

Diseño, Cultura Visual y Género II (UDIT-UP) y Diseño, Arte y Transmedia IV: Experimentaciones (UP)

Prólogo Cuaderno 305

Daniela V. Di Bella⁽¹⁾

Resumen: El presente Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación 305 se estructura en dos partes.

La *Parte 1* contiene los resultados de la investigación del Proyecto colaborativo **Diseño, Cultura Visual y Género II –incubado durante el período 2025-2026–** entre la Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT, España) y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (UP, Argentina).


La *Parte 2* contiene los resultados de la investigación del Proyecto colaborativo **Diseño, Arte y Transmedia IV: Experimentaciones** desarrollado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (UP, Argentina).

Ambos proyectos se inscriben dentro de las actividades de investigación disciplinar y creación de conocimiento en el campo del Diseño, que lleva a cabo el Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo.

Palabras clave: Diseño - Arte - Cultura Visual - Género - Transmedia - Experimentaciones - Educación

[Resúmenes en inglés y en portugués en la página 22]

La presente Edición (305) de la publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación contiene dos proyectos: “**Diseño, Cultura Visual y Género II**” desarrollado de manera conjunta por la Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT, España) y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (UP, Argentina); y “**Diseño, Arte y Transmedia IV: Experimentaciones**” desarrollado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (UP, Argentina). El primero se inscribe en la Línea de Investigación (15) Cultura material, Arte y Diseño. Reflexiones, estrategias y aportes y contiene los resultados del Proyecto de Investigación 15.9; el segundo se inscribe en la Línea de Investigación (6) Diálogos, Convergencias e Intersecciones: Proyectos, prácticas y producciones interdisciplinarias y contiene los resultados del Proyecto de Investigación 6.13.

⁽¹⁾ **Daniela V. Di Bella**, es Arquitecta (Universidad de Morón), Especialista en Diseño Arquitectónico (UM) y Magíster en Gestión del Diseño (Universidad de Palermo). Completó el Doctorado en Educación Superior (UP) y se encuentra en etapa de tesis. Se desempeña como Coordinadora de la Incubadora de Proyectos Interinstitucionales del Instituto de Investigación en Diseño (UP), donde lidera procesos de investigación aplicada, articulación académica internacional, edición científico-técnica, producción editorial y evaluación académica. Dirige la Línea de Investigación Diseño en Perspectiva, en el marco del acuerdo entre la Universidad de Palermo y Carnegie Mellon University. Investiga sobre transición, teoría y futuro del Diseño y la Arquitectura. Es Profesora Titular de Posgrado en Diseño (UP) donde integra el enfoque de Transition Design a su asignatura Diseño IV (MG Diseño). Colaboradora asociada de la red internacional del Transition Design Institute (Carnegie Mellon University, EEUU). www.linkedin.com/in/DanielaDiBella.  ORCID ID 0000-0003-0923-8755.

El presente Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación se estructura en dos partes.

La *Parte 1* contiene los resultados de la investigación del Proyecto colaborativo **Diseño, Cultura Visual y Género II –incubado durante el período 2025-2026–** entre la Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT, España) y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (UP, Argentina), y fue coordinado por Rafael Timón Gómez (UDIT, España) y Daniela V. Di Bella (UP, Argentina).

La Incubadora nace como parte de la generación de un estímulo e invitación a académicos y autores, a profesores y profesionales, en forma individual o en equipos, que están dando sus primeros pasos en este campo y están interesados en avanzar, consolidarse, proyectarse e integrarse al mundo formal y sistemático de la Investigación en Diseño. Surge como un espacio de generación, desarrollo y concreción de nuevos Proyectos de Investigación de carácter interinstitucional, de alcance nacional e internacional de la Universidad de Palermo. De este modo –la Facultad de Diseño y Comunicación a través de su Incubadora– ofrece generosamente su plataforma a quienes estén interesados en acercar sus ideas, iniciativas y propuestas para avanzar en la generación de nuevos Proyectos –que impacten positivamente en el diseño como disciplina y profesión– e integrarse al Instituto de Investigación en Diseño¹.

La *Parte 2* contiene los resultados de la investigación del Proyecto colaborativo **Diseño, Arte y Transmedia IV: Experimentaciones** desarrollado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo y fue coordinado por Daniela V. Di Bella (UP, Argentina).

Ambos proyectos se inscriben dentro de las actividades de investigación disciplinar y creación de conocimiento en el campo del Diseño, que lleva a cabo el Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo.

