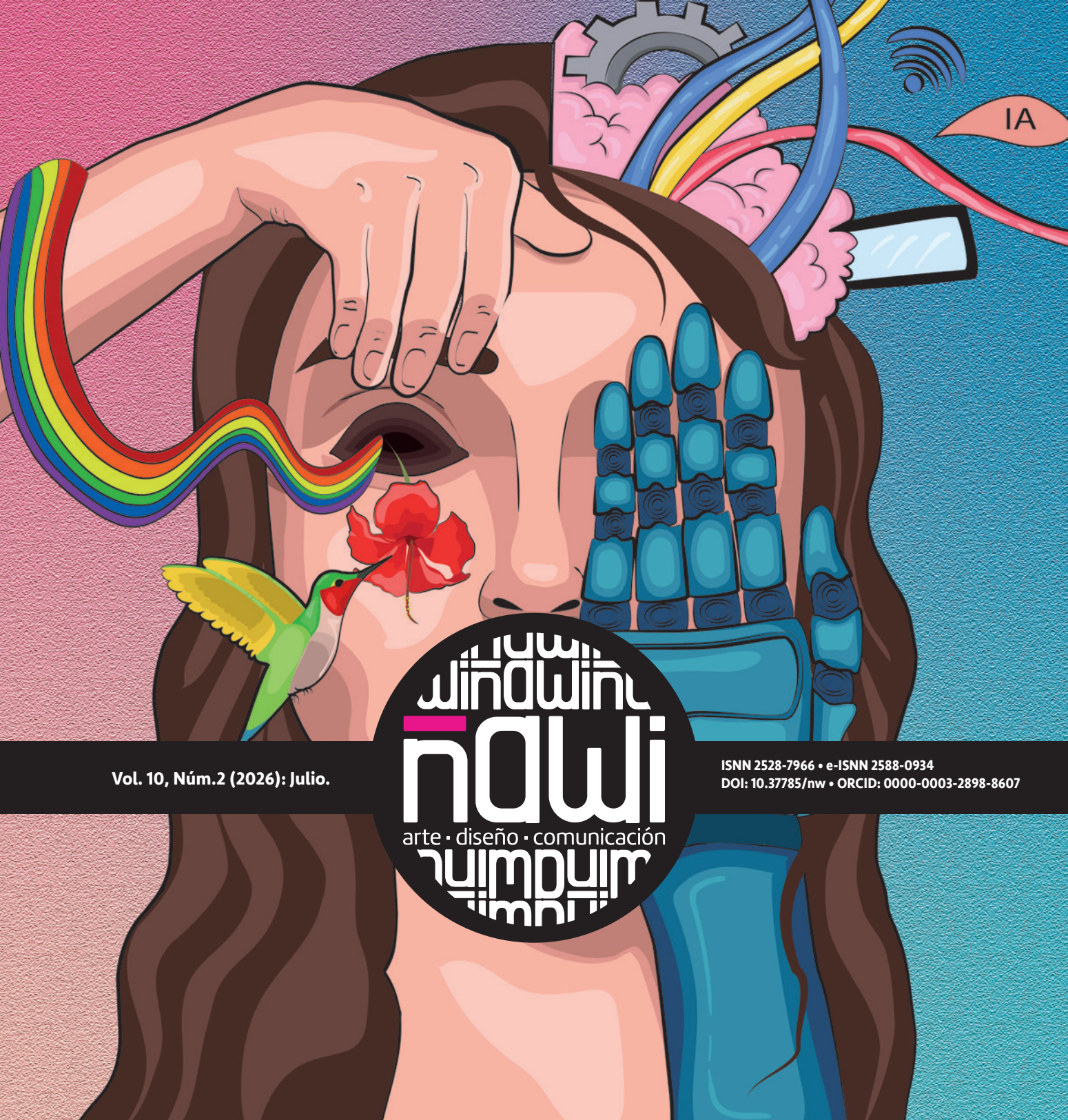




Vol. 10, Núm.2 (2026): Julio.

Window
now
arte · diseño · comunicación
impulso

ISSN 2528-7966 • e-ISSN 2588-0934
DOI: 10.37785/nw • ORCID: 0000-0003-2898-8607



Guayaquil . Ecuador
Vol. 10, Núm. 2 (2026): Julio
DOI: 10.37785/nw.v10n1



Ñawi. Arte, Diseño y Comunicación se encuentra indexada y en los directorios de:



Ñawi. Arte, Diseño y Comunicación es una publicación científica de frecuencia semestral de la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual (FADCOM) y de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL). Guayaquil, Ecuador. Campus Gustavo Galindo - Km. 30.5 vía Perimetral.

Todos los artículos que aparecen en este número fueron revisados y aprobados por pares ciegos externos.

