la interactividad en la creación de significado, destacando cómo el arte puede ser un proceso participativo y dinámico.

Por otro lado, lo grotesco se utiliza para desestabilizar las representaciones idealizadas del cuerpo femenino. A través de la distorsión y la exageración, lo grotesco provoca una reflexión crítica sobre las contradicciones inherentes a la percepción cultural del cuerpo femenino. Esta estrategia

revela la tensión entre la atracción y el rechazo que tales imágenes pueden generar, invitando al espectador a cuestionar sus propias presuposiciones y prejuicios.

El anhelo de feminidad, a menudo trivializado o ignorado en discusiones sobre género y arte, se explora como una fuerza emocional y simbólica significativa. Reconociendo este anhelo como un componente integral de la experiencia humana, la investigación busca revalorizar estos deseos, proponiendo que pueden ser una fuente de poder y transformación en lugar de meros reflejos de estructuras patriarcales.

Los resultados esperados de esta investigación son múltiples. En primer lugar, se anticipa que ofrecerá nuevas perspectivas sobre cómo el arte puede desafiar y

reconfigurar las narrativas culturales en torno al cuerpo femenino. Además, la documentación del proceso creativo y las reacciones del público proporcionará insights valiosos sobre la efectividad de estas estrategias artísticas, potencialmente sirviendo como base para futuros trabajos en el campo de los estudios de género y el arte contemporáneo.

En términos de contribuciones a la disciplina, este estudio promueve un diálogo interdisciplinario que puede enriquecer la comprensión académica y cultural de los temas relacionados con el género y la representación. Al integrar teoría y práctica, la investigación no solo desafía las representaciones tradicionales sino que también invita a reconsiderar las posibilidades del arte como un espacio de resistencia y cambio.



En conclusión, “Máquinas de Amar” busca no solo cuestionar las representaciones existentes del cuerpo femenino sino también inspirar a otros a explorar y reimaginar el rol del arte en la negociación de identidades y poderes culturales. Este trabajo subraya la necesidad de un enfoque más crítico y matizado hacia la representación femenina en el arte, proponiendo un marco a través del cual el cuerpo femenino pueda ser visto como un lugar de agencia, resistencia, y transformación continua.



Facultad de Artes y Diseño,
UNAM.



CDMX, México.



PALABRAS CLAVE:

Introspección,
abstraccionista,
litografía, ruptura,
elementos.

Lilia Carrillo Abstraccionista Meditativa.

Edith Olympia Esquivel Acevedo.

Lilia Carrillo pintora, grabadora y diseñadora de vestuario, creadora de una pintura meditativa, a través de sus formas y colores, refleja su introspección llevándonos por sus obras sumergiéndonos y transportándonos a otras dimensiones, amante del espacio el cual fue parte de su inspiración en la mayoría de sus piezas. Con una trayectoria corta, pero, aun así, dejando una importante huella en la pintura moderna de México, considerada la principal mujer de la generación de La Ruptura, así como la primera pintora abstraccionista de México. Su obra cargada de elementos pictóricos, detalles minucio-

sos que te llevan a querer ver de cerca cada espacio de ellas. Lo que lleva a pregunta ¿si se le ha dado la importancia histórica que Lilia Carrillo y su obra merecen? A partir de los elementos básicos de punto y línea de la teoría de Kandinsky, se analizan dos litografías de Lilia Carrillo para identificar los elementos más utilizados por la pintora, con lo que se analiza más la obra de Lilia y aprender más de su legado pictórico.



Universidad Autónoma de
Aguascalientes, México.

1



PALABRAS CLAVE:
Diseño, mobiliario urbano, bancas.

Análisis comparativo del diseño de mobiliario urbano (bancas) entre México, España y Portugal.

Jocelyn Elizabeth Liévanos Díaz.
Jesús Alfredo Liévanos Díaz.

La investigación tiene como objetivo realizar un análisis comparativo de mobiliario urbano (bancas) entre México, España y Portugal, con el fin de analizar su diseño, las características ergonómicas, materiales, estética, acabados, entre otros aspectos. La parte teórica se estructura a partir del diseño, con los conceptos clave de mobiliario urbano, bancas, espacio público, etc. La metodología es cualitativa de tipo documental, con trabajo de campo y el empleo de la fotografía en la realidad social que servirán para discutir aspectos estéticos, las diferentes formas de mirar el mobiliario urbano. En cada país se identificaron características di-

ferentes en cuanto a la historicidad de la banca urbana, su uso, materiales y acabados del mobiliario urbano, en donde algunas bancas tienen un uso exitoso y óptimo, y también surge un uso variado del elemento urbano. Los alcances de la investigación parten del análisis referencial de mobiliario urbano a nivel internacional que nos brinda un panorama actual sobre el uso de las bancas y su interacción con el espacio público y la sociedad.



Universidad Autónoma del
Estado de México.

1



PALABRAS CLAVE:
Diseño-Interdisciplina-complejidad-metodología.

Hacia una Metodología Interdisciplinaria en el Diseño: Perspectivas Teóricas y Prácticas.

Laura Ma. de los Angeles González García.

Jaime Guadarrama González.

Mario Javier Macías Romero.

El presente trabajo es una reflexión teórica que analiza el concepto de disciplina y los distintos niveles de disciplinariedad establecidos por diversos autores, diferenciando términos clave como multidisciplinaria, interdisciplina y transdisciplina. Se aborda el diseño como disciplina, explorando su enfoque dentro del espectro académico y profesional, así como su impacto y alcance en términos de desempeño. En vista de la necesidad de superar las fronteras disciplinarias tradicionales y de abordar los problemas de diseño desde enfoques complejos y dinámicos —tal como lo señalan los planteamientos de

Edgar Morin (1990) sobre el pensamiento complejo, las reflexiones de Piaget (1972) en torno a la reorganización interdisciplinaria del conocimiento y las propuestas metodológicas de Tamayo (2003)--, este trabajo plantea el siguiente objetivo general: Analizar la relevancia y los beneficios de la interdisciplinariedad en el ámbito del diseño, sustentándose en los aportes teóricos de Edgar Morin, Piaget y otros autores, con el fin de proponer un marco metodológico que integre conocimientos de diversas disciplinas para abordar problemas complejos de manera más efectiva y eficiente.



Se argumenta que los proyectos de diseño, al integrar conocimientos provenientes de diversas disciplinas, pueden beneficiarse de enfoques analíticos complejos, que incrementan tanto su eficacia como su eficiencia. En este sentido, el texto propone una definición ampliada y contextualizada de la interdisciplina aplicada al diseño, enfatizando cómo este enfoque no solo enriquece los resultados de los proyectos, sino que también fomenta la innovación, inclusión y la sostenibilidad en un entorno caracterizado por la interconexión global.

Además, se incluyen estudios de caso relevantes que ilustran la efectividad de la interdisciplina en el diseño, tales como el desarrollo de tecnologías inclusivas, el diseño de sistemas sostenibles y las soluciones centradas en el usuario.

Estos ejemplos respaldan la viabilidad del enfoque interdisciplinario como una estrategia clave para el éxito en proyectos innovadores.

La interdisciplinariedad se presenta como una metodología dinámica y científica para integrar las aportaciones de diversas disciplinas. Según Piaget, su función es reorganizar y reestructurar el conocimiento, modificando postulados, conceptos y métodos de las disciplinas científicas, sin reemplazar el método científico, sino enriqueciéndolo con nuevos procedimientos interconectados. Tamayo (2003) señala que, para construir una metodología interdisciplinaria, es fundamental la orientación hacia el problema y la búsqueda de nuevos caminos en las ciencias humanas, lo que implica proyectar un proceso posible a partir de procedimientos de realización específicos.



El trabajo concluye señalando que la interdisciplina no solo es una herramienta para enriquecer proyectos de diseño, sino que también representa una oportunidad para posicionar al diseño como un catalizador de cambios significativos en los ámbitos social, cultural, tecnológico y ambiental. Esta perspectiva subraya la importancia de continuar promoviendo propuestas interdisciplinarias como una práctica esencial en la evolución del diseño en el siglo XXI.



Facultad de Arquitectura y
Diseño, Universidad Autó-
noma del Estado de México.



Estado de México, México.



1



PALABRAS CLAVE:
Imágenes, China,
Literatura Argentina
Contemporánea,
Orientalismo Lite-
rario, Dialogismo
Sur-Sur

Las imágenes chinescas de las literaturas argentinas contemporáneas (1987-2024): un abordaje posible.

María Antonella Dujmovic.

Esta investigación pone el foco sobre las imágenes de China que irrumpen en los universos ficcionales de la literatura argentina contemporánea, es decir, aquella producción comprendida desde 1987 hasta el presente, poniendo cómo línea de corte el año 2024. Nuestro objetivo es explorar la configuración semiótica, estética y literaria de las imágenes chinescas en el marco del orientalismo argentino (Gasquet, 2007, 2015) como movimiento más amplio y cuya aparición data desde la Etapa fundacional del país.

Partimos de la noción de Orientalismo Literario Argentino (Gasquet, 2007) para abocarnos al estudio de la vertiente chinesca de esta tradición, que en Argentina nace a partir de las expediciones ultramarinas de Wilde y Max Rhode, con posterioridad es retomada por otras figuras reconocidas de las Letras nacionales, como Borges o Juan L. Ortiz. E, y finalmente alcanza la contemporaneidad con autores como César Aira, Ariel Magnus, Alberto Laiseca, Eduardo Berti, Federico Jeanmaire y Adriana Villanueva, entre otros.



Nuestro objeto de estudio será abordado desde tres líneas teórico-metodológicas principales: los estudios críticos en torno a la literatura argentina y la Teoría Literaria; la Semiótica, dentro de los que de la que podemos distinguir, por un lado, la Semiótica de la imagen y la Semiótica de la Cultura como perspectivas específicas; finalmente, también nos valdremos de los aportes de los Estudios Culturales.

A partir del marco teórico-metodológico descrito, partimos de la hipótesis de que en las literaturas emergentes la imagen de China se configura de formas heterogéneas y contrastantes con relación a sus orígenes modernistas y románticos: la fascinación exotista es socavada por la irrupción del barrio chino, surge la novedad de los relatos en torno a las experien-

cias de la diáspora, mientras que la crónica de viaje se ve revitalizada bajo el paradigma de un mundo globalizado e hiperconectado. En este contexto, las literaturas actuales resquebrajarían la lógica binaria que localiza a la Argentina y a China como dos extremos opuestos e irreconciliables para habilitar la existencia de un espacio de entre-medio cultural (Bhabha, 2007), un habitar fronterizo permanente que interpela nuevas lecturas y fugas interpretativas.



Universidad Nacional de Misiones y Universidad Nacional de Córdoba.



Córdoba, Argentina.



1



PALABRAS CLAVE:

Iconografía, Simbolismo, Aby Warburg, Cultural/tradición, Otomí Hñahñu.

Análisis iconográfico de los bordados Otomí Hñahñu: una lectura cultural y visual del Valle del Mezquital, Hidalgo.

Lidia Abdi Monter Rosales.

Los bordados Otomí Hñahñu del Valle del Mezquital, Hidalgo, destacan por su rica iconografía, técnica y simbolismo, elementos que los diferencian de otros textiles indígenas en México. Este estudio aborda el análisis iconográfico y simbólico de los bordados, utilizando la perspectiva de Aby Warburg para explorar cómo las imágenes transmiten significados culturales únicos y cómo estos han sobrevivido y evolucionado a través del tiempo. La investigación incluye un enfoque en los materiales, técnicas y representaciones gráficas que reflejan la cosmovisión y tradición de la cultura Hñahñu.

El proyecto también examina la relación de los bordados con la identidad cultural, destacando su importancia como patrimonio material e inmaterial. Asimismo, se busca identificar las características visuales específicas que distinguen a los bordados Hñahñu, en contraste con los bordados Otomí de otras regiones, y establecer un catálogo iconográfico que sirva para su protección cultural. Este esfuerzo responde a la creciente necesidad de salvaguardar estos textiles frente a la apropiación cultural y promover su reconocimiento como patrimonio estatal.

A través de un enfoque interdisciplinario que combina historia del arte, antropología y estudios culturales, esta ponencia ofrece una lectura profunda de los bordados Hñahñu, no solo como expresiones artísticas, sino como portadores de significados históricos y sociales que trascienden generaciones.



Universidad Autónoma del
Estado de Morelos.



Morelos, México.



1



PALABRAS CLAVE:

Indumentaria,
performatividad,
género, disidencias
sexo-genéricas,
drag.

Hiperfeminidad y subversión: un análisis de la Indumentaria en las Hiperreinas y su impacto en la construcción del género.

Florentino de Jesús Posadas Roque.

La presente ponencia se centra en la intersección entre la indumentaria y la construcción de la identidad de género en las drag queens, con un énfasis particular en la figura de la hiperreina, definidas como mujeres cisgénero y transgénero que hacen drag.

La draga a través de sus elaborados atuendos, desafía las dicotomías binarias de género y explota las posibilidades infinitas de la expresión sexual y de género. Para ella, la indumentaria se convierte, más allá de un objeto de diseño funcional y estético, en un lenguaje visual que permite, entre

muchas cosas, subvertir los códigos sociales del género, crear identidades fluidas y generar discursos políticos.

La hiperreina, mediante la exageración de sus propios rasgos de género, desafían las normas sociales establecidas y construyen identidades híbridas que trascienden las categorías binarias. A través de su vestimenta y adorno, no solo cuestionan las representaciones tradicionales de la masculinidad y la feminidad, sino que también crean espacios seguros para la expresión de las mujeres y de identidades

queer y disidentes. El drag, desde ellas, toma un discurso político, visibilizando experiencias desde ellas mismas, como el ser personas menstruantes y gestantes; poniendo sobre la mesa una nueva forma de participación social y política de las mujeres para convertirse en agentes de cambio social que promueven diversidad e inclusión.

La hiperreina lleva su género al extremo, maximizándolo y creando representaciones exageradas y extravagantes de la feminidad. A través de la indumentaria, ellas celebran la diversidad corporal, desafían estándares de belleza hegemónicos y reivindican el derecho a expresar sus identidades como mujeres dentro de los espacios de los hombres cisgénero homosexuales.

Mediante un análisis de casos se revela que la indumentaria portata por las mujeres que hacen drag es mucho más que una simple elección estética; y que se posiciona como un dispositivo que permite a las artistas apropiarse del adorno en su cuerpo para generar un medio de expresión personal, que les otorga agencia y control sobre sus cuerpos. Así mismo la vestimenta de la hiperreina funciona como un código compartido que permite a las dragas construir comunidad, sororidad y redes de apoyo.



Universidad Autónoma de Aguascalientes.



Aguascalientes, México.



1



PALABRAS CLAVE:
El Trolley, Teatro Fin de Siglo, contracultura ochentera, performances, resistencia cultural.

Subversión, performance, fiesta y resistencia: El caso de El Trolley(1983-1989) en el Santiago nocturno clandestino.

Paloma Rodríguez Sumar.

A partir de la reconstrucción de la historia del centro cultural clandestino que operó en Santiago centro durante la década de los ochenta, El Trolley, se analizará una manera de ser y expresarse de una juventud bohemia en el atardecer de la Guerra Fría. El espacio fue, ante todo, un centro de renovación cultural y de disidencia al orden institucional. Chile vivía en una dictadura militar y los aires de renovación y anhelo de querer escapar de la situación asfixiante encontraron su catarsis por medio de la música, la diversión y la creación artística en un espacio construido comunitariamente. En 1983, un galpón que yacía olvidado en un barrio marginal volvió a llenarse de vida ante el descubrimiento de jóvenes que habían retornado del exilio. Desde su inauguración, Griffiero expresaba el leiv motiv del lugar. Ser “la disidencia dentro de la disidencia” lográndolo mediante un lenguaje y forma de representación disruptiva tanto escénica como performática con lo que existía, y, también, desde la reivindicación de la disidencia sexual. Así, se creó dentro del galpón, la gestación

de una nueva bohemia cultural en los intervenidos ochenta.

En su mayoría, los asistentes y artistas comprometidos no eran militantes políticos, y criticaban a la izquierda. Su protesta, contra el sistema y sus formas, se dio a través de comprender el arte como un medio político. Del deseo del poder ser y existir plenamente, sin disfraces ni ataduras. Del derecho, como jóvenes que eran la mayoría de los asistentes, de divertirse bajo sus propios parámetros. Desafiar el orden de una sociedad aburrida y reglamentada, con el caos que se generaba en el interior del Trolley. El desorden ante tanta uniformidad. La mezcla de arte y personas diversas ante la jerarquización del poder dictatorial.

El Trolley, se volvió una especie de escape y de recreación cul-

tural que comenzó a reunir a un gran número de personas, de diversas identidades artísticas, sexuales y sociales. Por otro lado, el concepto del “hazlo tú mismo” la autogestión, y estar en contra de la comercialización musical, fueron ideales contraculturales que permearon el espacio cultural. Las fiestas y obras realizadas se financiaban a través de las entradas que cobraban, a precio muy barato, a los concurrentes.

Así, los grupos que tocaban no querían pactar con las políticas culturales de la dictadura para obtener la fama. Eso no les importaba, El movimiento conocido como el new wave, que correspondía a una de las vertientes del postpunk, tuvo un gran impacto en el país, y encontró su lugar de difusión en El Trolley. Incluso los nombres de algunos



de aquellos conjuntos eran una crítica al poder, como lo fueron Los Prisioneros, Índice de Desempleo, y los Pinochet Boys, grupos que tuvieron sus primeras presentaciones en el lugar.

Por otro lado, el dramaturgo Ramón Griffiero, dio vida a la Compañía de Teatro Fin de Siglo, que con su trilogía de obras como fueron Historia de un Galpón Abandonado(1984), Cinema Utopia (1985), y La Morgue (1986), se consolidó como un grupo teatral de avanzada que dio paso al teatro posmoderno en Chile. De igual modo, performances de alto calibre, como las realizadas por una figura emblemática de la contracultura ochentera chilena, Vicente Ruiz, fueron montadas en El Trolley.

La ponencia, por ende, pretende evidenciar, mediante el estudio

de caso, la relevancia del arte en la conformación de una identidad juvenil, que soñaba y anhelaba un cambio, y que, de manera colectiva, imaginaron y crearon un espacio que apuntaba a la democracia, y a la libre expresión en todos sus formatos, expresado a través de manifestaciones artísticas.



1



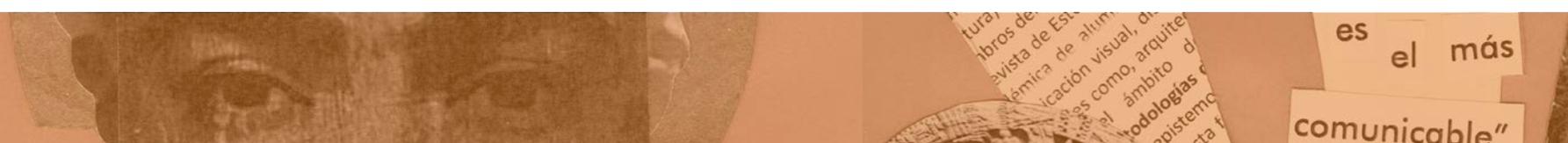
PALABRAS CLAVE:

Mujeres artistas,
Loja-Ecuador,
estudios interdisci-
plinarios, procesos
creativos.