Las investigaciones surgidas de estos dos Proyectos de Investigación y de los muchos otros proyectos desarrollados por las 27 Líneas de Investigación del Instituto de Investigación

en Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación, se articulan y complementan –en contenidos, objetivo e intenciones– con los que lleva a cabo la Maestría en Gestión del Diseño, permitiendo a través de su acción educativa, el desarrollo y apoyatura de aspectos metodológicos, conceptuales y teóricos para la gestión y planificación integral de proyectos, programas y soluciones en el campo del Diseño.

Diseño, Cultura Visual y Género II (Parte 1)

El Proyecto **Diseño, Cultura Visual y Género II** es continuación del Proyecto *Diseño, Cultura Visual y Género I*, cuyos resultados fueron publicados en 2025, en el Cuaderno 251. Ambos proyectos fueron desarrollados de manera conjunta entre la Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT, España) y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (UP, Argentina) (Oña y Di Bella Coords., 2025). Este Volumen Cuaderno 305 fue coordinado por Rafael Timón Gómez (UDIT, España) y Daniela V. Di Bella (UP, Argentina), y continúa con las investigaciones previamente iniciadas en el volumen anterior, pone el foco sobre la imagen como objeto de análisis y como dispositivo de poder, atendiendo a su capacidad para reproducir discursos dominantes o habilitar prácticas emancipadoras. Al abrir este campo de investigación y debate, se reconoce el papel del diseño y de las imágenes como actores centrales en la configuración de la cultura contemporánea.

Los estudios visuales constituyen un campo interdisciplinario que se dedica a examinar la vida social de las imágenes, entendida como el conjunto de relaciones que se tejen entre producción, circulación y recepción. Estos no operan de manera neutral, sino que están atravesados por estructuras de poder, donde cada época construye imágenes que no solo representan, sino que también regulan qué puede ser visto, qué queda oculto y qué debe ser invisibilizado.

Por eso resulta indispensable un análisis crítico de las imágenes que considere su dimensión política, ya que estas participan en la configuración de subjetividades, legitiman discursos y actúan como instrumentos de agencia. En este sentido, es necesario atender a la intersección entre diseño y cultura visual, dado que el diseño constituye uno de los canales privilegiados de producción de imágenes y materialidades. Desde los objetos cotidianos hasta las interfaces digitales, pasando por el packaging o la indumentaria, el diseño traduce valores culturales y cristaliza imaginarios de género.

Asimismo, la diversidad de soportes y lenguajes –publicidad, cine, televisión, videojuegos, redes sociales, arte, medios impresos o educación– amplifica el espectro de análisis. Cada medio produce regímenes de visualidad específicos que interpelan al público de forma diferenciada.

El género constituye un eje fundamental en este análisis. Lo que vemos y cómo lo vemos está determinado por valores culturales que establecen normatividades en torno a los cuerpos, los deseos y las identidades. A través de la cultura visual se reproducen estereotipos y desigualdades, pero también se generan espacios de resistencia y contranarrativa.

Las imágenes no solo representan el género, sino que contribuyen a producirlo performativamente, inscribiendo formas de ser y de habitar el mundo (Butler, 2006).

El presente proyecto contiene los aportes colaborativos de 9 Investigadores/as provenientes de España y Argentina, cuyos 7 resultados de la investigación se disponen en la primera parte del presente volumen. Ellos son: (1) **Escenografía en femenino: Mujeres artistas y artes escénicas en el contexto de las vanguardias rusas** de *Javier Chavarría*; (2) **La mujer como objeto de consumo: Análisis crítico de la representación femenina en los anuncios de moda vaquera** de *Ana Vicens Poveda*; (3) **Videojuegos, arte digital y género: Representaciones de virtualidad y simulación en las prácticas artísticas de resistencia** de *Beatriz Page Valero*; (4) **Evolución de la representación de género en la animación: de Aladdin a Nimona** de *Carmen Pérez González y Luis Mayo Vega*; (5) **Femme aux serpents, la representación de la Lujuria** de *M. Mar Martínez-Oña*; (6) **Estereotipos femeninos y retórica de lo grotesco en la fotografía publicitaria contemporánea** de *María Vanessa García Guardia*; (7) **Laura Palmer: entre lo humano y lo monstruoso en el imaginario visual** de *Renato Seixas*.