Perspectivas interdisciplinarias sobre el aporte de las mujeres artistas en Loja, Ecuador y su legado cultural y social.

Adriana Nataly Maldonado Sánchez.

La ciudad de Loja, al sur del Ecuador ha sido cuna de tradición artística, por lo que el presente estudio propone, explorar el trabajo de las mujeres artistas desde un enfoque interdisciplinario que integra perspectivas históricas y sociológicas. Se parte de la hipótesis de que el aporte de las mujeres al desarrollo artístico de la ciudad fronteriza, no ha sido reconocido en los relatos históricos y culturales de la región. Este trabajo busca demostrar que las creaciones artísticas femeninas son fundamentales no solo para el desarrollo cultural de Loja, sino también para comprender los procesos creativos y las motivaciones que subyacen a su producción artística. El tema propuesto, invita a reflexionar sobre la necesidad de analizar el legado de las mujeres artistas lojanas desde su contexto local, poniendo énfasis en los motivos artístico y las perspectivas desde las cuales se conciben y desarrollan sus obras, en esta ocasión las propuestas visuales y musicales. Se adopta una metodología que combina el análisis de obras representativas, entrevistas con artistas contemporáneas y revisión documental, con el propósito de identificar los temas recurrentes, los procesos



creativos y las influencias culturales presentes en su trabajo. A lo largo de este trabajo, se evidencia la riqueza temática y técnica de las producciones artísticas femeninas en Loja, así como su capacidad para adaptarse y responder a las dinámicas culturales de su tiempo. En el proceso de investigación, se han identificado vacíos en la documentación histórica y crítica sobre estas artistas, destacando la necesidad de una mayor visibilización de su obra en los estudios culturales y artísticos de la región. Así mismo, este estudio, busca reflexionar sobre cómo las mujeres artistas han generado discursos estéticos que dialogan con su entorno, al tiempo que han contribuido al desarrollo de la identidad cultural de la región, lo que permite abordar la relación entre las motivaciones personales y los contextos sociales en los que

se insertan sus creaciones, destacando su capacidad para reinterpretar una variedad de temas. Los resultados de esta investigación, evidencian la necesidad de profundizar en el aporte de las mujeres al arte local, principalmente desde la perspectiva académica de los estudios de arte, generando así un espacio de diálogo que permita cuestionar y ampliar las narrativas predominantes en el ámbito artístico ecuatoriano.



Universidad Nacional de Loja.



Loja, Ecuador.

1



PALABRAS CLAVE:
Semiótica, estudios
culturales, arte y
literatura.

Cuerpo resignificado. Representación del cuerpo femenino en el arte.

Martha Gabriela Mendoza Camacho.

En el presente trabajo se expone una reflexión semiótica acerca del cuerpo femenino a lo largo de la historia y, en particular, en el ámbito artístico y literario. Aunque en un primer momento se hará un breve recorrido histórico, el objetivo de esta investigación es llegar al arte contemporáneo y, en particular, al performance art o arte de acción y mostrar cómo la representación de la mujer realizada por artistas y escritoras contemporáneas contrasta con las representaciones realizadas sobre todo por hombres a lo largo de la historia. El objetivo es comparar las construcciones simbólicas contemporáneas de la mujer realizadas por mujeres y contrastar con imágenes de la historia del arte.



El Colegio de Morelos.



Morelos, México.



1

Caracterización de los estilos del diseño gráfico aplicados en el cartelismo en la época contemporánea.

Mireya Lauren Gareca Apaza.



PALABRAS CLAVE:
Cartelismo, comunicación visual, estilos de cartelismo.

Es imprescindible conocer la historia del cartel y su evolución a lo largo de los siglos, desde los primeros carteles encontrados en Pompeya hasta los diseños del siglo XX, siendo una poderosa herramienta de comunicación visual. A lo largo de la historia, podemos encontrar todo tipo de representaciones que buscan comunicar a partir de las imágenes, ligado al movimiento y la realidad de las ciudades, reflejando la sociedad, la política y la cultura de cada época. Conocer los estilos del cartelismo nos permite apreciar su historia y comprender cómo ha influido en la comunica-

ción visual a lo largo del tiempo, desde los primeros carteles en papel hasta las vanguardias artísticas, cada estilo tiene relevancia y aporta una perspectiva única al mundo del diseño gráfico. Como resultado del análisis de los diferentes carteles correspondientes a diferentes estilos, comprendidos a partir de 1890 al presente, permitió identificar características relevantes de cada estilo. De esta manera, se pudo visibilizar las expresiones políticas orientadas a influenciar en la clase popular por el Constructivismo, la importancia de elementos culturales con la Sopa de Tomate,

cartel diseñado por Andy Warhol en el Pop Art, la representación de Belle époque en Paris con el Art Nouveau con grandes exponentes como Mucha y Lautrec donde el producto era un elemento secundario por la grandiosidad del arte de estos famosos cartelistas, así como la abstracción de los elementos con la Bauhaus reducidos a colores y formas primarias. Así mismo, el estilo Art Deco, abandonó la ornamentación del Art Nouveau para dar paso a los nuevos estilos del siglo XIX, como el Minimalismo que se caracteriza por la simplicidad de las formas las cuales además comunicaban de manera efectiva y sin elementos superfluos. Por último, el estilo Futurista se caracterizó su enfoque en la velocidad y elementos visuales abstractos.



Universidad Mayor Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca



Sucre, Bolivia.



1



PALABRAS CLAVE:

Flacon, diseño,
publicidad, arte,
perfume.

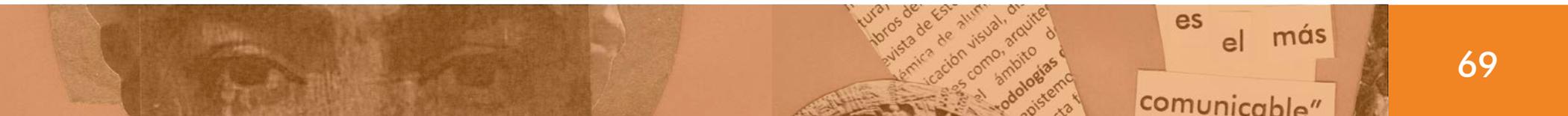
Objetos utilitarios y obras de arte. Flacones, tarjetas perfumadas y publicidad, de la Belle Epoque a la primera mitad del siglo XX.

Pamela Xochiquetzal Ruiz Gutiérrez.

Las últimas décadas del siglo XIX y las primeras del siglo XX fueron un periodo de acelerados cambios en occidente. Europa entró en un periodo de industrialización, acelerando los medios de producción y con ello transformando las formas de vida, el crecimiento de las ciudades y las formas eclécticas que devienen de la vida cosmopolita; a la par del desarrollo industrial, el diseño se fue conformando como una disciplina dentro “escuelas” como la de Arts & Crafts, el trabajo de artistas y artesanos fue siendo cada vez más reconocido ya que podía llegar a un mayor público.

Uno de los espacios donde se visibilizó este vínculo entre producción industrial y creación artística fue el mundo de la moda y en especial de la perfumería.

Bajo este contexto, y con el objetivo de visibilizar el estrecho vínculo entre el diseño y el arte, disciplinas que tienen procesos creativos muy similares y cuyos productos también responden a intereses similares; propongo analizar desde la transdisciplina entre el diseño, con la semiótica de los objetos, y la historia del arte, con su vertiente en los estudios culturales, las obras y la figura del



“vidriero”; personajes cuya materia prima como su nombre lo indica era el vidrio, dedicados a realizar objetos utilitarios pero que, bajo los ojos de las tendencias artísticas de la época, también eran considerados objetos artísticos, por lo tanto fueron convocados para hacer diseños exclusivos para las nuevas marcas perfumeras, marcas que en su mayoría provenían de casas de moda (indumentaria), y que vieron en el perfume un mercado creciente y desarrollaron fragancias para un mayor público. Así mismo explorar su paso hacia la figura del “diseñador” a mediados del siglo XX y en los casos específicos de Elsa Schiaparelli, Leonor Fini o Salvador Dalí, las obras destinadas a la industria perfumera estuvieron fuertemente influenciadas por el Surrealismo. En cuanto a los objetos de estudio analizaré algu-

nos de los envases o “flacones” de perfume considerados más icónicos dentro de la perfumería, así como algunas tarjetas perfumadas publicitarias y carteles publicitarios de algunas marcas.



Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa.



CDMX, México.



1



PALABRAS CLAVE:
Arquitectura hostil,
desigualdad so-
cioespacial, espacio
público, exclusio-
nes, centro urbano.

Mapeos sobre la exclusión: arquitecturas y diseños hostiles en el centro de Armenia (Colombia).

Carlos Alberto Castaño-Aguirre.

Adoptar una perspectiva crítica sobre las prácticas de la arquitectura y el diseño implica cuestionar la idea de que estas disciplinas son neutras, objetivas o ajenas a las relaciones sociales. Lo que hace referencia a que las materialidades, espacialidades y dispositivos que se crean desde estas prácticas no son externos a la subjetividad de quienes los diseñan, ni a los contextos culturales, políticos y sociales en los que están inmersos, los cuales los constituyen y sobredeterminan. El presente trabajo tuvo el objetivo de mapear las diferentes formas en que se ostentan las arquitecturas y diseños hostiles en el centro de Armenia (Colombia), a través de clasificaciones y tipificaciones publicadas en material científico-académico de los últimos 10 años en Iberoamérica, así como por recorridos soporados en el método de la deriva urbana por las 233 manzanas que componen el perímetro del centro de esta ciudad. En cuanto al proceso metodológico, este se asume desde la Investigación + Creación, entendiéndolo como los trayectos sensibles y críticos que se materializan a través de imágenes cartográficas y que evidencian las disímiles posibilidades de representar la realidad de un territorio. En este caso en

particular, a partir de las exclusiones e imposibilidad de existencia de unos sujetos-cuerpos que están por fuera de los parámetros o intereses de unos grupos sociales hegemónicos y que evidencian como se espacializa e instrumentaliza la violencia y el poder en el espacio público.

La arquitectura y el diseño hostil no se manifiestan de manera única; incluso, se sugieren que algunas de sus formas podrían aún no haber sido reconocidas. Para abordar esta diversidad, se proponen clasificaciones y tipologías de los dispositivos, basándose en su lógica de uso, los comportamientos o restricciones que generan en el espacio intervenido y su estructura formal. El recorrer y explorar el centro de Armenia permitió identificar una serie de dispositivos que han ido emergiendo como correctores de

comportamientos “inadecuados” y fronteras entre grupos sociales con intereses opuestos. Al ser el centro un lugar de marcadas dinámicas comerciales, condensador de diferentes actividades, usos y sujetos, y donde hay una tensión constante entre la “informalidad” y la “formalidad”, se constituye como un terreno fértil para las tecnologías de control y agresión como la arquitectura y el diseño hostil. Igualmente, se hace necesario revisar dicha problemática desde las miradas de teorías inter y transdisciplinarias como los estudios de género, los estudios culturales, los estudios decoloniales, la geografía crítica, etc. que permitan comprender las complejidades de la exclusión, su multiescalaridad, multidireccionalidad y multiformalidad.



Universidad de San Buenaventura Armenia, Colombia.



1

Cuerpos en construcción: los artefactos como territorio de experimentación A+D.



PALABRAS CLAVE:
Artefactos corporales, Diseño de vestuario, Escultura, Arte.

María Isabel Naranjo Cano.

La ponencia explora la intersección entre el arte y el diseño a partir del concepto de los artefactos corporales, analizando cómo los elementos visuales del diseño dialogan con la gramática escultórica para generar nuevas formas de extensión del cuerpo. A partir de la relación interdisciplinaria entre ambas disciplinas, se estudian obras que evidencian este vínculo y se ejemplifica su aplicación en el diseño de vestuario.

Los elementos visuales y conceptuales del diseño interactúan con los elementos propios de la escultura, y se activan desde las artes

de performance, para crear objetos que oscilan entre lo funcional, lo estético y lo simbólico. Es importante entender que la relación entre diseño de vestuario, performance y escultura permite comprender cómo los objetos de uso cotidiano, desde los cachivaches, la arquitectura hasta la vestimenta, adoptan configuraciones volumétricas y formales que afectan la percepción del cuerpo y lo potencian como territorio sensible de exploración y pensamiento crítico.

Comprender la escultura y los estudios de performance, a partir de estudios de caso, nos permite



analizar la simplificación formal del mundo, la materia y sus cualidades, desde la comprensión del cuerpo como lugar. En este contexto, las formas escultóricas interactúan con los objetos de diseño y las prácticas performáticas, estableciendo analogías con la vestimenta y el cuerpo en acción, conformando los artefactos corporales, prótesis entre vestido, objeto y cuerpo.

La ponencia también presenta una aplicación práctica de estos conceptos en la educación superior en áreas creativas. A partir de la experiencia pedagógica de la autora en la Universidad Nacional de Colombia, la Universidad de San Buenaventura y la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín, se analizan ejercicios de estudiantes de artes plásticas, arquitectura, diseño industrial y di-

seño de vestuario, en los cuales el lenguaje formal, técnico y material de la escultura se traslada al diseño de vestuario y al cuerpo como lugar de representación, de diálogo sensorial y de posicionamiento de las ideas. Mediante metodologías de creación y diseño, se utilizan materiales no convencionales provenientes de la cultura material popular para desarrollar proyectos híbridos.

Estos proyectos combinan la metodología proyectual de Bruno Munari (2004) con apuestas conceptuales de Umberto Eco y la excursión de Michel Serres, tejiendo también la investigación aplicada al arte, permitiendo procesos de conceptualización y experimentación artística enriquecida. Los artefactos vestimentarios resultantes evidencian la convergencia entre prácticas artísticas de la



escultura expandida, el diseño de vestuario no convencional, y funcionan como una extensión estética y simbólica del cuerpo. La ponencia apuesta a que el arte y el diseño, en su diálogo constante, constituyen una plataforma metodológica y creativa para la generación de nuevas expresiones corporales.



Universidad de San Buenaventura y Universidad Nacional de Colombia.



Colombia.

1



PALABRAS CLAVE:
Poesía ecológica,
Diseño accesible
interespecífico,
Postantropocentris-
mo, Biosemiótica
aplicada, Ecocrítica
experimental.

Manual de Instrucciones para un Planeta Compartido: Poesía y Diseño desde la Interespecificidad.

Azael Pérez Peláez.
Julio César Romero Becerril.

Este trabajo presenta un proyecto interdisciplinario que explora la accesibilidad interespecífica mediante la convergencia de poesía visual y diseño experimental. Su objetivo central es la creación de un zine autoeditado que integre poemas, infografías y microensayos para cuestionar el antropocentrismo en el diseño, priorizando necesidades ecológicas y corporales diversas. Bajo una perspectiva posthumanista y ecocrítica, el trabajo aborda tres ejes conceptuales: 1) accesibilidad interespecífica, que imagina soluciones espaciales para humanos y no humanos (corredores urbanos polifuncionales); 2) lenguajes no antropocéntricos, traduciendo patrones biosemióticos (danzas de abejas, comunicación radical) a estructuras poéticas; y 3) diseño parasimpático, creando objetos multisensoriales que reduzcan estrés ecológico. La metodología combina prácticas low-tech como cartografía poética (registros híbridos de barreras humanas/no humanas en espacios urbanos) y traducción intersomática (adaptación de textos para especies mediante olores, texturas y formatos no visuales). El resultado esperado es un artefacto artístico-educativo de 20 páginas, fabricado con



materiales biocompostables e interactivos (semillas incrustadas, pop-ups en braille), acompañado de una galería digital que documente su interacción con públicos multiespecies. A través de metáforas tecnológico-naturales (blockchain fotosintético, WiFi micelial), el proyecto busca ampliar los límites del diseño inclusivo, proponiendo que lo universal emerge del diálogo entre todas las formas de vida. Palabras clave: poesía ecológica, diseño accesible, postantropocentrismo, biosemiótica.



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



Estado de México.

1



PALABRAS CLAVE:
Diseño gráfico,
Socialismo yucateco,
Revista Tierra,
Intelectuales.

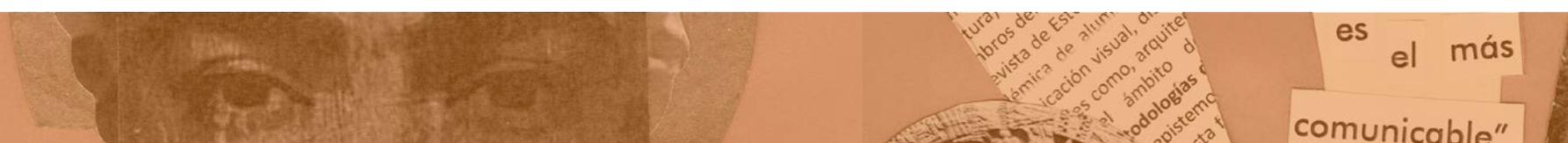
Xavier Batista, ilustrador del socialismo yucateco: diseño gráfico, política y Revolución (1923-1953).

Joed Amílcar Peña Alcocer.

La ponencia presenta los resultados de investigación sobre la actividad de Xavier Batista en el contexto de la Revolución socialista y Posrevolución socialista en Yucatán. Batista fue un artista de la ilustración, un diseñador gráfico, con una clara tendencia a la experimentación e innovación. Su trabajo se salía claramente de los cánones académicos, distaba del trabajo de pintor y evidenció un fuerte compromiso con la revolución socialista yucateca. Ilustró las portadas de Tierra, la principal revista del gobierno de Felipe Carrillo Puerto, diseñó carteles propagandísticos e incursionó en la poesía.

El conjunto de su obra ayudó a delinear la estética del socialismo yucateco, de clara evocación maya y plagada de simbolismos. Colocando a Batista como una figura referencial de este nuevo arte revolucionario, no obstante, su carrera no descolló como la de otros intelectuales, precisamente por dedicar su talento al diseño gráfico, tarea que fue menospreciada en los círculos artísticos de la región.

La ponencia explora las cualidades del arte revolucionario de Xavier Batista, siguiendo su desarrollo como colaborador de la



Revolución, a través de sus tareas de propagandista desde el diseño gráfico y su trayectoria como funcionario público. De esta manera se busca rescatar el trayecto de un personaje caído en el olvido.



Universidad de Oriente.



Valladolid, Yucatán, México.

1



PALABRAS CLAVE:

Guerra iconográfica, virreinato del Perú, artes visuales, arte mestizo, barroco andino.

Guerra iconográfica en el Virreinato del Perú: El arte como medio de expresión indígena.

María Lucía Boggiano Burga.

Durante los primeros años de colonización española, las artes visuales fueron el medio más eficaz de comunicación entre españoles e indígenas. A través de ellas se intentó persuadir y liberar al pueblo de “cultos satánicos y creencias paganas” siendo clave la manipulación de la iconografía prehispánica en relación al simbolismo cristiano, creando un arte mestizo. Sin embargo, su significado se tornó distinto frente a las rebeliones sociales y étnicas que se gestaron en los territorios más alejados de la capital como consecuencia de las Reformas Borbónicas. De esta manera, la

continuidad del orden socio-económico del reino se vio perjudicada y fue necesario consolidar el poder de la corte y del clero, y sosegar, de cierto modo, las rebeliones populares como la de Santos Atahualpa o Túpac Amaru II. Para esto, se recurrió indiscutiblemente a las artes visuales. La presente investigación tuvo por objetivo explicar la guerra iconográfica que se expandió por todo el virreinato durante el siglo XVI-II y XIX y analizar las expresiones artísticas que se realizaron como arma política propagandística, conmovedora y reguladora. Se analizaron pinturas diversas, al-



gunas que legitimaban el poder del Rey en América dando una visión de hombre comprometido con el pueblo; y por el otro, retratos de los descendientes del Sapa Inca inmortalizados en trajes de oro y cortinajes barrocos reafirmando su presencia ante el gobierno español; mientras que otro grupo, de menor cuantía utilizaba la figura de ángeles arcabuceros para disimular su sublevación a la Corona. Si bien, la representación iconográfica y su incidencia en diversos procesos históricos fue usada con fines políticos para controlar y persuadir a las masas indígenas, todo hacía pensar que la lucha por el poder simbólico estaba expresando las fisuras de una sociedad dividida y frágil, en vísperas de un gran estallido revolucionario.



Universidad Privada Antenor Orrego.



Perú.

1

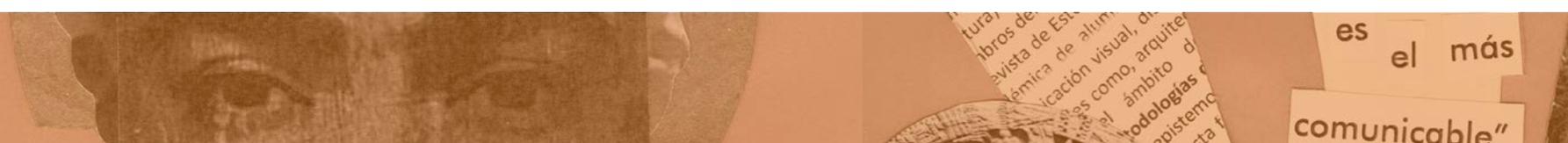


PALABRAS CLAVE:
Complejidad, praxis de diseño, conocimiento emergente, procesos iterativos.

Dinámicas complejas en la praxis del diseño: Un acercamiento desde el conocimiento emergente.

Christian Chávez López.

Esta investigación analiza la praxis creativa del diseño como un fenómeno de conocimiento emergente, fundamentado en los principios de la teoría de la complejidad (Morin, 1990; Capra, 1998; Maldonado, 1999, Sotolongo y Delgado, 2006; Mitchell, 2009). Se estudia el proceso de diseño como un sistema complejo adaptativo donde las soluciones surgen de manera no lineal y a menudo impredecible. El trabajo desarrolla un análisis teórico-conceptual que explora las bases metodológicas y filosóficas del diseño como disciplina. Asimismo, la investigación cuestiona y analiza los fundamentos metodológicos tradicionales del diseño, proponiendo nuevas perspectivas desde el pensamiento complejo. Este enfoque se centra en los ciclos iterativos de acción-reflexión que caracterizan la praxis del diseño. Los resultados revelan que el conocimiento emerge de interacciones dinámicas y complejas, donde convergen saberes tácitos y explícitos, incorporando factores aleatorios e imprevistos. Esta perspectiva (Frascara, 2002; Fagerberg, et al, 2012; Beckett, 2020) desafía los enfoques deterministas tradicionales y sugiere la necesidad de metodologías más adaptati-



vas que reconozcan la naturaleza compleja del proceso de diseño.



Facultad de Artes y Diseño,
UNAM.



CDMX, México.

1



PALABRAS CLAVE:
Imagen dialéctica,
cognoscibilidad,
imagen espectral,
mito, representa-
ción, constructo
visual.

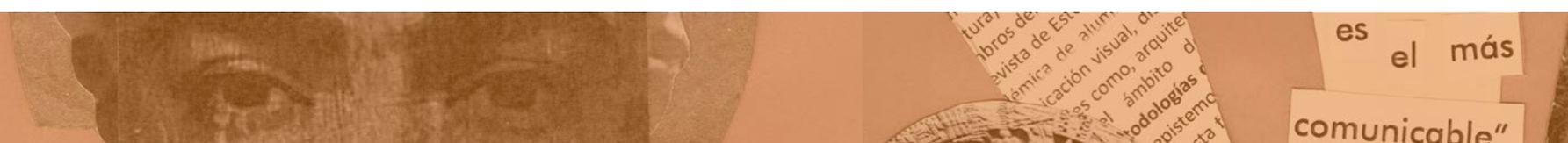
Visualizar la historia a través de la imagen dialéctica. Altagracia Calderón espectro y cognoscibilidad de una guerrillera mexicana.

Maricela Márquez Villeda.

En seguimiento de los preceptos de Georges Didi-Huberman, Walter Benjamin y Aby Warburg, se plantea que la importancia de visibilizar o hacer visible lo que otrora ha permanecido opaco o invisible, reside en la oportunidad de construir o mejor dicho de deconstruir la memoria histórica, la cual adquiere el potencial de dimensionarse con “energías” que estaban fuera del rango visual, que se pueden traducir en imágenes, es decir expresarse gráficamente para hacer resonar una serie de significados que le den otro sentido a nuestro presente y a la cognoscibilidad actual de un

hecho histórico y a sus personas actantes. En ese sentido, se pone sobre la mesa la necesidad de traducir temporalidades, sucesos y personajes del pasado en algo visible que abone a la construcción de la memoria histórica ampliada y/o alternativa.

Específicamente, en el caso de personajes y/o sucesos que han quedado relegados de la historia oficial, al deconstruirlos a través de narrativas y o imágenes se abona en la redimensión de procesos históricos y en abordajes descentrados que amplían la perspectiva oficialista y muchas veces patriar-



cal. En el caso de México la historiografía y la historia gráfica han dejado en la sombra la participación de varias mujeres en movimientos revolucionarios y en batallas fundamentales de la construcción actual del país; como es el caso de Altagracia Calderón, quien fue una activa combatiente de las filas de Ignacio Zaragoza en contra del ejército francés en 1863, y cuya imagen y memoria ha quedado como espectro y figura mitificada, anulándole la posibilidad de posicionarse como estatuto ontológico y como presencia femenina en la historia de México. La poca información gráfica y bibliográfica que de ella existe reafirma su espectro y alimenta el mito, a la vez que reduce los recursos para su re-presentación.

En este análisis se abordará la importancia de traer al plano actual

gráfico y cognoscitivo, la imagen y presencia de Altagracia Calderón en el entendido hubermaniano no solo de echar luz e identificar fuerzas vitales y dinámicas en el personaje, sino de crear un sentido multitemporal sobre la realidad histórica del mundo, y en este caso específico de México.

Si bien Huberman enfoca sus premisas a un caso extremo de representación, refiriéndose a las imágenes fotográficas de los campos de exterminio nazi, sus preceptos aplican para cuestionarnos la verdad de lo que se nos ha presentado y lo que se nos ha ocultado a través de la administración de ciertas imágenes; y el potencial deconstructivo de la historia mediante el estudio, la develación y la representación de imágenes dialécticas, entendiendo esto como la oportunidad de volver a mirar acontecimientos, personas



y lugares bajo la consideración benjaminiana de que el “tiempo no es continuo y lineal” y eso permite pensar las múltiples temporalidades “desfasadas” a la vez que permite construir discursos en torno de aquellas “sombras” o personas que han quedado en la penumbra del imaginario colectivo histórico. Si bien Huberman se refiere a la imagen fotográfica, se alude aquí a otras formas gráficas producto de las artes visuales como lo hiciera por ejemplo Juan O’Gorman en 1942 con la representación de Gertrudis Bocanegra en su mural La historia de Michoacán; o las poco conocidas representaciones en grabado que existen del activismo de Leona Vicario realizadas por Helena Huerta en 1960; asimismo, se considera relevante el constante ejercicio de representación realizado en el diseño gráfico, ya que son

herramientas potenciales para construir imágenes de Altagracia Calderón que nos permitan abonar a la pervivencia ontológica de su legado histórico.



Secretaría Técnica del Consejo Nacional de Población /
Secretaría de Gobernación.



México.





Estudios de Arte, Diseño y desarrollo sostenible (en el marco de los ODS).



2



PALABRAS CLAVE:

Sustentable, sostenible, incluyente, perspectiva de género.

Sistema de Parques Urbanos Inclusivos.

Jacqueline García Martínez.
Nallibe Betzabe Casanova Diaz.

El sistema de Parques Urbanos consta de 3 parques en el centro de la ciudad de Chilpancingo Guerrero hace algún tiempo contaba con altos índices de delincuencia, gracias a la aportación del proyecto y los criterios de diseño este proyecto es sostenible, sustentable, incluyente y con perspectiva de género. Que permitió a la población tener un espacio abierto para la recreación, se recupera el tejido social la integración y el confort de un espacio seguro en la ciudad.



Colegio de Mujeres Profesionales de la Industria de la Construcción.



Guerrero, México.

2



PALABRAS CLAVE:
Urbanismo Táctico.

Diseño Urbano Táctico como instrumento placemaking en la Av. Samuel Cisneros en el Cantón Durán.

Francisco Javier Villacis Acosta.

El proyecto de titulación es basado en el Diseño urbano táctico como instrumento placemaking en la Av. Samuel Cisneros en el cantón Durán. Donde se plantea ampliar el espacio público peatonal mediante criterios de diseño urbano y movilidad urbana con el fin de mejorar la calidad de vida de las personas que residen en el sector generando atractivos, donde se contemple las necesidades primordiales de la comunidad a su vez considerando estrategias de Jan Gehl que exponen criterios de evaluación y medición. Priorizando la vía pública para el funcionamiento de

las ciudades activas e incluyentes. La propuesta de diseño urbano posee un impacto positivo en factores, reactivando el espacio, proyectando a mejorar la percepción, unificar de mejor manera los espacios de actividades económicas y sociales. Tomando en consideración su historia e identidad cultural que es el ferrocarril, el impulso del comercio local y emprendimientos, la percepción de seguridad a través de la participación activa de la comunidad.



Arquitecto.

2



PALABRAS CLAVE:
turismo, sostenibilidad, ceremonial, arte, diseño, cultura.

Impacto del Turismo Sostenible en las Comunidades Originarias: ceremonias, artesanía y diseño de rutas culturales.

Cristina Amalia Lopez Kurylowicz.

El impacto del turismo sostenible en comunidades originarias tiene profundas implicaciones en el desarrollo social, económico y cultural, en consonancia con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), fortalece el empoderamiento económico y social al promover una inclusión efectiva de los habitantes locales en la actividad turística y asegurar su acceso a derechos. La diversificación de ingresos que ofrece el turismo sostenible complementa actividades tradicionales como la agricultura y pesca, que reducen la pobreza y mejoran la calidad de vida, alineándose con el ODS 1: Erradicar la pobreza.

Indudablemente el diseño de rutas turísticas que involucran la visita interpretativa a los sitios ceremoniales y el acceso al conocimiento ancestral de los pueblos originarios, de las comunidades indígenas con sus tradiciones y saberes ancestrales, y la vida tribal en lugares remotos, garantiza el conocimiento de sus habilidades en artesanías en fibra, barro, telares, tejidos, tinturas ecológicas, medicina y sobre todo el arte rupestre, el arte en sus expresiones simbólicas y la representación de su cultura en sus actividades sociales, organizacionales, lin-



güísticas, relatos que enriquecen las historias de la tierra y de las personas que en ella viven de acuerdo a sus costumbres, reconociendo su diversidad como riqueza social, cultural y económica, para su autofinanciamiento. ODS 15: Vida de ecosistemas terrestres - Conservación de saberes ancestrales y ceremonias.

El involucramiento en la gestión de un turismo sostenible con las personas de la comunidad, favorece el desarrollo de las familias y garantiza que no abandonen sus costumbres, y ceremonias, sus saberes transmitidos de generación en generación y que aportan a los visitantes una vivencia experiencial que tiene un impacto humano entre los anfitriones y visitantes que adquieren sus artesanías y transmiten su viaje como un recuerdo inol-

vidable. ODS 8: Trabajo decente y crecimiento económico.

El desarrollo de infraestructura es otro beneficio clave. El incremento en la afluencia turística puede propiciar inversiones en servicios básicos como salud, educación y transporte, beneficiando a toda la comunidad. Asimismo, el turismo sostenible impulsa una revitalización cultural al reforzar la valorización de prácticas locales, muchas de las cuales podrían estar en riesgo de desaparecer. La enseñanza de técnicas artesanales, danza, música y otros elementos tradicionales no solo conserva la identidad cultural, sino que también fortalece la cohesión social y el orgullo cultural de las comunidades, contribuyendo al ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles.



Desde el enfoque ambiental, el turismo sostenible permite financiar proyectos de conservación mediante los ingresos generados, apoyando acciones de reforestación y protección de especies, en línea con el ODS 13: Acción por el clima. Además, funciona como plataforma educativa tanto para visitantes como para locales, generando conciencia sobre la importancia de preservar el ambiente. No obstante interpe-la desafíos como el manejo del turismo de masas y el riesgo de mercantilización cultural, que podrían impactar negativamente en la autenticidad cultural y el entorno natural. Por ello, resulta esencial que las comunidades sean partícipes activas en la toma de decisiones, lo que garantiza una distribución equitativa de los beneficios y el respeto por las prácticas culturales y ambientales.



Asociación Latinoamericana
de Diseño.



2



PALABRAS CLAVE:
Agua, sequía, territorio, ciudad, temperatura.

Sequía en el planeta azul: análisis desde perspectivas culturales y sociales.

Maritza Reyes Escobedo.
Jesús Enrique de Hoyos Martínez.

El planeta Tierra, es conocido como el Planeta Azul debido a la apariencia que tiene desde el espacio, ya que dos terceras partes de la superficie está cubierta por agua (Casierra, 2017), misma que se alberga en océanos, mares, lagos, ríos y en la atmósfera. Por ello, también es un planeta lleno de vida, los seres humanos y seres vivos que residen en él, necesitan del agua para vivir (Orozco, 2021).

Dada la importancia que tiene a nivel global, se le han atribuido una serie de significados al agua, así como la relación con dioses acuáticos como Chalchiuhtlicue,

diosa del agua, lagos, ríos, mares y manantiales, y Tláloc (su esposo), dios de la lluvia, deidad de los cerros, del agua y la fertilidad (Corona, 2021). De acuerdo con la cosmovisión náhuatl y el legado plasmado en amoxtli, cuyas funciones solían ser adivinatorias, es decir, la predicción, comprensión y racionalización de los ciclos de fenómenos de base empírica o bien, los rituales, referidos a la voluntad de adelantar juicios de pretensiones verídicas con fines estratégicos (Arellano, 2017).

Si bien el agua representa un papel importante en rituales, en



la cultura y la subsistencia de la humanidad, también se han experimentado una serie de cambios en la conducta de las generaciones modernas, así como en el territorio, cuyas modificaciones están reduciendo la disponibilidad de agua en los entornos, ha disminuido la presencia de áreas verdes, en consecuencia, se ha exacerbado el cambio climático cuyos principales efectos se reflejan en el agua y su comportamiento.

Esto quiere decir que el clima experimenta un aumento en episodios de precipitaciones más intensas e inundaciones, o en el caso extremo opuesto, se experimenta un incremento de la evaporación, suelos secos y sequías con mayor intensidad (World Meteorological Organization, 2025). Ante esta situación, es importan-

te responder ante la crisis ecológica y sus impactos en el entorno (Iracheta, 2025), principalmente en las ciudades, donde es prioritario el tema de gestión del agua.

Cada ciudad tiene variaciones en la temperatura dependiendo sus características particulares: crecimiento poblacional, capacidad de consumo, aumento en el área y densidad de construcción, reducción de áreas verdes, aumento de vehículos, cambios en la circulación del viento, ventilación, aumento de emisiones, etcétera (Iracheta, 2025).

De acuerdo con la Organización Meteorológica Mundial, últimamente se ha registrado que los días cálidos son más frecuentes. De acuerdo con análisis realizados, 2023 fue el año más cálido de la historia, mientras que mayo de 2024 fue el mes más caliente de la



historia. Este tipo de fenómenos se relaciona con el agua y su presencia en entornos urbanizados. Los eventos hidrometeorológicos extremos, como las sequías, afectan el desarrollo sostenible, la biodiversidad, el derecho humano al agua potable y al saneamiento, por lo que se propone realizar un análisis referente a la relación entre historia, cultura y opiniones de expertos relacionadas con la crisis hídrica, desde un análisis del alejamiento a las prácticas ancestrales categorizadas como sustentables.



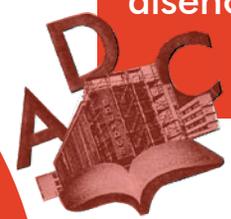
Facultad de Arquitectura y
Diseño, Universidad Autónoma
del Estado de México.



Estado de México, México.



Gestión cultural, Patrimonio cultural, Políticas culturales, Diversidad artística y del diseño.



3

El patrimonio arquitectónico perdido y por perderse en la Ciudad de Toluca.



PALABRAS CLAVE:
Metodología Mixta, Semiótica, Análisis Correlacional, Centro Histórico y Saltillo.

Margarita Isabel Sena Sánchez.

El Centro Histórico de Saltillo capital del estado de Coahuila en México, como todos los centros de las ciudades latinoamericanas, es un vestigio de los primeros asentamientos en la región. No obstante, con la llegada del nearshoring y la prometida modernización de la ciudad, esta construcción se encuentra bajo un cambio sin precedentes. Por lo que este trabajo propone un análisis mixto con una parte cualitativa del diseño semiótico de cinco espacios emblemáticos del centro histórico saltillense, más un estudio estadístico correlacional de las costumbres de sus habitantes. Gracias al Diseño Ex-

plicativo Secuencial (Dexplis), el objetivo es relacionar la forma arquitectónica con el fondo social en un diseño que potencialice el desarrollo urbano sostenible. Como resultado, se encontró una propuesta de intervención que permite la activación de un espacio simbólico desde la participación ciudadana lo cual apunta a un mejor aprovechamiento del centro histórico desde la cultura fortaleciendo su mantenimiento, el medio ambiente a su alrededor y la habitabilidad para el futuro.



Universidad Autónoma de Coahuila, México.

3

Manifestaciones artísticas y clubes barriales: construcción identitaria y sentido de pertenencia en los muros de Mar del Plata.