Los artículos aquí reunidos configuran un arco crítico que recorre algunas de las construcciones tanto históricas, mediáticas y contemporáneas de los imaginarios de género en la cultura visual. Estos acusan los procesos de invisibilización historiográfica de la acción de mujeres artistas; la cosificación del cuerpo, los estereotipos, la retórica del grotesco, y el cuerpo femenino en disputa presente en medios de comunicación, fotográficos y publicitarios masivos; la persistencia de arquetipos medievales relativos a la *femme aux serpents* que perduran en el cine, la publicidad, y la cultura popular; o la figura del personaje de *Laura Palmer*, representativo de un cuerpo femenino que pendula entre objeto de fascinación masculina (*cuerpo como fantasía*) y a la vez superficie en la que se inscriben violencias estructurales, consumo simbólico, control social y disciplinamiento del cuerpo femenino. Paralelamente, el análisis sobre las imágenes de género en películas de animación evidencia la transición de representaciones normativas hacia imaginarios de identidad queer, presencia de cuerpos diversos y héroes de características vulnerables y plurales; y en los entornos digitales de los videojuegos y arte digital –donde operan los regímenes de la virtualidad y la simulación– se amplifica el marco en la creación de nuevos imaginarios en torno al género y al cuerpo digital, que evolucionan hacia formas de interpelación crítica, subjetivación y resistencia.

Diseño, Arte y Transmedia IV: Experimentaciones (Parte 2)

El Proyecto **Diseño, Arte y Transmedia IV: Experimentaciones** es continuación de los Proyectos *Diseño, Arte y Transmedia I, II y III* (Cuadernos 187, 224 y 259 respectivamente), donde los Cuadernos 224 y 259 fueron desarrollados por DC-Universidad de Palermo y el Cuaderno 187 fue realizado colaborativamente entre la Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca (México) y la Facultad de la Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (Di Bella, 2025). Guarda relación con los Proyectos *Convergencias, Narrativa y Consumo Digital I y II* (Cuadernos 255 y 302 respectivamente), ambos desarrollados entre

la Universidad Europea-Creative Campus (España) y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Este proyecto fue coordinado por Daniela V. Di Bella (UP, Argentina) y continúa con las investigaciones previamente iniciadas en los proyectos anteriores sobre el campo de la transmedia, sus productos y experimentaciones, donde las narrativas se expanden más allá de un medio específico para articularse en múltiples plataformas, interfaces y experiencias. Jenkins (2006) acuñó el concepto de cultura de la convergencia para describir cómo la circulación de historias y de información fluyen a través de diversos medios y dispositivos, integrando las prácticas productivas de la industria con la participación activa de los usuarios. A partir de allí, la transmedia se consolidó como un espacio no solo narrativo, sino también estético y experimental. Desde la perspectiva del diseño, Scolari (2013) entiende las narrativas transmedia como ecosistemas semióticos que involucran a productores y consumidores en un entramado de co-creación, donde la dimensión experimental se vuelve clave para abrir nuevos lenguajes visuales y performativos. Desde la educación alcanza múltiples esferas que destacan la potencia pedagógica y política de la transmedia y que posibilitan la circulación de conocimientos en clave crítica más allá del entretenimiento (Freeman y Rampazzo Gambarato, 2019).

El presente proyecto contiene los resultados de la investigación de 11 artículos, pertenecientes a 18 investigadores/as provenientes de Colombia, Ecuador, México, Uruguay y Argentina, cuyos resultados de la investigación se disponen en la segunda parte del presente volumen. Ellos son: (1) **Traslado semántico en la imagen del grabado *La calavera garbancera* del litógrafo mexicano José Guadalupe Posada a principios del siglo XX de Esmeralda Itzel Álvarez Contreras;** (2) **Identidad Uruguaya en el SXXI y su emergencia transmedia de Rosana Malaneschii Delgado;** (3) **Narrativas expandidas y diseño transmedia: convergencia, semiosis y RA en empaques de discos de vinilo híbridos de Guillermo Sánchez-Borrero;** (4) **Percepción de las mujeres migrantes sobre recursos gráficos utilizados en campañas para cambio social sobre migración de Reyes Remedios Vengoechea Pérez;** (5) **Idea y transmedia: una experiencia transmedial en el aula de Ethel Mir Caula, Estela López Castañero y Claudia Espinosa Alpuy;** (6) **Apuntes de otoño: Ilustración naturalista de bioformas a partir de hojas secas: una aproximación al ecoarte de Lucila Herrera Reyes y Gustavo Jesús Islas Valverde;** (7) **La escenografía como práctica expandida en una experiencia inmersiva: *Art Masters* de Alicia Vera y Miguel Negro;** (8) **Entornos tecnológicos en la educación actual. El caso de la Universidad Autónoma del Estado de México de Santiago Osnaya Baltierra, Eska Elena Solano Meneses y Marco Antonio Luna Pichardo;** (9) **Radios escolares y cultura participativa: articulaciones comunitarias, narrativas transmedia y desafíos regulatorios de Beatriz Robles;** (10) **Los cambios en la imaginación simbólica y la estructura psíquica arquetipal de la generación con AI de Ricardo Arrubla Sanchez;** (11) **A generativa en la enseñanza del Diseño de John Alfredo Arias Villamar y Mónica Alexandra Acosta Torres.**