Laura Isabel Romero
Guillermo Eciolaza
Cintia Milano Moreno



PALABRAS CLAVE:
Muralismo, arte urbano, Clubes deportivos, identidad barrial, Mar del Plata

El muralismo es una manifestación artística que se opone al arte de caballete en varios aspectos fundamentales: en el soporte, en la direccionalidad literal de su mensaje, y, especialmente, en su función sociocultural como dispositivo identitario en disputa por el espacio urbano. A diferencia de las obras sobre lienzo, el arte mural emplea las estructuras arquitectónicas como soporte, lo cual permite un diálogo directo con el espacio urbano circundante. Esta forma de expresión lleva el arte al ámbito público y rompe con la dinámica tradicional en la que el espectador acude a un museo para

contemplar una obra; su propósito es encontrar y confrontar al espectador en su entorno cotidiano. En el contexto deportivo, estos murales no solo representan valores compartidos en el apoyo a un determinado club, sino también rivalidades, convirtiéndose en espacios de expresión visual de los sentimientos y tensiones en una correspondencia que delimita, agrupa y segrega tanto a los hinchas como a las pretendidas territorialidades a demarcar y defender. Los clubes de Mar del Plata, Argentina, cuentan con una prolífica trayectoria en la construcción de identidad barrial, la



cual se expresa mediante el muralismo como un vehículo de dicha identidad. Estos clubes recurren al arte mural para manifestar su fervor: los murales suelen expresar tanto el apoyo incondicional a un club como las “sátiras” o “chicanas” dirigidas a los equipos rivales. Estos murales, además, aportan significados y símbolos importantes para los clubes, ya que crean interrelaciones, tanto tangibles como intangibles, entre los hinchas, donde el respeto y la vergüenza, se acopia y se endosa, respectivamente. En muchos casos, la rivalidad entre aficionados se expresa a través de respuestas pintadas en los muros que se extienden por toda la ciudad de Mar del Plata. Como expresiones artísticas, los murales se componen mediante un lenguaje visual que, en muchas ocasiones, se acompaña de textos alusivos, ge-

nerando una semántica que refleja la idiosincrasia y permite (re) construir una identidad sino en torno al club, al menos en torno a sus hinchas.

El objetivo principal de esta investigación es analizar cómo los murales deportivos en Mar del Plata se convierten en símbolos de identidad colectiva y en canales de comunicación y exposición entre los hinchas y la comunidad. La metodología, de enfoque cualitativo, incluye la observación directa de murales en cuatro barrios de Mar del Plata, el registro visual y el mapeo interpretativo. A través de este enfoque, se busca comprender cómo los murales, más allá de su valor estético, cumplen una función social al expresar lealtades y rivalidades, y cómo influyen en la percepción e identidad barrial asociada



a la gravitación deportiva y socio-cultural de los clubes. Se espera que los resultados permitan discriminar los elementos discursivos utilizados por esta clase de muralismo popular, que refleja una tradición que progresa con diferentes recursos y eficacias a través del tiempo, pero que mantiene su vigencia en el ámbito urbano y barrial de Mar del Plata.



Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad Nacional de Mar del Plata.



Argentina.



3

Patrimonio en transformación: La reinterpretación del legado cultural en el arte contemporáneo mexicano.



Olivia del Pilar Rivero De la Garza.

PALABRAS CLAVE:
Patrimonio , gestión, cultura, arte, política.

La relación entre el patrimonio cultural y la producción artística contemporánea en México es un tema profundamente relevante, ya que refleja la manera en que los/es/as artistas y diseñadores/as mexicanos/es/as han reinterpretado y resignificado los elementos del legado cultural para abordar las complejidades de la identidad nacional en el contexto actual. Este proceso de reinterpretación del patrimonio va más allá de la simple preservación de las tradiciones, constituyéndose en una herramienta de reflexión y cuestionamiento frente a las estructuras sociales, políticas y culturales contemporáneas.

México posee una amplia diversidad cultural, con una herencia que abarca desde las civilizaciones prehispánicas hasta el periodo novohispano y los siglos XIX, XX y ya una primera cuarta parte del XXI. A lo largo de la historia, el patrimonio cultural ha jugado un papel fundamental en la construcción de la identidad nacional, pero en los últimos años, ha surgido una nueva corriente de artistas que no solo exploran este patrimonio como una fuente de orgullo, sino también como un espacio de crítica y de diálogo con las realidades sociales de hoy.

La reinterpretación del patrimonio se presenta en el arte contemporáneo mexicano a través de múltiples formas. Muchos/es/as artistas y diseñadores/as han retomado símbolos, tradiciones y elementos prehispánicos, virreinales y populares, dándoles nuevos significados y reflexionando en torno a la construcción de la identidad mexicana. En este proceso, la noción de un “legado mexicano”, que históricamente ha sido clave para entender la cultura mexicana, se ve reevaluada y transformada en el arte actual. La obra de artistas ha utilizado elementos de los pueblos originarios y otras poblaciones de México para visibilizar luchas sociales y dar voz a las distintas comunidades, mientras que colectivos y colectivas exploran nuevas formas de entender el patrimonio desde distintas perspectivas, como la feminista, o la comunitaria.

Por otra parte, la crítica al patrimonio se ha convertido en un tema central en la obra de artistas, quienes se oponen a las narrativas históricas oficiales y buscan subvertir los símbolos tradicionalmente considerados sagrados o patrióticos. Esto se observa en intervenciones en espacios patrimoniales, como la alteración de monumentos históricos o la creación de piezas artísticas que desafían las convenciones de conservación del patrimonio.

El papel de las instituciones culturales, tanto federales como estatales, municipales, e inclusive locales, es esencial en este proceso de reinterpretación, ya que las políticas públicas de conservación y promoción del patrimonio influyen directamente en cómo se aborda y se presenta la historia cultural del país. Sin embargo,



estas instituciones pueden tanto facilitar como limitar la capacidad de los artistas para experimentar y transformar el patrimonio de manera libre y creativa.

En conclusión, la reinterpretación del patrimonio cultural en el arte contemporáneo mexicano no solo refleja la riqueza de la tradición, sino también un espacio para el cuestionamiento, la resistencia y la construcción de nuevas identidades. El arte y el diseño se convierten así en agentes transformadores, que, al revisar el pasado, proponen nuevas formas de vivir y entender la cultura mexicana en la sociedad contemporánea.



Investigadora
independiente.

3



PALABRAS CLAVE:

Preservación, plataformas de streaming, reproducibilidad, copyright, piratería.

Como arena escapando entre los dedos: desafíos de la preservación del patrimonio cultural en la era del streaming y las políticas de copyright. Una mirada desde los Estudios Visuales.

Romano Ponce Díaz.

Iván Ávila González.

Este trabajo se enmarca en los Estudios Visuales para examinar los retos, problemáticas e implicaciones que enfrentan la preservación del patrimonio artístico y cultural ante las tecnologías digitales de distribución masiva de imágenes. Durante la segunda década del siglo XXI, las tecnologías de distribución digital desplazaron rápidamente a los soportes físicos de almacenamiento. Las denominadas plataformas de streaming se han consolidado como los principales sistemas de distribución y consumo de imágenes, reemplazando a los dispositivos físicos. Aunque

estas plataformas han facilitado el acceso a diversos objetos culturales a millones de personas de manera casi instantánea, no han contribuido a la conservación ni preservación de dichos objetos. Las plataformas de streaming modifican constantemente sus catálogos, guiadas por dinámicas comerciales, cláusulas legales y de mercado, lo que las convierte en medios incapaces de preservar de forma adecuada los objetos culturales que difunden. A medida que se reduce la producción de medios físicos de almacenamiento, surgen importantes desafíos para la conservación de



este patrimonio cultural. Además, las leyes contemporáneas de copyright establecen restricciones que dificultan la recopilación, almacenamiento y preservación de los objetos culturales transmitidos en estas plataformas; en otras palabras, descargar y conservar un filme distribuido por una plataforma de streaming constituye un acto ilegal. Para abordar estas cuestiones, este estudio se apoyará en los postulados teóricos de Walter Benjamin sobre las implicaciones de la reproductibilidad técnica de los objetos culturales. Asimismo, se analizarán las propuestas de Jean Baudrillard respecto a la pérdida de significado en la masificación de los objetos culturales y las reflexiones de Byung-Chul Han en torno a la falsificación y la copia como formas de deconstrucción social. La estructura operativa

de las plataformas de streaming, combinada con las restricciones legales del copyright y la disminución de la producción de medios físicos, plantea preguntas apremiantes sobre la preservación del patrimonio cultural contemporáneo: ¿Cómo se conservarán y preservarán los objetos culturales distribuidos a través de las plataformas de streaming? ¿Cómo accederán las generaciones futuras a estos objetos culturales? ¿Serán las copias ilegales los únicos vestigios estables de dicho patrimonio cultural?



Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.



Hidalgo, México.

3

La reutilización del patrimonio arquitectónico en el marco de la cultura contemporánea.



**Susana Sierra Esquivel.
Yulia Patricia Cruz Abud.**

Justificación y Delimitación Temática.

El patrimonio arquitectónico es un bien apreciado desde los inicios de la humanidad, las personas han sabido encontrar en él una manera de heredar cultura, conocimientos, tradiciones, de esta manera el patrimonio arquitectónico forma parte de la historia de las comunidades y su preservación se convierte en un elemento importante del legado cultural. Después de la Segunda Guerra Mundial, se crea la Organización de las Naciones Unidas (ONU) para tratar de conservar la paz en

el mundo, a la par una división de ésta, la UNESCO es creada para salvaguardar, entre otros aspectos, al patrimonio mundial, debido a la gran destrucción que se ocasionó por las dos guerras mundiales. Hoy en día los problemas de conservación del patrimonio arquitectónico, no solamente se centran en reconstrucciones por daños ocasionados por conflictos bélicos o desastres naturales, el patrimonio está entrando en una crisis de funcionalidad, debido a los nuevos comportamientos sociales, ha tenido que adaptar su cometido a los requerimientos actuales de las comunidades y del propio clima.

PALABRAS CLAVE:
Historia, gentrificación, patrimonio arquitectónico, reutilización, turismo masivo.



Hipótesis.

La reutilización del patrimonio arquitectónico permite preservar la historia de las comunidades.

Alcance y Resultados.

El presente documento tiene por objeto analizar las implicaciones del cambio de uso del patrimonio arquitectónico en diferentes latitudes a partir del estudio de casos, de los cuales se observarán y describirán las características y cómo han tenido que adaptarse a las nuevas funcionalidades.

Hoy en día podemos observar cada vez con mayor frecuencia edificaciones antiguas, especialmente casas, transformadas y adaptadas para un uso distinto para el cual fueron diseñadas, éstas se convierten en restau-

rantes, hoteles boutique, tiendas de ropa, entre muchos otros usos que se les dan, esta situación se da principalmente por cuestiones financieras y de mantenimiento, tal es el caso de la ciudad de Guanajuato cuyo turismo ha gentrificado buena parte de su patrimonio arquitectónico del centro de la ciudad.

El tema se complejiza con edificios dedicados al culto ya que en ellos además de poseer un valor arquitectónico poseen un valor ligado a cuestiones religiosas lo que los hace objeto de estudio no solo desde el punto de vista clerical, sino también civil y científico, ejemplo de ello es la Iglesia abierta en Basilea, Suiza, de estilo neogótico, que puede ser rentada para prácticamente cualquier tipo de evento. De esta manera el patrimonio arquitectónico ha te-

nido que adaptarse a las nuevas necesidades y cambios culturales de la sociedad de hoy en día.

Conclusión.

A través de los análisis de casos como de los diversos autores que abordan el tema, se hace una reflexión sobre las nuevas funciones que puede tener el patrimonio arquitectónico y como ha tenido que adaptarse físicamente para seguir subsistiendo. Temas como la gentrificación, el turismo masivo, los desastres naturales, los conflictos bélicos, la sustentabilidad, entre otros, son parte innegable de la conservación del patrimonio arquitectónico, por lo tanto, este documento es no solo relevante a nivel arquitectónico, sino que también puede marcar un amplio espectro de oportunidades de investigación.



Facultad de Arquitectura y
Diseño, Universidad Autó-
noma del Estado de México.



Estado de México, México.

3

Cerro de la Estrella: Historia, Ritualidad y la Urgencia de su Reconocimiento Biocultural.



PALABRAS CLAVE:
Patrimonio, Biocultura, cultura, medio ambiente, tradiciones, Iztapalapa.

Frida Regina Montoya Hernández.

Cultural e históricamente, el Cerro de la Estrella es un punto clave en la Alcaldía de Iztapalapa, donde se llevan a cabo rituales y tradiciones como el inicio del Fuego Nuevo (un ritual prehispánico realizado en el basamento de la pirámide del Fuego Nuevo) y el inicio de la Pascua, con la representación del Viacrucis, que se desarrolla tanto en las calles de la alcaldía como en las laderas del sitio.

Sin embargo, no existe una catalogación oficial que lo reconozca como patrimonio biocultural. El Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) lo clasifica

como “Sitio Arqueológico”, mientras que en el repositorio de la Comisión Nacional de Áreas Naturales Protegidas (CONANP) se le considera un “Parque Nacional”, a pesar de contar con elementos bioculturales.

Desde un enfoque teórico basado en los planteamientos de Víctor Toledo, Eckart Boege y la Ley de Patrimonio Cultural, Natural y Biocultural de la Ciudad de México, se explicará la definición de patrimonio biocultural. El objetivo principal es analizar el caso del Cerro de la Estrella, argumentando su alto valor como sitio cul-

tural e histórico, y destacando la necesidad de que sea reconocido como patrimonio biocultural de la Ciudad de México.

Como parte de un diagnóstico preliminar, se describirán los elementos bioculturales presentes en el Cerro, los cuales se dividen en dos conjuntos: los culturales, representados por tradiciones y costumbres como el Viacrucis y el Fuego Nuevo; y los relacionados con la biodiversidad, que abarcan el entorno natural, la flora y la fauna. Asimismo, se resaltarán la importancia del sitio para la alcaldía, tanto en su dimensión cultural como en la preservación de las tradiciones que tienen lugar en sus laderas y en su cúspide. En un espacio donde convergen la cultura y la diversidad ambiental, esta propuesta resulta relevante, ya que busca integrar ambas di-

mensiones en el reconocimiento del Cerro de la Estrella como patrimonio de la Ciudad de México.



Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco.



CDMX, México.



3

Puesta en valor de la Casona de los Ríos Gamarra en Santiago de Cao, La Libertad.

María de Fátima Segura Vargas; Eloísa Sarita Zavaleta Pelaes; María Lucía Boggiano Burga; Carlos Alexander Guerra Zevallos; Jose Luis Vílchez Calderón.



PALABRAS CLAVE:
Patrimonio arquitectónico, conservación, restauración, Santiago de Cao, arquitectura vernácula, turismo sostenible.

El presente trabajo aborda la puesta en valor de la Casona de los Ríos Gamarra, ubicada en Santiago de Cao, La Libertad. Este inmueble, construido entre los siglos XVI y XVII, representa un importante testimonio del patrimonio arquitectónico local. A través de un análisis histórico, técnico y social, se identificaron sus características arquitectónicas, sistema constructivo y estado actual, evidenciando deterioros ocasionados por factores climáticos y falta de mantenimiento. Para su recuperación, se propuso un proyecto de conservación basado en la Carta de Venecia y la normativa peruana vigen-

te, priorizando la preservación de su identidad original. La propuesta considera la restauración estructural de muros de adobe, techos de algarrobo y elementos ornamentales, así como la implementación de mejoras en accesibilidad e infraestructura. Además, se plantea su reutilización como centro de difusión cultural, promoviendo actividades que fortalezcan la identidad local y fomenten el turismo sostenible. El estudio incluyó encuestas a la comunidad para evaluar su percepción y expectativas sobre la casona, evidenciando un interés en su recuperación y uso como espacio educativo y cultural.

Con esta intervención, se busca generar conciencia sobre la importancia del patrimonio arquitectónico y su impacto en el desarrollo social y económico de la región.



Universidad Privada Antenor Orrego.



Perú.



3

La lugaridad como objetivo de las narrativas digitales.



PALABRAS CLAVE:
Lugaridad, narrativa digital, identidad, patrimonio construido.

Daniel Abner Hernández García.

Esta investigación analiza la praxis creativa del diseño como un fenómeno de conocimiento emergente, fundamentado en los principios de la teoría de la complejidad (Morin, 1990; Capra, 1998; Maldonado, 1999, Sotolongo y Delgado, 2006; Mitchell, 2009). Se estudia el proceso de diseño como un sistema complejo adaptativo donde las soluciones surgen de manera no lineal y a menudo impredecible. El trabajo desarrolla un análisis teórico-conceptual que explora las bases metodológicas y filosóficas del diseño como disciplina. Asimismo, la investigación cuestiona y analiza los fundamentos metodológicos tradicionales del diseño, proponiendo nuevas perspectivas desde el pensamiento complejo. Este enfoque se centra en los ciclos iterativos de acción-reflexión que caracterizan la praxis del diseño. Los resultados revelan que el conocimiento emerge de interacciones dinámicas y complejas, donde convergen saberes tácitos y explícitos, incorporando factores aleatorios e imprevistos. Esta perspectiva (Frascara, 2002; Fagerberg, et. al, 2012; Beckett, 2020) desafía los enfoques deterministas tradicionales y sugiere

re la necesidad de metodologías más adaptativas que reconozcan la naturaleza compleja del proceso de diseño.



Facultad de Arquitectura y
Diseño, Universidad Autó-
noma del Estado de México.



Estado de México, México.





Educación en las artes y los diseños.



4

Diseño de proyectos educativos para el desarrollo del pensamiento complejo en Educación Cultural y Artística.



PALABRAS CLAVE:

Creación artística,
Educación cultural,
Enseñanza artística,
Calidad educativa.

Tania Paola Montalván Cobos.

Se plantea la pregunta ¿Cómo se configura una clase de arte que responda a un cambio de paradigma académico, dados los cambios en las formas de entender la realidad? y establece una demostración práctica a partir de proyectos de creación artística en los niveles educativos de primaria, muestra 10 estudios de caso de proyectos de creación artística diseñado para facilitar procesos de metacognición y desarrollo motor. Teóricamente se desarrollan tres categorías de análisis: el pensamiento complejo desde Edgar Morin, la metodología transdisciplinar de Nicolescu, y su relación con las artes, el aprendizaje basado en proyectos de creación artística, planteado por Martín Caeiro, pero sistematizado a través de 12 años de experiencia docente y con la fundamentación teórica de Piaget, Lowenfeld, Pascal y Willems. Se ofrece un plan de contenidos, para las clases de Primero a Décimo EGB que muestra de manera práctica cómo se podrían diseñar los contenidos bajo el paradigma de la complejidad y alineado a formas de producir conocimiento desde las artes. A partir de una metodología cuantitativa, se analiza cómo este planteamiento mejora la calidad



en la educación y como conclusión, se corrobora que ECA es un indicador de calidad en la educación que permite reflexionar críticamente sobre los desafíos a los que se enfrenta la educación en la actualidad y cumplir con los objetivos de desarrollo sostenible planteados por UNESCO.



Universidad de Cuenca.



Ciudad de Cuenca, provincia del Azuay, Ecuador.

4

En el campo de la investigación-creación; el documento escrito, ni narra, ni describe, ni devela.



PALABRAS CLAVE:
Investigación-creación, docencia-dispositivo, saberes, objeto artístico, artista-investigador.

Elias Paracelso Xolocotzin Eligio.

A lo largo del texto, nos ocupamos por la pertinencia del producto resultante en el campo de la investigación-creación, siendo que hoy en día ha crecido la producción artística que se ocupa por aperturar líneas de generación y aplicación de conocimiento, en la primera parte aludimos a la pertinencia de los productos resultantes de la investigación, posteriormente argumentamos sobre la aplicación de metodologías experimentales en donde la producción en sí misma, puede atenderse como una metodología de investigación, donde el proceso de creación es al mismo tiempo

el objeto de la investigación. Abogamos al final del documento sobre la producción de saberes al interactuar en diferentes grados con los productos resultantes de la investigación-producción y su impacto en las instituciones educativas que inciden en el desarrollo cognitivo más allá de un aprendizaje pasivo.



Facultad de Artes Universidad Autónoma del Estado de Morelos.



Morelos, México.



4

“Entre palabras y formas”: Convergencias creativas entre Diseño y Literatura.



Gustavo Antonio Segura Lazcano
Rosa María Camacho Quiroz

PALABRAS CLAVE:
Diseño, literatura,
innovación, educación superior, interdisciplina.

Los vínculos teóricos y prácticos que se establecen entre el diseño y el campo de la literatura, ofrecen un marco fecundo para incentivar el desarrollo de estrategias y metodologías interdisciplinarias muy prometedoras para la educación superior y la actividad profesional. Ambos campos comparten elementos comunes como la narrativa, la creatividad y la semiótica, lo que las convierte en herramientas poderosas para comunicar ideas disruptivas y complejas, así como para explorar vías innovadoras de conocimiento. En este contexto, la literatura proporciona estructuras compositivas y narrativas que pueden ser reinterpretadas por los diseñadores para crear experiencias inmersivas, transformando los conceptos abstractos en escenas y mensajes accesibles, ideales para configurar objetos y nuevos entornos.

El diseño por su parte, en tanto campo de actividad tecno-estética, puede aportar múltiples dimensiones a la literatura, enriqueciéndola tanto en sus aspectos estéticos como funcionales. En primer lugar, el diseño gráfico transforma las obras literarias al estructurar visualmente el texto



mediante tipografías, diagramación y estilos visuales que mejoran la experiencia del lector, lo cual facilita la lectura, sino que también transmite emociones o conceptos que complementan la narrativa literaria. Además, el diseño aporta creatividad en la forma de consumir literatura mediante formatos digitales, interactivos y transmedia. Por ejemplo, libros electrónicos enriquecidos con ilustraciones animadas, hipervínculos o elementos interactivos invitan al lector a participar activamente en la obra, desdibujando las fronteras tradicionales entre el texto y otros medios. Este enfoque expande el alcance de la literatura a audiencias nuevas y más diversas. El diseño, en compañía de la literatura, promueve una interdisciplinariedad que impulsa a los autores a considerar cómo sus obras se presentan al

público. Desde portadas que sintetizan la esencia del texto hasta la creación de colecciones literarias con temáticas unificadas a través del diseño, esta interacción genera un diálogo constante entre forma y contenido que enriquece ambas disciplinas.

Desde una perspectiva académica, el diseño y la literatura pueden converger para fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas complejos, competencias indispensables hoy en la educación superior. Al integrar la visualidad del diseño con la profundidad reflexiva de la literatura, se promueve una educación más holística, la cual combina estética, practicidad y análisis conceptual. Este enfoque interdisciplinario resulta relevante para las carreras emergentes, como son el diseño de experien-



cias inmersivas, estudios interculturales, donde la capacidad de traducir y comunicar ideas entre diversos formatos resulta crucial. Finalmente, la perspectiva interdisciplinaria que vincula al diseño con la literatura impulsa la innovación pedagógica en la educación superior al ofrecer nuevas formas de enseñar y aprender. Por ejemplo, proyectos editoriales que combinan elementos literarios y gráficos pueden servir para explorar temas como la sostenibilidad o la justicia social, mientras que las tecnologías digitales inducen a la creación de espacios híbridos para la colaboración creativa. Este diálogo entre disciplinas no solo enriquece el aprendizaje, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más complejo e interconectado.



Universidad Autónoma del
Estado de México.



Estado de México, México.



4

Procesos de aprendizaje desde la socioformación y transdisciplinariedad para la enseñanza de las artes.



Myrna Dalia Rodríguez Vidal.

PALABRAS CLAVE:
Socioformación,
Transdisciplinariedad,
Arte, Evaluación integral,
Pensamiento complejo.

La propuesta de la ponencia explora los enfoques de socioformación y transdisciplinariedad como herramientas transformadoras para la enseñanza de las artes en México. Ante la incapacidad de modelos educativos tradicionales, como el conductual, constructivista y funcionalista, de responder a las demandas actuales, surge la necesidad de una metodología integral y holística que aborde las complejidades del aprendizaje artístico en un contexto contemporáneo.

La socioformación se define como un enfoque que integra

diversas disciplinas y áreas del conocimiento para abordar problemas desde múltiples perspectivas. Este método fomenta el pensamiento complejo, la creatividad y la resolución ética de problemas, lo que permite una formación integral y significativa. Al aplicarse a la enseñanza de las artes, la socioformación impulsa procesos de aprendizaje enriquecedores y colaborativos que preparan tanto a docentes como a estudiantes para los retos de la sociedad del conocimiento.

Por su parte, la transdisciplinariedad amplía las posibilidades



de aprendizaje al conectar el arte con otras disciplinas, permitiendo que las y los estudiantes desarrollen habilidades críticas, creativas y sociales. Este enfoque fomenta una visión integral del arte, contextualizando su valor cultural, social y humano. Así, se facilita un aprendizaje más profundo que abarca la creatividad, la reflexión crítica y la colaboración. La propuesta sostiene que la enseñanza de las artes debe ser holística, combinando formación técnica, pedagógica y práctica, con un énfasis en la expresión y apreciación artística como pilares fundamentales del desarrollo humano.

La evaluación juega un papel esencial en este enfoque, ya que debe ser integral y considerar no solo los conocimientos conceptuales, sino también las habilidades procedimentales y los

valores actitudinales. Se plantea una taxonomía socioformativa que incluye cinco niveles de dominio: preformal, receptivo, resolutivo, autónomo y estratégico. Esta metodología permite valorar el desempeño de estudiantes de manera más precisa, alineada con los principios de la socioformación. Además, se propone que la evaluación sea una herramienta formativa y continua que favorezca la retroalimentación constructiva y el crecimiento artístico.

En esta propuesta se destaca que la enseñanza de las artes, cuando se fundamenta en la socioformación y la transdisciplinariedad, contribuye al desarrollo de competencias integrales en un marco ético y creativo. Estos enfoques permiten a las y los estudiantes no solo adquirir habilidades artísticas, sino también enfrentarse



de manera ética y efectiva a los retos de la sociedad actual. Asimismo, promueven la resiliencia, la interdisciplinariedad y el desarrollo humano, preparando tanto a estudiantes como a docentes para desempeñarse en un contexto dinámico y complejo, de esta manera la implementación de la socioformación y la transdisciplinariedad en la enseñanza de las artes ofrece una respuesta a las necesidades contemporáneas de la educación. Al integrar perspectivas diversas y fomentar un aprendizaje significativo, estos enfoques promueven el desarrollo de competencias técnicas, pedagógicas y humanas, posicionando las artes como un eje central para la educación integral y el bienestar social.



Facultad de Artes - Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México.



Puebla, México.



4

La enseñanza del Diseño Gráfico; no hay teoría sin práctica, ni práctica sin teoría.



PALABRAS CLAVE:

Diseño, teoría, metodología, práctica, tecnología.

Claudia Arellano Vázquez.

Actualmente con la evolución de la tecnología, está impactando de forma directa la enseñanza del diseño en las aulas; se cuestionan los contenidos a seguir en los planes de estudio de las licenciaturas en diseño gráfico para poder ser competitivos de acuerdo con lo que el campo laboral demanda en el ejercicio de la praxis del diseño en esta era de la tecnología. En muchas Universidades se está priorizando la enseñanza de la tecnología digital para resolver las necesidades de comunicación gráfica en los diferentes canales y plataformas de comunicación; sin embargo los procesos

de configuración de los mensajes a comunicar deben ser siendo a partir de procesos metodológicos que parten de la investigación, conceptualización, lluvia de ideas, un proceso de bocetaje y demás etapas de una metodología de diseño, para después a través del uso de la tecnología construir los objetos de diseño. Es decir, se deben actualizar los contenidos de los planes de estudio, incluyendo a las herramientas tecnológicas que el mercado laboral demanda, sin descuidar los procesos creativos que distinguen la disciplina del diseño gráfico y que no pueden ser sustituidos por las nuevas



tecnologías, son herramientas que se suman a los procesos teórico-metodológicos de la disciplina del Diseño Gráfico.

Se presenta un caso de estudio de enseñanza del diseño a nivel licenciatura que permite mostrar que sí se enseña a través de una metodología de diseño para resolver necesidades de comunicación gráfica, fomentando libertad creativa y el uso de técnicas análogas de bocetaje, para después aplicar herramientas tecnológicas en su producción los resultados serán más propositivos y funcionales. Con la premisa de que no existe teoría sin práctica, ni práctica sin teoría en la enseñanza del diseño. Destacando que la teoría en la formación académica de un diseñador gráfico es muy importante para formar profesionistas con pensamiento

crítico-reflexivo y que en su praxis contribuya con diseños que resuelvan las necesidades de comunicación gráfica de forma eficaz, utilizando la tecnología como herramienta y no como solución.



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



Estado de México, México.



4

Competencias para la Innovación en Programas Educativos de Diseño Industrial.



PALABRAS CLAVE:

Perfil de egreso, desarrollo socio-cultural, inserción laboral, competencias educativas, innovación.

María del Pilar Alejandra Mora Cantellano.

En los programas educativos de diseño industrial, se identificaron conceptos de innovación y creatividad como factores que han fundamentado la disciplina desde su origen como profesión. En este trabajo se presentan algunos resultados de una investigación descriptiva del tipo correlacional entre algunos programas educativos latinoamericanos que han empleado un enfoque por competencias de la innovación, visualizando los aprendizajes como conductas observables en los egresados para la inserción en el ámbito laboral. Desde un enfoque teórico que subraya la importancia que representa esta competencia para la

sociedad, así como desde el factor educativo como factor determinante del perfil de egreso, en las propuestas curriculares, profundizando en el Programa de la Universidad Autónoma del Estado de México, estableciendo algunas conclusiones para retroalimentar los programas educativos desde las actuales directrices de la educación de esta disciplina.



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



Estado de México, México.

4

Somos: proyecto de investigación + creación para cuestionar la normalización de la violencia en la institución educativa Boyacá.



Cindy Carolina Mejía Pineda.

PALABRAS CLAVE: Investigación + creación en la escuela, conflicto armado colombiano, naturalización de la violencia, lenguaje audiovisual.

La normalización de la violencia se hace evidente en la sociedad colombiana, haciendo parte de los constructos de identidad de un país que ha adolecido la guerra desde la colonización de su territorio, pasando por las contraposiciones políticas que constituyeron un conflicto de grupos armados por más de seis décadas y que hoy afianza el narcotráfico. Así que las generaciones actuales han nacido en medio del conflicto, de esa historia de violencia que ha sido normalizada y mediatizada como estética de la vida en Colombia. Una cultura e identidad de la violencia a través de la cual se relacionan nuestros adolescentes y jóvenes en su cotidianidad y en la escuela. Para atender esta problemática se lleva a cabo este proyecto de investigación creación con grados 11mos de la institución educativa Boyacá en Cali para conocer cuál ha sido la incidencia de esta normalización de la violencia del conflicto colombiano en los y las jóvenes, cómo se manifiesta en sus relaciones de convivencia, y de qué formas el arte permite desnaturalizarla utilizando el audiovisual como metodología artística de indagación y transformación para la construcción de procesos de paz.



Artista Independiente. Cali, Colombia.



4

Integración de la Geometría Descriptiva y la aplicación de minecraft como herramienta Didáctica.

Cecilia Patricia Miranda Campos.
Kevin Arnold Condori Tapia.
Jhoanna Natalia Flores Colque.



PALABRAS CLAVE:
Paper craft, modelado 3d, interacción social.

La enseñanza de la geometría descriptiva es clave para desarrollar habilidades de visualización y representación espacial, fundamentales en disciplinas como el diseño, la arquitectura entre otros. Sin embargo, los métodos tradicionales de enseñanza pueden resultar abstractos y desmotivadores para algunos estudiantes. Para abordar este desafío, se propone integrar Minecraft, un videojuego basado en la construcción modular, como herramienta educativa, aprovechando su enfoque práctico, interactivo y lúdico para reforzar conceptos teóricos. Minecraft destaca por su capacidad de permitir construcciones tri-

dimensionales intuitivas a través de bloques cúbicos, que funcionan como unidades básicas de volumen. Esto lo convierte en un recurso ideal para que los estudiantes experimenten con la creación de formas, explorando conceptos geométricos como puntos, líneas, planos y volúmenes. Además, el juego fomenta la creatividad y el pensamiento crítico, factores esenciales para un aprendizaje significativo.

Metodología Propuesta.

El proceso inicia con una introducción a los conceptos básicos de la geometría descriptiva, como el



punto, la línea y el plano, estableciendo la relación entre las representaciones bidimensionales y tridimensionales. Posteriormente, los estudiantes aplican estos conceptos en Minecraft, donde construyen estructuras simples o personajes, abordando simultáneamente las proyecciones ortogonales (vistas frontal, lateral y superior).

Una vez completadas las construcciones en el entorno virtual, los estudiantes trasladan sus diseños al papel mediante herramientas de dibujo técnico, representando las vistas ortogonales de sus modelos. Este proceso bidireccional fortalece la comprensión espacial al relacionar la teoría geométrica con un ejercicio práctico. En etapas avanzadas, se propone que los estudiantes desarrollen proyectos más complejos, como la creación de espacios o escena-

rios diseñados para cumplir con requisitos específicos. Estos proyectos finales integran todas las etapas del proceso: conceptualización, modelado tridimensional y representación técnica.

Beneficios de la Propuesta.

El uso de Minecraft como herramienta didáctica ofrece múltiples ventajas. Primero, facilita la comprensión de conceptos geométricos al permitir que los estudiantes visualicen y experimenten de manera directa con ellos. En segundo lugar, promueve la creatividad, ya que los estudiantes diseñan libremente dentro de los parámetros establecidos. En tercer lugar, vincula el aprendizaje lúdico con competencias técnicas, como el uso del dibujo técnico para representar vistas 2D de modelos tridimensionales.



Además, esta metodología crea una conexión emocional con el aprendizaje al utilizar un medio conocido y atractivo para los estudiantes, transformando el aula en un espacio dinámico donde la teoría se traduce en práctica. También fomenta habilidades blandas, como la resolución de problemas, la colaboración y la innovación.

Conclusión.

La integración de Minecraft en la enseñanza de la geometría descriptiva representa una oportunidad innovadora para modernizar los métodos educativos. Al combinar un enfoque lúdico con la enseñanza de conceptos fundamentales, se favorece un aprendizaje más significativo, creativo y adaptado a las necesidades de los estudiantes. Esta propuesta

no solo mejora la comprensión espacial, sino que también establece bases sólidas para la aplicación de estas habilidades en disciplinas profesionales.



Universidad San Francisco
Xavier de Chuquisaca.



Argentina.

4



PALABRAS CLAVE:
Diseño arquitectónico, enseñanza del diseño, método de diseño, proceso de diseño, acción del diseño.

El Campo de Acción del Diseño Arquitectónico como explicación alternativa al cientificismo del Método de Diseño.

Federico Martínez Reyes.

Desde los años 60 el Método de Diseño se implantó en el diseño arquitectónico adjudicándole una categoría científica e instalando una secuencialidad de actividades, llamada proceso de diseño, que intenta garantizar ciertas cualidades en los entornos humanos habitables desde el proyecto arquitectónico. El proceso de diseño que implica, entre otras actividades, el investigar, analizar y sintetizar, ha dirigido la operatividad de la enseñanza del diseño arquitectónico y ha intentado explicar lo que se hace cuando se diseña.

En contraposición, se propone una caracterización del diseño arquitectónico que desplaza la condición metódica y procesual existente y plantea que el diseño arquitectónico es una actividad que se realiza dentro de un Campo de Acción específico, el cual no es científico ni pertenece de manera exclusiva al ámbito de lo mental, y cuyo objetivo es anticipar las características formales de lo que habrá de producirse a través de la generación de imágenes intencionales documentadas. La ponencia muestra cómo es este Campo de Acción del Diseño Arquitectónico y cómo el diseña-



dor, al diseñar, se mueve en este campo para intencionar las imágenes documentadas que produce.



Facultad de Arquitectura,
UNAM.



CDMX, México.

4



PALABRAS CLAVE:
Método de proyectos artísticos, Proyectos multidisciplinares, Proyectos Educativos Innovadores, Estrategia de lectura y escritura, Enfoque globalizador.

Método de proyectos artísticos para incrementar la comprensión lectora desde un enfoque multidisciplinario.

Janet Juárez Pavón.

Un proyecto que promueva la expresión, comprensión, interés y motivación por la lectura y la escritura así como el «razonamiento sobre la memorización» (Sáinz, 1995) y las diferentes habilidades del alumnado, requiere estrategias creativas y lúdicas que permitan la autogestión del conocimiento y el pensamiento crítico. En esta propuesta de un proyecto educativo, innovador y multidisciplinario, cada disciplina actuará desde su enfoque curricular según Zabala (1999). La pedagogía por proyectos permite la integración de toda una comunidad educativa no solo en el aula; el ra-

zonamiento interviene en el saber y experiencia al elaborar un proyecto para obtener un producto, así el conocimiento se construye en un ambiente natural que facilitará al docente actuar como guía (Parejo y Pascual, 2014). Para Venegas (2022) la educación artística y estética propicia experiencias significativas y momentos de plenitud; se fortalece la confianza al explorar y desarrollar las capacidades creativas del estudiante.

«La Evaluación Diagnóstica para las Alumnas y Alumnos de Educación Básica» que propone MEJOREDU, se orienta a reflexionar



donde se encuentra el estudiante en áreas como la lectura, siendo esta el propósito de investigación al ser un problema que compete a la comunidad educativa. Un área de oportunidad es que las y los docentes en conjunto, tengan como prioridad enriquecer la planeación didáctica y proponer nuevas estrategias pedagógicas que beneficien a toda la comunidad, debido a que por años los resultados han sido desfavorables y objetivos con resultados inmediatos, resultan inalcanzables. En palabras de Einstein, «Si buscas resultados distintos, no hagas siempre lo mismo».