Los artículos aquí reunidos configuran un campo donde la semiosis cultural, las narrativas, las experiencias y la expansión del diseño hacia territorios socio-educativos, tecnológicos y ecológicos operan como eje común. En conjunto, los artículos describen y analizan casos de estudio centrados en objetos culturales, sistemas simbólicos, participativos y tecnológicamente mediados, en los que se conjugan conceptos de identidad, arte, memoria, género,

comunidades, educación, tecnología y ecología que se entrelazan y expresan dentro de un paradigma de cultura transmedia y visualidades expandidas.

Para finalizar quiero agradecer en nombre del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo, al Profesor Rafael Timón Gómez y a sus Equipos de Investigadores e Investigadoras convocados/as por la Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (España); también a los pertenecientes a la Universidad de Palermo y a las distintas Universidades convocadas por quien escribe y que han participado de manera conjunta en los presentes Proyectos de Investigación.

Notas

1. Instituto de Investigación en Diseño (Disponible en: https://www.palermo.edu/dyc/instituto_investigacion/) / 27 Líneas de Investigación que componen el Programa de Investigación en Diseño (Disponible en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/) / Maestría en Gestión del Diseño (Disponible en: <https://www.palermo.edu/dyc/maestriadiseno/>) / Coloquio Virtual Internacional de investigación en Diseño, Universidad de Palermo. (Disponible en el sitio de Conferencias DC: <https://www.youtube.com/@ConferenciasDC/playlists>).

Referencias bibliográficas y generales

- Barthes, R. (1980). *La cámara lúcida: Nota sobre la fotografía*. Paidós.
- Berger, J. (1972). *Modos de ver*. Penguin/BBC.
- Brea, JL (2005). Los estudios visuales: Por una epistemología política de la visualidad. En JL Brea (Ed.), *Estudios visuales: La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Akal.
- Brea, JL (2006). Estética, historia del arte, estudios visuales. *Estudios Visuales*, (3).
- Butler, J. (2006). *Género en conflicto: Feminismo y la subversión de la identidad* (Ed. Aniversario). Routledge.
- Debord, G. (1967). *La sociedad del espectáculo*. Buchet-Chastel.
- Di Bella Coord. (2025) *Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos* (Cuaderno 259) Coordinadora Daniela V. Di Bella (UP). Argentina: Universidad de Palermo. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi259>.
- Dikovitskaya, M. (2005). *Cultura visual: El estudio de lo visual después del giro cultural*. MIT Press.
- Dixon, S. (2007). *Performance digital: Una historia de los nuevos medios en teatro, danza, performance e instalación*. MIT Press.
- Elkins, J. (2003). Nueve modos de interdisciplinarietà para los estudios visuales. *Journal of Visual Culture*, 2(2), 200–219.