La experiencia de trabajar con el método de proyectos de acuerdo a la clasificación de Whithaker, (1998) y Plant, (1990) tomado de Gairín (2008, p. 200), denotaron en algunas disciplinas resisten-

cias personales como no tener tiempo y organizativas al cambio como reticencia a experimentar. Plantear este tipo de proyectos de manera oportuna bajo un método de proyectos, un enfoque globalizador con apoyo del enfoque DUA y la teoría de Gardner nos aseguró un máximo de resultados.

El pensamiento científico es muy valorado por el sistema educativo, es un pensamiento lógico (objetivo, cerrado y lineal), pero no es el único que genera un pensamiento válido, debe complementarse bajo las exigencias del mundo contemporáneo, con un pensamiento divergente, más subjetivo, abierto y rizomático, característico de las artes (Grupo de Educación de Matedero, Madrid, 2017). El arte, nos dice Luis Camnitzer, es una forma de pensar, de adquirir y expandir el conocimiento, y su mayor contri-



bución es la de ayudar a utilizar la imaginación. (González, 2019, p.6). Para Giráldez (2014), es posible construir un mundo mejor a través de las artes entendidas como proyectos colectivos y comunitarios donde todos estén invitados a participar.

Como reflexión final, en palabras de Sánchez (2010): El trabajo de la educación expresiva, estética y artística en el proceso creativo ofrecen situaciones globales con dinámicas colectivas de experiencias, ayudan a adquirir conciencia personal y grupal, identificarse con logros comunes, afirmarse en la pedagogía del esfuerzo, concienciarse de las dificultades del proceso y de las satisfacciones del resultado.



Secretaría de Educación Pública del Estado y Unidad de Servicios Educativos del Estado de Tlaxcala.



Tlaxcala, México.



4



PALABRAS CLAVE:

Metodologías, participativas, colaboración, indígenas, arte, comunidad.

Xandú: Honrando a Nuestros Ancestros - Conectando la reclamación cultural indígena a través del arte y la comunidad.

Joshua Schwab Cartas
Tania Fuentes Villa
Sydney Wreaks

Esta propuesta es una exploración del proyecto Land Connects Us (La tierra nos conecta), una innovadora iniciativa liderada por el Dr. Joshua Schwab Cartas que busca revitalizar las prácticas culturales indígenas y fortalecer los lazos comunitarios en Norteamérica, también llamada Turtle Island. Este trabajo reúne al Dr. Schwab Cartas, Tania Fuentes Villa y Sydney Wreaks para compartir perspectivas sobre su proyecto colaborativo, Xandú: Honrando a Nuestros Ancestros, que presenta un intercambio internacional entre jóvenes indígenas en Mi'kmaki (Nueva Escocia, Canadá)

y jóvenes zapotecos en Oaxaca. A través de cellphlms, narración de historias y prácticas artísticas colaborativas, el proyecto crea un poderoso vínculo de reclamación cultural y entendimiento mutuo.

Objetivos.

Este trabajo plantea cómo las prácticas artísticas pueden servir como herramientas vitales para:

- Preservar y revitalizar lenguas y tradiciones culturales indígenas.
- Fomentar el diálogo y entendimiento intercultural.



-Desafiar narrativas coloniales mediante enfoques centrados en la comunidad.

Temas clave de discusión.

Los autores explorarán las metodologías innovadoras del proyecto Land Connects Us, destacando:

-Enfoques colaborativos para la preservación cultural.

-El papel de la narración multimedia en la construcción de comunidades

-La transmisión de conocimientos intergeneracionales a través del arte.

-Perspectivas interseccionales sobre la identidad indígena.



Nova Scotia College of Art and Design.



Halifax, Nueva Escocia, Canadá.



4

Máquinas Epistémicas. Engranajes para la creación de dispositivos artísticos / investigativos.



PALABRAS CLAVE:
Máquina, epistemológico, educación, artes visuales.

Gloria Stella Sáenz Gutierrez
Edward Jimeno Guerrero Chinome

Los Seminarios de Trabajo de Grado I y II, tienen la finalidad de brindar herramientas que contribuyan a desarrollar el proceso de construcción teórico / epistémico, metodológico y creativo del trabajo de grado, acorde con la temática escogida por el estudiante y las modalidades adoptadas por la Licenciatura de Artes Visuales en la Universidad Pedagógica Nacional [Bogotá – Colombia].

En el marco de los Seminarios (primer semestre de 2024), se propuso desarrollar el proyecto “Máquinas Epistémológicas 1.0”, configurando dispositivos meta-

fóricos que reflexionaran sobre partes, fragmentos, o quizá, sobre la totalidad de los intereses investigativos de cada estudiante. Teniendo en cuenta el proceso creativo, como la posibilidad de originar nuevas maneras de hablar, cada idea se consolidó desde claves conceptuales y creativas que se han presentado en el camino de la investigación.

Para poner a prueba las ideas, en medio del proceso de creación – investigación, se conformó una exposición artística / creativa / investigativa / laboratorio, promoviendo la socialización de los pro-



cesos y favoreciendo la escucha colectiva y el aprendizaje compartido sobre los modos de abordar el trabajo de grado desde la Educación Artística.

De acuerdo con la naturaleza de los Seminarios, los procesos desarrollados no han sido secuenciales, lineales, ni preestablecidos. Por el contrario, los y las estudiantes, han propuesto puntos de pensamiento que se cruzan de manera rizomática alimentando la posición crítica de los fenómenos a investigar. Esta característica favorece el trabajo de creación de la línea de Cultura Visual, posibilitando otras maneras de pensarse las artes, la educación y la investigación.

La propuesta del presente documento se centra en comunicar el desarrollo de la experiencia

pedagógica a partir de tres momentos específicos. En el primer momento se Trazan las líneas guías para la estrategia de indagación, en el segundo se Componen los dispositivos epistémicos / metáforas creativas, y en el tercero se somete a una Perspectiva de pensamiento artístico desde la exposición generada. Los tres momentos conforman un proceso creativo que propone maneras que vinculan a la investigación y a la creación, así como a la educación artística.



Universidad Pedagógica
Nacional.



Bogotá, Colombia.



4

La Mnemotécnica en el arte de la música en educación básica.



PALABRAS CLAVE:

Mnemotecnia, musica, educacion basica, habilidad basica de pensamiento; memoria.

Mariela Gonzalez Lopez.

La Mnemotecnia es una técnica de enseñanza para la retención, esta es una herramienta que funciona para el aprendizaje de la música, una forma de adentrarse al arte de la música. Como lo señala la SEP (2022) es una técnica de retención que permite recuperar en la memoria datos muy particulares. A través de conexiones y asociaciones entre la información que se desea memorizar y un elemento, se busca recordar con mayor facilidad. Las asociaciones que se desean deben ser significativas para quien realiza la recuperación de información. El objetivo de este proyecto es que

los estudiantes del tercer grado logren desarrollar la habilidad básica del pensamiento de la retención para mejorar el aprendizaje de la música. La metodología implementada es la teórica documental e investigación acción, en la que se inicia bajo un diagnóstico situacional en las aulas de educación básica, con estudiantes de tercer grado. Los resultados, es que los estudiantes desarrollan la retención de la música, mostrar a un público escolar las canciones, muestran motivación, memorización, emociones de encanto por la música aprendida y memorizada. El en-



entrenamiento es fortaleza para la mente de los niños y niñas, de la cual, esta retiene cualquier información que se lee y se aprende.



Centro de Investigación en Educación Básica.



México.



4

Diseño fotográfico: Foto Fragmentada.



Edgar Osvaldo Archundia Gutiérrez.

PALABRAS CLAVE:
Diseño fotográfico,
fotomontaje, comu-
nicación visual, foto
fragmentada.

La interacción entre el diseño y la fotografía lo encontramos desde el momento en que los artistas ruso soviéticos, de una forma audaz y valiente comienzan a utilizar la cámara fotográfica para ejecutar encomiendas de diseño, en donde pudieran informar y comunicar prontamente a la población soviética. Donde a través de imágenes que fomentaran la identidad nacional, la compra de los bienes que producían la industria y el área agrícola eran objetivos primarios para estos artistas, arquitectos, diseñadores que utilizan la cámara con la firme intención

de crear diseños cuya base es una toma fotográfica.

Rodchenko y Lissitzky fueron los primeros en diseñar con la cámara fotográfica, sus ideas llegan a toda Europa central, llegan a la Bauhaus y de ahí con la diáspora bauhasiana, la interacción de la fotografía y el diseño van cobrando fuerza y estrechando lazos. No hay que olvidar que las vanguardias de principios del siglo XX también jugaron un papel importante en el desarrollo de la actividad proyectual y de concepto sobre el diseño fotográfico.



Hay que considerar también a los movimientos del fotografismo y la fotografía subjetiva, que surgen en Alemania después de la Segunda Guerra Mundial y, que tienen desde la escuela ULM, en la República Democrática Alemana una amplia proyección desde tierras teutonas a todo el globo terrestre e influyen en la forma de realizar diseños fotográficos de impacto tanto en los ámbitos comerciales, publicitarios, sociales, culturales y artísticos.

Es precisamente en esta combinatoria de destinos y/o interactividad proyectual que se presenta un tipo de creación a través del diseño fotográfico y que se le conoce como fotografía fragmentada donde encontramos un ejercicio de interacción entre el lenguaje del diseño y el lenguaje de la fotografía. Se le reconoce al artista-fo-

tógrafo David Hockney como el iniciador de este tipo de fotografía artística. La cual presenta una reinterpretación de lo que los ojos del ser humano perciben como realidad en su entorno.

La fotografía fragmentada toma prestado del lenguaje del diseño gráfico, los conceptos de toque, superposición, distanciamiento, gradiente. Con los cuales se diseña utilizando las fotos que previamente se toman de una escena, de un objeto; si bien se trata de un ejercicio formal de diseño fotográfico, la cuestión lúdica de estos trabajos es de suma importancia, aunado a una libertad creativa que permita que el estudiante descubra las bondades de este ejercicio, que se convierte en un proyecto de diseño fotográfico.

Como resultado de este proyecto-ejercicio de diseño fotográfico



se han montado tanto de manera física como virtual varias exposiciones fotográficas dentro de la FES- Cuautitlán, en los muros del edificio de Diseño en campo 1, en la galería Alas de Libertad en campo 4 y las exposiciones virtuales se han alojado en el portal oficial de la Fes-Cuautitlán y en varias ocasiones se mostraron en la Facultad de Contaduría y Administración, así como en la FES-Acatlán y en la FES-Iztacala.

A lo largo de este tiempo se ha demostrado que este tipo de proyecto ha dado frutos en el sentido de que el estudiante puede comprobar de primera mano que su trabajo en el aula tiene repercusiones positivas tanto en su aprendizaje, como en reconocimiento dentro y fuera de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán. La foto fragmentada es una variante

del fotomontaje, que brinda oportunidades creativas para solucionar problemas de diseño gráfico y de comunicación visual.



Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán.



Estado de México, México.

AADCC

Investigación-producción y procesos de creación en las artes y los diseño.



...an, pero su
...seño de institución
...establecen en la Legis
...tivas de esta máxim
...ares del arte y el d
...miento para fortale
...el Arte, Diseñ
...vestigadores
...seño de la com
...industrial, arte
...un ace
...as ciencias
...disciplinas
...a construc

Quautlán Interdiscipl
...sta publicación
...de la ciencia y
...generado por
...Facultad de
...Estudios Inte
...los resultado
...educación, pat
...pedagogía, ent
...tiene como pro
...s e investigad
...eño de la com
...tura, diseño
...cultura), un ace
...ciencias sociales,
...generado por la com
...la Facultad de Estudios
...de Estudios Interdisciplinar
...de los resultados o avances
...educación, patrimonio, entre
...pedagogía, entre otras.

... como propósito propiciar e
...vestigadores de las áreas d
...nicación gráfica y



5



PALABRAS CLAVE:
Mural.

Geomorfología Visual de los Ríos.

Walter Muñoz Patiño.

Geomorfología visual de los ríos es una obra tipo mural despegado de la pared construido en resina y técnicas museológicas que contiene especies de la región de los ríos de Chile en una cuadrícula de un metro cada una un total de 16 piezas basado en la obra Las Meninas juega con la interacción con el público permitiendo atrapar al espectador en la misma obra, las piezas son intercambiables lo que hace que cada reordenamiento presente una obra nueva haciendo de ella algo infinito. ha sido presentada en congresos en Chile y el 2022 en el Instituto Superior de las Ar-

tes de la Habana Cuba dentro del marco del evento Biohabitantes.



Artista Visual.



5



PALABRAS CLAVE:
Transmedia, des-
colonialidad, na-
rrativas, resiliencia,
activismo

Bios Lumen: del homeplace al activismo a través de una narrativa transmedia.

Josué Elí Almanza Farías.

El proyecto «Bios Lumen: del homeplace al activismo a través de una narrativa transmedia» narra la historia de Alma López, una mujer que en 2005 sobrevivió a una electrocución, quedando con cicatrices que transformaron su identidad física y emocional. Este suceso fue mal representado en los medios, que la catalogaron como una ladrona, lo que profundizó su estigmatización por ser una mujer pobre y de clase baja. El proyecto transmedia, desarrollado a través de plataformas interactivas, fragmentos audiovisuales, podcasts y otras expresiones artísticas, busca dar

voz no solo a Alma, sino a otras víctimas de negligencia y prejuicio. Inspirado en el concepto de homeplace de Bell Hooks, el proyecto convierte lo íntimo en una resistencia colectiva, donde el dolor personal se entrelaza con la lucha contra la opresión social, colonialista y sexista. El activismo desempeña un papel central, combinando arte y activismo para crear conciencia sobre los abusos periodísticos y la marginalización. La historia de Alma, así como el enfoque decolonial del proyecto, promueve un diálogo sobre el poder del arte en la construcción de comunidades



resilientes y la deconstrucción
de narrativas opresivas.



Universidad Nacional de
Rosario.



Ciudad del Rosario, Santa
Fe, Argentina.



5



PALABRAS CLAVE:
Procesos creativos,
collage, técnicas
secas, artes visua-
les, accesibilidad.

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

Cristina Gabriela Loya Cárdenas.

La percepción de que el arte es exclusivo para quienes tienen habilidades avanzadas o acceso a materiales costosos persiste en el entorno. Sin embargo, mi experiencia personal y profesional me ha llevado a reevaluar esta noción, explorando cómo procesos creativos accesibles pueden democratizar el arte y hacerlo más inclusivo. Este trabajo aborda la intersección entre el arte, la accesibilidad y los procesos creativos personales, con un enfoque particular en el collage y las técnicas secas; los cuales debido a su versatilidad y economía, permiten a cualquier persona involucrarse en la creación artística.

Al emplear técnicas secas se usa poco material, son fáciles de aplicar y los resultados abarcan línea, superficies y superposición de capas. El collage, como práctica artística, ha sido históricamente una forma de expresión que utiliza materiales cotidianos. 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.



A través de talleres comunitarios y prácticas personales, he observado cómo estas técnicas sirven como una herramienta poderosa para desbloquear la creatividad. En estos entornos, los participantes -a menudo personas que no se consideran a sí mismas artistas-, descubren el placer de crear y expresar sus emociones e ideas a través de composiciones visuales.

Mi investigación se centra en 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? Los participantes reportaron una mayor disposición a experimentar con otros medios artísticos después de haber tenido una

experiencia positiva con las técnicas secas y el collage.



Artista Visual.



Quito, Ecuador.



5



PALABRAS CLAVE:
Mobiliario; Fabricación; Innovación; Forma-Función; Historiografía.

Sillas, tecnología y diseño. Tecnologías apalancando cambios del binomio función-forma en 40 sillas diseñadas entre 1859 y 1999.

Ynsdy Leguz Gutiérrez Ruiz.

Durante el periodo que comprende desde 1859 hasta 1999, son evidentes las grandes transformaciones de función-forma que tuvieron las sillas alrededor del mundo. En estos más de cien años, la humanidad fue testigo de un sin fin de propuestas, dentro de las cuales podemos identificar aquellas que lograron rupturas formales e incluso funcionales, a partir del desarrollo o aplicación de nuevos procesos de manufactura y del surgimiento de nuevos materiales para construcción y acabados; los cuales se fusionaron con el nacimiento de corrientes estilísticas de cada

época cambiando la concepción de lo que cada silla “debería ser”. El objetivo de este artículo es analizar el impacto de la tecnología de fabricación en la propuesta funcional y formal de cuarenta sillas reconocidas por diversos autores como emblemáticas entre 1859 y 1999 bajo la hipótesis que, si existe evolución en la tecnología de fabricación o materiales de una silla; entonces, los diseñadores tienen la oportunidad de innovar y cambiar su función-forma. Para alcanzar este objetivo se aplicó metodología de investigación documental comparativa longitudinal, y se analizó un grupo de



cuarenta sillas creadas entre 1859 y 1999; mismas que en registros documentales se señalan como pioneras o icónicas en aplicación de nuevas tecnologías y materiales de fabricación. El análisis se realizó de forma cronológica con un alcance historiográfico, para identificar intersecciones temporales, o momentos, en las que se modificó el rumbo de función-forma de estas sillas. En dichas intersecciones se encuentra que la tecnología fue determinante para que las propuestas formales vinculadas a la función se pudieran llevar a la fabricación. Sin la tecnología de fabricación, en algunos casos habría sido imposible generar formas orgánicas, innovadoras y al mismo tiempo factibles de fabricación en serie, respondiendo a necesidades de usuarios, diseñadores, fabricantes y comercializadores. Es por

ello que promover: 1) la investigación y uso de tecnologías y materiales de fabricación existentes o emergentes; 2) la aplicación de materiales y procesos desde sectores ajenos al mobiliario “importación tecnológica sectorial” y 3) el desarrollo de nuevas tecnologías; ofrece un campo fértil para la innovación en función-forma de sillas en la actualidad y para el cual, la vinculación con proyectos, concursos y ferias, entre academia, industria y sector mueblero, pueden ser la clave para lograrlo.



Centro de Estudios E Investigación para las Artes y el Diseño Sc (Centro A+D).



México.



5

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

Angie Mercedes Alquicira Salazar.

Este estudio se enfoca en la integración de técnicas y herramientas innovadoras del manga y anime para fomentar los procesos creativos en el arte y el diseño contemporáneo. La elección de manga y anime como marco de referencia se justifica por su profunda influencia cultural y su capacidad para inspirar a artistas y diseñadores de diversas disciplinas a nivel global. La delimitación temática a técnicas y herramientas específicas y la documentación de procesos creativos permite abordar de manera concreta cómo estos medios pueden enriquecer la práctica creativa, aportando innovaciones tangibles. El enfoque de esta investigación es analítico y comparativo. Se recabaron datos de análisis de obras creativas influenciadas por el manga y anime. Además, se documentan proyectos creativos que utilizan estas técnicas, que proporcionan procedimientos y resultados. La hipótesis propone que la incorporación de técnicas y herramientas utilizadas en el manga y anime puede incrementar la creatividad y la innovación en el arte y el diseño. Al aplicar estas técnicas, los artistas y diseñadores adoptan nuevas formas de pensamiento visual y métodos de

PALABRAS CLAVE:

Manga. Anime.
Proceso-creativo.
Arte. Diseño.



trabajo que potencian su capacidad creativa, permitiéndoles explorar y experimentar con nuevas narrativas visuales y tecnologías. Los alcances de este estudio incluyen una comprensión de cómo las técnicas y herramientas del manga y el anime pueden ser adaptadas a diversas prácticas artísticas y de diseño. Los resultados sugieren que la adopción de estos métodos ha facilitado la creación de nuevas obras que combinan estilos tradicionales con tecnologías modernas, como la ilustración digital avanzada, el storyboarding interactivo y el uso de software especializado de animación. Estas innovaciones enriquecen la expresión visual y permiten una documentación más precisa y detallada de los procesos creativos. También se observa un impacto cultural significativo, donde la fusión de este estilo con

las prácticas locales ha dado lugar a un arte híbrido, enriquecido por múltiples influencias.

El estudio de los proyectos de arte que implementan estas técnicas revela cómo los artistas utilizan herramientas digitales como tabletas gráficas y software de ilustración para replicar y evolucionar las técnicas tradicionales del manga y el anime. Los storyboards se están adaptando para nuevas narrativas visuales en el arte y el diseño, permitiendo una planificación más detallada y efectiva de las obras creativas. Así, las innovaciones tecnológicas en la industria del manga y el anime, como las aplicaciones de realidad aumentada y virtual, se están integrando en la creación de experiencias inmersivas, aportando nuevas dimensiones al arte contemporáneo.



Los hallazgos del estudio resaltan la importancia de la documentación de los procesos creativos, adoptando métodos usados en los estudios de manga y anime para registrar cada etapa de la creación artística. Esta práctica ayuda a los artistas a reflejar y mejorar su trabajo, y, facilita la enseñanza y transmisión del conocimiento creativo a futuras generaciones.

En conclusión, la investigación demuestra que la adopción de técnicas y herramientas del manga y el anime puede revitalizar los procesos creativos en el arte y el diseño, ofreciendo nuevas oportunidades para la innovación y la experimentación fomentando una intersección entre tradición y modernidad en la práctica creativa.



Universidad Autónoma del
Estado de México.



Estado de México, México.



5



PALABRAS CLAVE:
Performance, Contrapedagogías de la crueldad, Alimentación digna, Procesos creativos, Investicreación.

Contrapedagogías de la crueldad: de la teoría a la práctica a través de la performance La comida no se olvida.

Laura Gisela Herrera Mendoza.

La presente ponencia propone reflexionar en torno a los métodos interdisciplinarios de producción artística que se generan a partir del uso de la investigación como detonante de procesos creativos. La reflexión se generará a partir de la revisión de un caso en concreto, que es la performance *La comida no se olvida*, dicha acción ocurrió de manera colectiva, el 2 de octubre del 2024, en el comedor de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, sin embargo, la autoría intelectual corresponde a la artista visual Laura Gisela, quien a partir del estudio del manuscrito *Contrapedagogías de la*

crueldad de Rita Segato, aunado a un enfoque autoetnográfico, desarrolló los aspectos formales, así como conceptuales, de la pieza.

Segato define las pedagogías de la crueldad como “todos los actos y prácticas que enseñan, habitúan y programan a los sujetos a transmutar lo vivo y su vitalidad en cosas” (Segato, 2018: 9). Si bien propone indicios de lo que podrían ser las contrapedagogías de la crueldad, no llega a definir las de manera específica en su manuscrito, lo cual posibilita la existencia de investigaciones que identifiquen estas contrapedago-



gías desde distintas ópticas. En el caso particular de la alimentación en el contexto de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, esta pasa de ser un derecho humano a un producto de consumo que genera ganancias económicas para la universidad a través de los servicios de concesión con los cuales opera. Ello puede catalogarse como una pedagogía de la crueldad, al transformar una necesidad vital en algo mensurable, vendible y comprable. Al lograr identificar las formas en que la crueldad opera también es posible identificar la manera de dar el giro de tuerca, en este caso la investigación encarna el cuerpo que la ha pensado para plantear respuestas desde la acción, que consistió en el montaje efímero de un comedor comunitario, en colaboración con la colectiva Comida No Bombas Ags, en el

cual se repartió de forma gratuita yakimeshi, durante dos horas y media, hasta que este se agotó.

Esta performance no solamente permitió que aproximadamente 60 estudiantes y profesores se alimentaran de manera gratuita, sino que también dio paso a la experimentación metodológica al configurar las características formales desde procesos provenientes de la investigación.



Universidad Autónoma de
Aguascalientes.



Aguascalientes, México.



5



PALABRAS CLAVE:
Artificial, creación
artística, ideas, pro-
ceso creativo.

El Proceso de Creación Artística: Una Perspectiva Biológica, Intuitiva y Racional.

**Martha Judith Soto Flores.
Fabiola Laurent Castañeda.**

Desde que el ser humano se reconoce como tal, ha existido el “proceso de creación artística”, el cual consiste en la capacidad expresiva de representar cualquier idea que surge de cada individuo en algo material. Este proceso no es aleatorio, sino que está profundamente vinculado a mecanismos biológicos, intuitivos y racionales desarrollados a lo largo de la evolución humana. Partimos de la hipótesis de que el arte es un proceso de síntesis de información que crea formas artificiales al cooptar los mecanismos pre-existentes en el cuerpo humano y, en particular, en el cerebro. Este

proceso permite al ser humano transformar ideas abstractas en creaciones tangibles, dotándolas de fuerza, originalidad e impacto. Por tanto, el proceso creativo es parte fundamental para el desarrollo del mundo artificial del ser humano. En este trabajo se intenta comprender y aprender cómo funciona dicho proceso, explorando los aspectos neurológicos y evolutivos que permiten alcanzar inspiración e intuición. Asimismo, buscamos identificar el proceso idóneo que permita a cada individuo desarrollar su lado creativo y contribuir, desde su perspectiva única, al constante avance de



la sociedad. Si no realizamos un proceso consciente y estructurado para crear una obra, no estaremos aportando formas verdaderamente nuevas a la humanidad, sino que simplemente reproduciremos aquello que ya existe. Esto implicaría perder la oportunidad que nuestros antepasados nos dejaron como legado: innovar y mejorar el mundo artificial. Por lo tanto, comprender el proceso creativo no solo nos ayuda a entender mejor la naturaleza del arte, sino que también nos permite maximizar su impacto como herramienta para transformar nuestra realidad y fomentar el progreso cultural y social.



Instituto Tecnológico de Tijuana.



Tijuana, México.



5



PALABRAS CLAVE:
Mural, FES-Cuautitlán, UNAM.

InvestiCreación y multidiscipliplina: Mural de Farmacia en la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM.

Huberta Márquez Villeda.
Alma Elisa Delgado Coellar.
Luana López Diosdado.

El trabajo que se presenta, es el resultado de un trabajo multidisciplinario para la creación del Mural de Farmacia, conmemorativo a los 50 años de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán de la UNAM. En él, se desarrollo un proceso de investicreación que dio como resultado la propuesta estética y discursiva de la obra.

El mural representa la farmacia moderna, la estructura institucional que sostiene el quehacer académico y profesional, y el camino que se construye de la disciplina hacia el futuro. A través de formas y símbolos, se plasma

la interconexión entre el conocimiento, la investigación y el impacto que la farmacéutica tiene en la vida de las personas.

Con lo que respecta al muro intermedio, se concibió como una ventana -muchas ventanas a partir de la geometrización- que conectan con el pasado y el presente, mostrando la evolución del conocimiento sobre las plantas medicinales, desde los códices mesoamericanos como el célebre Códice De La Cruz-Badiano. El mural, recuerda la profunda conexión entre las raíces del México prehispánica, donde los saberes



sobre la naturaleza y sus propiedades curativas ya eran sofisticados. La serpiente Maya-Teotihuacana, símbolo de nuestra identidad cultural, trasciende la representación prehispánica para convertirse en el símbolo de la tradición y en fuente del agua cristalina que da vida, crecimiento y diversidad a la herbolaria mexicana. Los ojos en el agua son la representación Teotihuacana de la transparencia, del reflejo cristalino y la pureza.

Hechizos, menjurjes, pótimas y brebajes, palabras comunes que contienen un sentido histórico. El ser humano es alquimista por excelencia que busca en los rituales respuesta a preguntas constantes. Leyendas de Diosas y personajes míticos sanadores explican los orígenes del medicamento, la naturaleza se presenta como un lugar que ofrece posibilidades

para la invención y el descubrimiento. Hurgando en ella se encontró con la mandrágora con su seductora forma andrógina, hombre-mujer, niño-niña el ser humano confió en sus propiedades curativas y sanadoras.

Este mural es el resultado de un esfuerzo colectivo, donde cada aporte ha sido fundamental para dar vida a esta obra multi e interdisciplinaria que da vida a un símbolo de arte, cultura e identidad de la FES Cuautitlán, no solo de la comunidad de Farmacia, sino del campus.



Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán.



Estado de México, México.





Cultura digital, tecnologías disruptivas e I.A. en las artes y los diseños.



6

Cultura digital: estatuto de la información, usuarios y su participación.



José Jayro Bermúdez Martínez

PALABRAS CLAVE:
Digitalización, interacción, museos, canon, Arte.

Cuando se habla de una cultura digital normalmente hay una referencia a dispositivos tecnológicos y al cambio de escala en los grados de interacción que estos suponen, el relevo de las actividades cotidianas físicas tangibles hacia una vuelta de rueda en las pantallas táctiles y las aplicaciones móviles. Poco se considera que son justamente los usuarios, los que han conformado esa cultura digital con su muy alta y activa participación, uso y adecuación a las tecnologías digitales. ¿Cuál es la verdadera implicación de nuestra participación en los orbes digitales? ¿Por qué

se participa? ¿Para quién? Estas preguntas seguramente han sido planteadas por la actividad museística en los últimos años, viéndose trastocadas las dinámicas de sus eventos, debates, noticias y exposiciones en línea, haciendo un poco más de énfasis en la era del coronavirus, en donde la crisis sanitaria empujó aún más y un tanto forzadamente a la adopción de las prácticas digitales como rutinarias y necesarias.

La digitalización ha trastocado la manera en que se concibe cierta noción de la realidad, cambió la escala, modificó las prácticas y se



suma como parte importante para los sectores económicos, educativos, mercantiles y comunicacionales. Pero a pesar de ello, si parte de su dimensión significativa se ha logrado por nuestra participación y presencia en sus sistemas, redes e interfaces, analizar y reflexionar las implicaciones de nuestra participación desde la propia red digital y sus efectos hacia el exterior, es una tarea indispensable y necesaria para que las acciones de participación tanto subjetivas como colaborativas tengan una incidencia mayor para nosotros no como usuarios, sino como personas y en menor medida alimenten una red de algoritmos de información de la que aún no se sabe si está beneficiándonos o haciendo absolutamente lo contrario.

Es por ello que a través de una revisión con autores que se han

centrado en el estatuto de la información digital y la producción del arte, es que se busca dilucidar las implicaciones de las prácticas de digitalización, apropiación y reapropiación del arte, en donde los usuarios y su participación en el territorio digital son la clave para comprender dichas prácticas y fenómenos que derivan de ellas. Para este caso, el espacio museístico y el canon artístico son elementos de análisis importantes para establecer una postura al respecto.



Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades "Alfonso Vélaz Pliego" de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Puebla, México.



6

La I.A. para la creación de contenido pornográfico digital.



Ricardo Arturo Castillo Garduño.

PALABRAS CLAVE:

Pornografía digital, IA generativa, intervención artístico-cultural, consumo.

La siguiente propuesta deriva de un proyecto de investigación de posgrado sobre fotografía de desnudo, que plantea la reivindicación del morbo como elemento generativo-creativo-productivo desde el enfoque de la complejidad y los estudios interdisciplinarios, a partir de las relaciones dialógicas entre el deseo, los mecanismos de censura y la creación. La inteligencia artificial generativa se desarrolla con modelos algorítmicos que capturan, extraen e interpretan la información de los archivos digitalizados de la producción creativa, que se manifiestan en formas de audio, imagen y texto. Estos mo-

delos son llamados “generativos” porque construyen resultados con base en comandos o “prompts”, a partir de los cuales se solicitan objetos con variables estilísticas y temáticas, transformando los datos encontrados y logrando mejores resultados entre más precisas sean las instrucciones. La producción cultural que deriva de la IA generativa se distribuye y consume principalmente por medio de las redes sociales, que se vuelven plataformas de intercambio, valoración y formación de públicos.

La pornografía es un campo productivo en el que ha tenido in-



cidencia esta tendencia digital, y ciertas redes sociales han sido el terreno simbólico de sus manifestaciones e interacciones. La relevancia contemporánea y pertinencia académica de este tema estriba en su capacidad para generar nuevos problemas y rutas analíticas. La IA generativa como medio de producción de producciones (contenidos visuales, interactivos, desarrollo web, imágenes, audio, video, escritos, propuestas artísticas y autorales, etc.) está sujeta a la prohibición y a los mecanismos al servicio de la censura.

Las redes sociales como medios de difusión y distribución, entre las que han destacado empresas como Meta, Google LLC y X Corp, han intentado banear y restringir aquellos contenidos que tengan relación con el cuerpo desnudo y

las expresiones de la sexualidad. A su vez, en sus inicios la tecnología IA creó resultados problemáticos, ya que se generaron imágenes con contenido ilícito, conllevando que sus desarrolladores adaptasen sus plataformas a restricciones generalizadas sobre palabras como “nude”, “genitals”, “naked”, “sex”, entre otras. Es muy complicado producir este tipo de imágenes en las plataformas disponibles desarrolladas por empresas como Stable Diffusion, Open AI, Midjourney, Laion y derivados. Sin embargo, hay una enorme cantidad de imágenes pornográficas por IA generativa en las redes sociales. Al estar dichas producciones impedidas por las aplicaciones prediseñadas abiertas al público, su creación se vuelve disruptiva y es posible por medio del open source (también llamado software de código abierto),



a través de la manipulación de modelos (la materia en bruto), no de plataformas. Dichos modelos son más accesibles para el dominio de los programadores que para los usuarios que conforman el público general. Las imágenes pornográficas creadas con IA generativa son un tipo de intervención artístico-cultural, ya que tienen implícitas la parte creadora y la receptora, dándose un fenómeno en el que existen públicos culturales: potencial, ocasional, habitual y conocedor. Las esferas de lo público, lo social, lo privado y lo íntimo hacen que su proceso cultural sea complejo, ya que las actuaciones del deseo y la censura imprimen en los usuarios características muy particulares.



Universidad Autónoma Metropolitana,
Unidad Azcapotzalco.



CDMX, México.



6



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.

PALABRAS CLAVE:

Cultura artística, innovación tecnológica, arte, diseño, innovación digital.

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 emergen-

tes 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.

Hipótesis.

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



Casos de Estudio.

Entre los artistas nacionales destacados, se encuentra Tania Candiani, cuyo trabajo fusiona tradiciones artesanales con tecnologías contemporáneas para explorar narrativas históricas. En el ámbito internacional, Refik Anadol, reconocido por sus instalaciones de arte digital basadas en datos, demuestra cómo la inteligencia artificial puede reinterpretar el patrimonio cultural en formas inmersivas. 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 narra-

tivas fantásticas con elementos de la cultura popular mexicana.

Alcances y Resultados.

Se espera que esta investigación sirva como punto de partida para explorar nuevos paradigmas creativos, fomentando el desarrollo de prácticas artísticas que combinen tecnología e identidad cultural. Además, se busca incentivar el análisis interdisciplinario, promoviendo una comprensión más amplia del impacto cultural y tecnológico entre las artes y el diseño, además de proveer ejemplos que inspiren investigaciones y proyectos artísticos enfocados en la innovación tecnológica y patrimonio cultural de las artes y el diseño.



Conclusión.

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.



Universidad Autónoma del
Estado de México.



Estado de México, México.



6

El uso de la Inteligencia Artificial en la visibilización de disidencias sexogénericas.



**Reynel Ortiz Pantaleón.
Saulo Blanco García.**

PALABRAS CLAVE:
Inteligencia artificial, Fotografía, Disidencias sexogénericas, memoria visual.

Desde su invención la fotografía 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 sexo genéricas han sido las grandes ausentes en las narrativas históricas visuales que han llegado a nuestros días pues han sido contadas las imágenes en donde vínculos sexo afectivos que se alejan de la heteronorma aparecen en alguna tarjeta de visita o imagen pornográfica de principios del siglo XX. En este contexto, el artis-

ta 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 identidad 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, la post fotografía, la imagen digital,



la fotografía de archivo, así como la tecnología, haciendo la función de una médium post humana que invoca a personas que nunca existieron, pero sustituyen a quienes vivieron marginadas de una memoria fotográfica.



Universidad Autónoma del
Estado de Morelos.



Morelos, México.





COMITÉ ORGANIZADOR

res de las áreas del
comunicación gráfica y
artes performativas, est
ervo de investigacione
s sociales, las artes y la
de cara a la cultura y a los
cción de d...to crítico,

a, a trav... Interdisc
onal e... publicac
investig... de la ciencia

seño (SI... interés gen
de las art... desde una mi
científicas... malmente en
n de Insti... cación Superic
e conforma... investigadores n
e México (UNA... studios Superio
ntes facultades de... es visuales y

que se establecen en... Universitaria de
es sustantivas de esta ma... de estudios (la do
disciplinarios del arte y el deño, pertenecientes a
al conocimiento para fortalecer la enseñanza

Disciplinarios del Arte, Diseño y la Cultura, tiene como p

alumnos, profesores e investigadores de las áreas del arte, diseño
o visual, diseño gráfico, diseño de la comunicación gráfica y otras disc

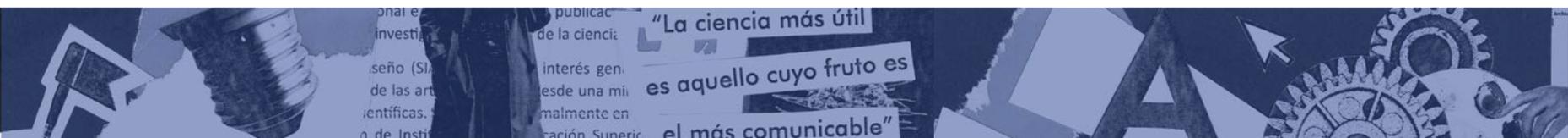
“La ciencia más útil
es aquello cuyo fruto es
el más comunicable”



Dra. Alma Elisa Delgado Coellar

Miembro fundador

Miembro del Sistema Nacional de Investigadores Nivel Candidata. Por su trayectoria ha sido galardonada con el premio de Jóvenes Investigadores TALENTO COMECYT 2022 en la categoría "Arquitectura y Diseño". Actualmente es Profesora de Carrera de Tiempo Completo adscrita al Departamento de Diseño y Comunicación Visual de la FES Cuautitlán, UNAM; miembro de la Asociación Latinoamericana de Diseño (ALADI) desde 2019. Es Editora Responsable de la Revista de Estudios Interdisciplinarios del Arte, Diseño y la Cultura de la FES Cuautitlan, UNAM. Responsable de proyectos de investigación, ha publicado más de 80 trabajos. Estudios posdoctorales en: Multimodalidad Educativa; Investigación; Tecnologías Disruptivas e I.A. Doctora en Arte y Cultura y doctora en Educación. Maestrías: Artes Visuales; Comunicación con Medios Virtuales y Formación Presencial, a Distancia y E-Learning. Licenciaturas: Diseño y Comunicación Visual; Educación e Innovación Pedagógica; Arquitectura (en curso).