- Entwistle, J. (2000). *El cuerpo modelado: Moda, vestimenta y teoría social moderna*. Polity.
- Freeman, M., y Rampazzo Gambarato, R. (Eds.). (2019). *El compañero de Routledge para los estudios transmedia*. Routledge.
- Giunta, A. (2018). *Feminismo y arte latinoamericano: Historias de artistas que emanciparon el cuerpo*. Siglo XXI.
- Goffman, E. (1979). *Anuncios de género*. Harvard University Press.
- Guasch, AM (2003). Los estudios visuales: Un estado de la cuestión. *Estudios Visuales*, (1), 16–20.
- Guasch, AM (2005). Doce reglas para una nueva academia: La “nueva historia del arte” y los estudios audiovisuales. En JL Brea (Ed.), *Estudios visuales: La epistemología de la visualidad en la era de la globalización* (págs. 59–74). Akal.
- Jenkins, H. (2006). *Cultura de convergencia: Donde los medios antiguos y nuevos colisionan*. New York University Press.
- Jenkins, H., Ford, S. y Green, J. (2013). *Medios de difusión: Creación de valor y significado en una cultura en red*. New York University Press.
- Kluitenberg, E. (2011). *Legados de los medios tácticos*. Prensa de la Universidad de Ámsterdam. (nota: título más preciso del libro de Kluitenberg; suele confundirse con el tema de inteligencia ambiental)
- Manovich, L. (2013). *El software toma el mando*. Bloomsbury Academic.
- Marchán Fiz, S. (2005). Las artes ante la cultura visual: Notas para una genealogía en la penumbra. En JL Brea (Ed.), *Estudios visuales: La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Akal.
- Mirzoeff, N. (1998). El tema de la cultura visual. En N. Mirzoeff (Ed.), *El lector de cultura visual*. Routledge.
- Mirzoeff, N. (2013). *El lector de cultura visual* (3.ª ed.). Routledge.
- Mitchell, WJT (2002). Mostrar la visión: Una crítica de la cultura visual. *Revista de Cultura Visual*, 1(2), 165–181.
- Moxey, K. (2009). Los estudios visuales y el giro icónico. *Estudios Visuales*, (6), 8-27.
- Murray, JH (2017). *Hamlet en la holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio* (Edición actualizada). MIT Press.
- Ryan, M.-L. (2015). *Narrativa como realidad virtual 2: Revisitando la inmersión y la interactividad en la literatura y los medios electrónicos*. Johns Hopkins University Press.
- Scolari, CA (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Oña y Di Bella Coords. (2025) Diseño, Cultura Visual y Género I. Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación 251. Coordinadoras María del Mar Martínez Oña (UDIT, España) y Daniela V. Di Bella (UP) Argentina: Universidad de Palermo. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi251>.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación

Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación (2025) *Diseño, Cultura Visual y Género I* (Núm. 251). Universidad de Palermo. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi251>

Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación (2026) *Convergencias, Narrativa y Consumo digital II* (Núm. 302). Universidad de Palermo.

Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación (2025) *Convergencias, Narrativa y Consumo digital I* (Núm. 255). Universidad de Palermo. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi255>

Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación (2025) *Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos* (Núm. 259). Universidad de Palermo. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi259>

Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación (2024) *Diseño, Arte y Transmedia II* (Núm. 224). Universidad de Palermo. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi224>

Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación (2023) *Diseño, Arte y Transmedia I* (Núm. 187). Universidad de Palermo. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi187>

Abstract: This issue of the *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* 305 is structured in two parts. Part 1 presents the research outcomes of the collaborative project *Design, Visual Culture and Gender II* –incubated during the 2025-2026 period– between the Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT, Spain) and the Faculty of Design and Communication at the Universidad de Palermo (UP, Argentina). Part 2 presents the research outcomes of the collaborative project *Design, Art and Transmedia IV: Experimentations*, developed by the Faculty of Design and Communication at the Universidad de Palermo (UP, Argentina). Both projects are framed within the disciplinary research and knowledge-creation activities in the field of Design carried out by the Design Research Institute at the Universidad de Palermo.

Keywords: Design - Art - Visual Culture - Gender - Transmedia - Experimentation - Education

Resumo: O presente número dos *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* 305 está estruturado em duas partes. A Parte 1 apresenta os resultados da pesquisa do projeto colaborativo *Design, Cultura Visual e Género II* –incubado durante o período de 2025-2026– entre a Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT, Espanha) e a Faculdade de Design e Comunicação da Universidad de Palermo (UP, Argentina). A Parte 2 apresenta os resultados da pesquisa do projeto colaborativo *Design, Arte e Transmídia IV: Experimentações*, desenvolvido pela Faculdade de Design e Comunicação da Universidad de Palermo (UP, Argentina). Ambos os projetos inserem-se nas atividades de pesquisa

disciplinar e de produção de conhecimento no campo do Design, realizadas pelo Instituto de Pesquisa em Design da Universidad de Palermo.

Palavras-chave: Design - Arte - Cultura Visual - Gênero - Transmídia - Experimentações - Educação