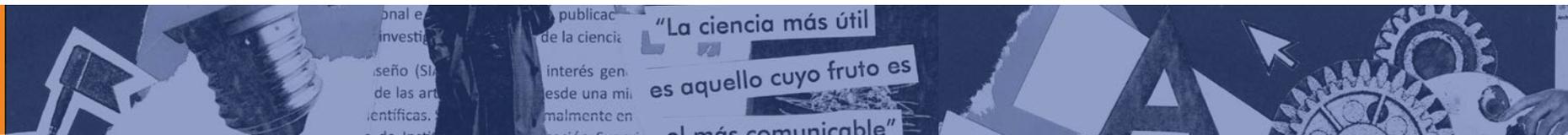




Dra. Huberta Márquez Villeda

Secretaria Técnica y miembro fundador

Doctora en Artes y Diseño por la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM. Maestra en Artes Visuales y Licenciada en Artes Visuales también por la UNAM. Autora de publicaciones nacionales e internacionales. Representante (suplente) de maestros en el Consejo Técnico del Departamento de Diseño y Comunicación Visual. Integrante del Comité de Escuelas de Diseño en la UNAM (2012-2015). Embajadora de la Educación. Artista plástica seleccionada en el Primer salón de la Gráfica del Estado de México, Museo Nacional de la Estampa Estado de México (2007). Más de 20 exposiciones individuales estatales y nacionales.

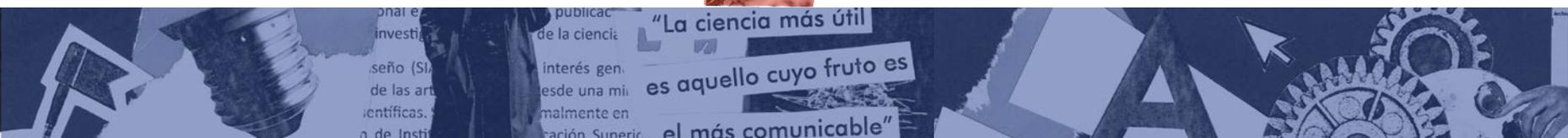




Dra. Daniela Velázquez Ruíz

Consejo consultivo SIAyD

Doctora en Diseño, programa adscrito a CONACyT e impartido por el Centro de Investigación y Posgrado de la FAD de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM). Licenciada en Diseño Gráfico y Maestra en Alta Dirección e Inteligencia Estratégica. Académico e Investigador científico con líneas de especialización en Gestión del Diseño, Diseño Estratégico, Economía Naranja, Innovación Pública, Gestión Cultural y Procesos Creativos. Actualmente es docente en Licenciatura en áreas formativas de Diseño, Identidad, Símbolos, Procesos Creativos y Gestión Cultural. Formación en Comunicación e Imagen Corporativa por Clay, Formación Internacional avalado por la Universidad de Salamanca, España. Miembro de la Asociación Internacional de Artistas Visuales (IAVA). Pintora abstracta.

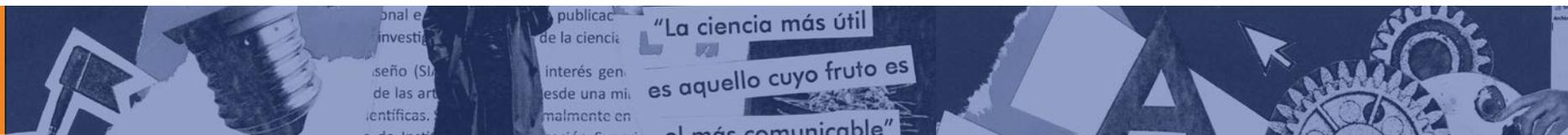




Dr. Rodrigo Bruna

Miembro SIAYD

Es artista visual, investigador y académico. Doctor en Arte mención Artes Visuales, Pontificia Universidad Católica de Chile. Doctor en Historia del Arte, Universitat Autònoma de Barcelona. Magíster en Artes mención en Artes Visuales y Licenciado en Artes mención Artes Plásticas, Universidad de Chile. En el año 2001 obtiene una beca del Servicio Alemán de Intercambio Académico, para realizar estudios de postgrado en Bildende Kunst en la Kunstakademie Düsseldorf, junto a los profesores Daniel Buren y Gerhard Merz. Como investigador, su labor se orienta hacia el campo de la teoría y la práctica artística, con énfasis en la instalación (arte) como medio de reflexión y producción. Ha publicado en libros y revistas, del mismo modo ha presentado su trabajo investigativo en congresos nacionales e internacionales. Como artista visual ha exhibido su obra en el Museo Bienal de Cerveira, Cerveira, Documenta 15, Kassel, Photographic Center Nykykaika, Tampere, Museo de Artes Visuales, Santiago, Museo de Arte Contemporáneo, Bogotá, Centro Nacional de Arte Contemporáneo, Santiago, Museo de Arte Contemporáneo Niteroi, Río de Janeiro, Newhouse Center for Contemporary Art, New York, entre otros espacios. Actualmente es académico de la Facultad de Artes, Universidad de Chile.

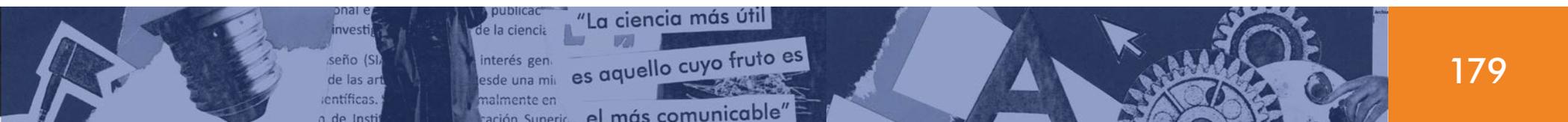




Mtra. Elvia Mónica Rodríguez Alonso, FES Acatlán, UNAM

Miembro SIAYD

Su trayectoria profesional la ha desarrollado principalmente dentro de la industria farmacéutica y del consumo en áreas como Creativo, Planning y Servicio al cliente, en empresas como Ogilvy & Mather, Cegedim Relation Management México, Euromedice Group, entre otros. A la par con más de 20 años de trayectoria como Catedrática en la FES Acatlán UNAM para la Licenciatura en Diseño Gráfico. Cuenta con una Maestría en Administración en Organizaciones realizado en el Posgrado de la Facultad de Contaduría y Administración de la UNAM. Actualmente se encuentra en el Doctorado en Artes y Diseño en el Posgrado de la FAD.

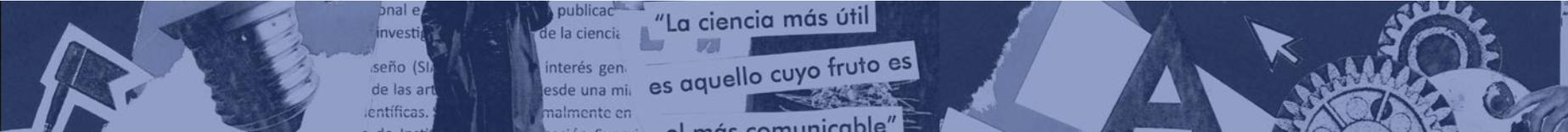




Carlos Fabián Muñoz Rosales

Colaborador SIAYD

Egresado de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Facultad de Estudios Superiores Acatlán, la cual forma parte de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Le interesa seguir desarrollándose profesionalmente dentro del diseño y las artes, de modo que presta su servicio social en el Seminario Interdisciplinario de Arte y Diseño (SIAYD) de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, donde apoya con la elaboración de diversos materiales gráficos y de diseño.

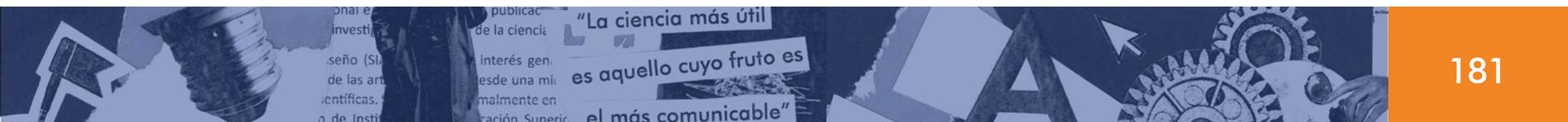




Mtro. José Luis Diego Hernández Ocampo

Consejo consultivo SIAyD

Maestro en Artes Visuales por la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM. Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, UAM-X. Profesor de la Licenciatura de Diseño y Comunicación Visual en modalidades presencial y en línea, de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, FESC, UNAM. Actualmente dirige el portal www.caricaturasparausar.com e imparte el Taller Comic y Novela Gráfica en el Centro de la Cultura y Las Artes José Emilio Pacheco en Tlalnepantla, EDOMEX. En 2017 recibió el Premio Nacional de Periodismo, categoría Caricatura Política, otorgado por el Club de Periodistas de México. Dirigió la revista de humor, cultura y política LAPIZTOLA. Dirigió el Salón de la Caricatura Mexicana. Ha impartido conferencias y talleres de caricatura e historieta y participado en exposiciones individuales y colectivas en distintas ciudades e instituciones como la UNAM, Universidad Anáhuac, el Instituto Mora, en la CDMX; la Universidad de Alcalá en España, la Escuela MECA en Huston, Texas; y en otros países como Corea y Cuba.

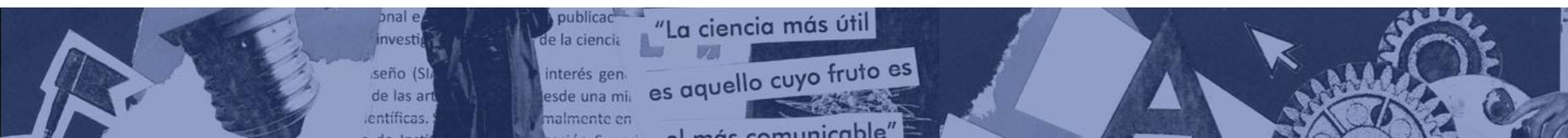




Dra. Maricela Márquez Villeda

Miembro SIAYD

Doctora en Comunicación por la Universidad Iberoamericana de México; Maestra en Artes Visuales por la Academia de San Carlos de la UNAM, México; y Diseñadora de la Comunicación Gráfica por la UAM-Azcapotzalco, México. Desarrolla las líneas de investigación Comunicación y Crítica de la Cultura. En ese marco, realizó una estancia de investigación en el Centre d'études sur l'actuel et le quotidien (CEAQ) Sorbonne Université, Paris. Como investigadora forma parte del proyecto "Narrativas, periodismo y regímenes discursivos de la cultura" en la Universidad Iberoamericana.

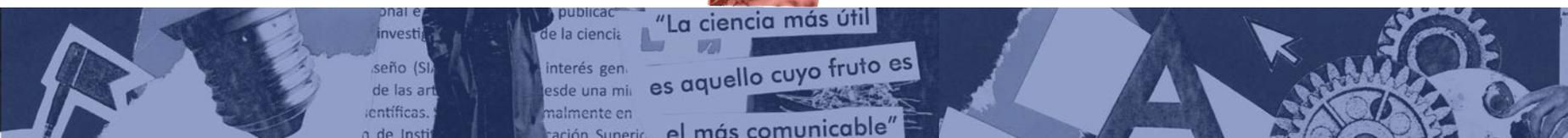




Mtra. Erika Robledo Ramírez, FES Cuautitlán, UNAM

Miembro SIAyD

Es Diseñadora y Comunicadora Visual; egresada del Posgrado de Diseño Industrial, ambas por la UNAM. Seleccionada en el programa “Profesores- Investigadores invitados en la Universidad de Barcelona” en España, en donde trabajó con la Dra. Anna Calvera i Saguè en temas de diseño de exposiciones comerciales y dictó la conferencia Aplicación de la Ergonomía al diseño de exposiciones comerciales. Cursó el Máster Oficial en Gestión del Patrimonio Cultural, en la UB. Ha sido ponente en Congresos Nacionales e Internacionales de Educación y Diseño; autora y coautora de artículos sobre educación, enseñanza del diseño y evaluación ergonómica de Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA). Desde 2012 es académica en la UNAM, en la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán (FESC) en las modalidades presencial y a distancia.

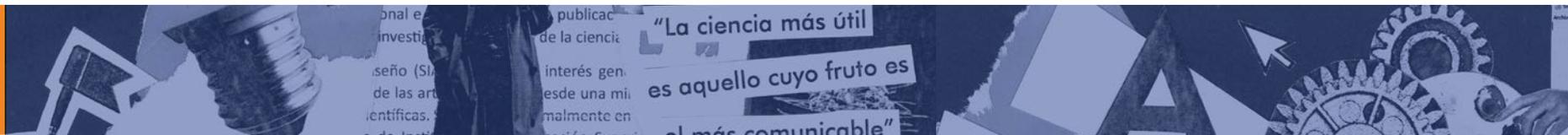




Dra. Christian Chávez López, FAD, UNAM

Miembro SIAYD

Doctora en Artes y Diseño y Maestra en Artes Visuales por la Universidad Nacional Autónoma de México. Actualmente cursa el Posdoctorado en Multimodalidad Educativa en la Red de Investigadores de la Transcomplejidad. Académica adscrita a la Facultad de Artes y Diseño y el Posgrado de Artes y Diseño de la UNAM. Experta en Diseño para la Sustentabilidad y Pensamiento Complejo. Realizó estancia de investigación en el Centro de Investigaciones Ambientales de la Universidad Nacional de Mar del Plata. Miembro de la Red Universitaria para la Sustentabilidad de la CoUS-UNAM. Miembro de la Red de Investigadores en Diseño de la Universidad de Palermo. Miembro del Comité Editorial de la Revista de Estudios Interdisciplinarios del Arte, Diseño y la Cultura (REIADyC) y de la Revista Imagen Arte y Diseño (IAD), ambas adscritas a la UNAM. Miembro del H. Consejo Universitario de la UNAM (2022-2026).

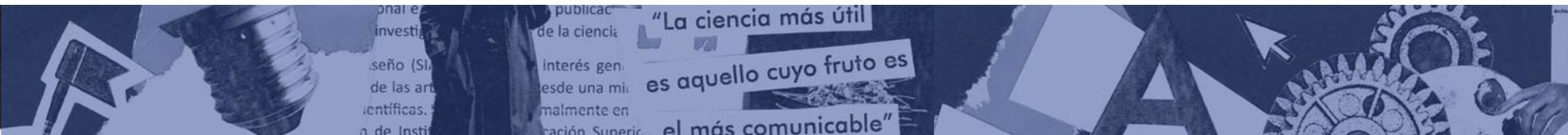




Dra. María M. Sarraute R.

Miembro SIAyD

Posdoctora en Tecnologías Disruptivas e Inteligencia Artificial en las Ciencias Empresariales. Postdoctora en Multimodalidad Educativa, Postdoctora en Investigación y Postdoctora en Sistemas de Evaluación de la Calidad Educativa. Doctora en Ciencias de la Educación, Magíster en Desarrollo Curricular y Licenciada en Relaciones Industriales. Actualmente: Directora de Proyectos Especiales de EDP University of Puerto Rico, Coordinadora de la sede de la FES Aragón UNAM de la Cátedra UNESCO “Universidad e Integración Regional”, Docente: FES Cuautitlán UNAM, EDP University y de la Universidad de Nova Southeastern. Editora General de la Revistas Académica “Vanguardia Educativa” y de la Revistas Académica Síncresis e integrante del Consejo Editorial de la Revista de Divulgación de la ciencia Pa’Ciencia Pa’Todos. Ha sido: Directora de Servicio Comunitario PALECH Internacional. Docente universitaria en diferentes modalidades desde el 2003, Investigadora desde el 2002.



COMITÉ ORGANIZADOR





Reconocimiento - No Comercial - Sin Obra Derivada (by-nc-nd)
Esta licencia no permite la generación de obras derivadas ni hacer un uso comercial de la obra original, es decir, sólo son posibles los usos y finalidades que no tengan carácter comercial. Esta es la licencia Creative Commons más restrictiva.

LIBRO DE RESÚMENES del 2do Congreso Internacional de Estudios Interdisciplinarios del Arte, Diseño y la Cultura es una publicación digital editada por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), con dirección en Ciudad Universitaria, Delegación Coyoacán, C.P. 04510, a través de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, ubicada en km. 2.5 carretera Cuautitlán Teoloyucan, San Sebastián Xhala, Cuautitlán Izcalli, Estado de México. C.P. 54714. Dirección electrónica de la publicación: <http://masam.cuautitlan.unam.mx/seminarioarteydiseno/index.php/2025/03/25/2do-congreso-internacional-de-estudios-interdisciplinarios-del-arte-dise-no-y-la-cultura-8-9-y-10-abril-2025/>

Correo electrónico: seminario.arteydiseno@gmail.com

Editora responsable: Dra. Alma Elisa Delgado Coellar. Diseño Editorial a cargo de: Carlos Fabián Muñoz Rosales. Responsables del Libro de Resúmenes: miembros del Seminario Interdisciplinario de Arte y Diseño, FES Cuautitlán, UNAM. Fecha de actualización: 25 de marzo de 2025

La responsabilidad de los textos publicados recae exclusivamente en los autores y su contenido no refleja necesariamente el criterio de la institución. Se autoriza la reproducción total o parcial de los artículos aquí presentados, siempre y cuando se cite la fuente completa y su dirección de los artículos aquí presentados, siempre y cuando se cite la fuente completa y su dirección electrónica. En caso de su incorporación a un sistema informático, o su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) se requiere la autorización previa y por escrito del responsable editorial. Se prohíbe la reproducción total o parcial de las imágenes. La infracción de los derechos de autoría puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Dr. Leonardo Lomelí Vanegas
Rector

Dra. Patricia Dolores Dávila Aranda
Secretaria General

Mtro. Hugo Alejandro Concha Cantú
Abogado General

Mtro. Tomás Humberto Rubio Pérez
Secretario Administrativo

Dra. Diana Tamara Martínez Ruíz
Secretaria de Desarrollo Institucional

Lic. Raúl Arcenio Aguilar Tamayo
Secretario de Prevención, Atención y Seguridad Universitaria

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN

Dr. David Quintanar Guerrero
Director

Dra. Guadalupe Calderón
Secretaria General

Dra. Susana Elisa Mendoza Elvira
Secretaria de Posgrado e Investigación

I. A. Laura Margarita Cortazar Figueroa
Secretaria de Evaluación y Desarrollo de Estudios Profesionales

Lic. Claudia Vanessa Joaquín Bolaños
Coordinación de Comunicación y Extensión Universitaria



DO

CONGRESO
INTERNACIONAL
de Estudios
Interdisciplinarios del

ARTE DISEÑO Y CULTURA