Los envíos de los artículos podrán ser remitidos a través de la Plataforma Open Journal System:

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi>

La opiniones expresadas son responsabilidad de sus autores y no reflejan la opinión de Ñawi ni de su Consejo Editorial.

Autoridades

Rectora

Cecilia Paredes Verduga, Ph.D.
Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador

Vicerrector Investigación, Desarrollo e Innovación

Carlos Monsalve, Ph.D.
Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador

Vicerrectora Académica

Paola Romero, Ph.D.
Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador

Decana FADCOM

Nayeth I. Solórzano Alcívar, Ph.D.
Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador
e-mail: nsolorza@espol.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5642-334X>

Sub-Decano FADCOM

Carlos Eduardo González Lema, M.Sc.
Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador
e-mail: egonzalm@espol.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7015-6260>

Consejo de Editores (Editorial Board)

Editor en Jefe (Editor in Chief) y Director General de la revista

Jorge Polo Blanco, Ph.D.
Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador
e-mail: polo@espol.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9415-5406>

Directora Ejecutiva

Nayeth I. Solórzano Alcívar, Ph.D.
Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador
e-mail: nsolorza@espol.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5642-334X>

Editores Asociados (Associate Editors)

Miguel Alfonso Bouhaben, Ph.D.
Universidad Complutense de Madrid. España

e-mail: migalfon@ucm.es
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4439-4596>

Lidia Navas Guzmán, Ph.D.
Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador
e-mail: lidnavas@espol.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0679-3836>

Jorge Lombeida Chávez, M.Sc.
Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador
e-mail: jlombeid@espol.edu.ec

Co-editores Internacionales (International Co-Editors)

Miguel Alfonso Bouhaben, Ph.D.
Universidad Complutense de Madrid. España
e-mail: migalfon@ucm.es
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4439-4596>

Coeditoras Internacionales en inglés (International coeditor in English)

Katherine A. Salvador Cisneros, Ph.D.
Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador
e-mail: ksalvado@espol.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0414-3597>

Lcda. Joyce Nan Solórzano
Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador
e-mail: joynana@espol.edu.ec

Consejo Científico (Advisory Board)

David Oubiña, Ph.D.
Universidad de Buenos Aires. Argentina
e-mail: doubinia@retina.ar
ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-3377-0103>

Guilherme Maia, Ph.D.
Universidade Federal de Bahía. Brasil
e-mail: maia.audiovisual@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3250-6551>

Javier Mateos-Pérez, Ph.D.
Universidad Complutense de Madrid. España.
e-mail: jmateosperez@ucm.es
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2056-8704>

Josep Maria Català Domènech, Ph.D.
Universidad Autónoma de Barcelona. España
e-mail: josepmaria.catala@uab.cat
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4768-916X>

Josu Larrañaga Altuna, Ph.D.
Universidad Complutense de Madrid. España
e-mail: josularranagaaltuna@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6721-0270>

Juan Carlos Arias, Ph.D..
Pontificia Universidad Javeriana. Colombia
e-mail: ariasjuanc@hotmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6197-906X>

Lauro Zavala, Ph.D.
Universidad Autónoma Metropolitana. México
e-mail: zavala38@hotmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3009-2642>

Raquel Schefer, Ph.D.
Universidad de Lisboa y UCLA. Portugal y Estados Unidos
e-mail: raquelschefer@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6353-0688>

Marcelo Báez Meza, Ph.D.
Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador
e-mail: mbaez@espol.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8563-6985>

Ricardo López-León, Ph.D.
Universidad Autónoma de Aguascalientes. México
e-mail: ricardo.lopezl@edu.uaa.mx
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9653-5525>

Ana Gabriela Rivadeneira, Ph.D.
Universidad de las Artes. Ecuador
e-mail: ana.rivadeneira@uartes.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0467-8922>

Consejo Internacional de Revisores (International Reviewers Board)

Daniel Adrián Giacomelli, Ph.D.
Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires.
Argentina
e-mail: daniel.giacomelli1@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4006-8395>

Martina Guevara, Ph.D.
Conicet y Universidad de Buenos Aires. Argentina
e-mail: guevaramartina@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3108-174X>

Citlaly Aguilar Campos, Ph.D.
Universidad Nacional Autónoma de México. México
e-mail: citlaly.aguilar@politicas.unam.mx
ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-4736-072X>

Guillermo Doylet Larrea, M.Sc.
Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador
e-mail: adoylet@espol.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-7827-7808>

Cheng Li, Ph.D.
Universidad Complutense de Madrid. España
e-mail: lcheng05@ucm.es
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7225-6406>

Jorge Luis Rodríguez Aguilar, Ph.D.
Academia Nacional de Bellas Artes San Alejandro
y Universidad de las Artes. Cuba y Ecuador
e-mail: aguilarjlr@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1446-3650>

María José González Moreno, Ph.D.
Universidad de Almería. España
e-mail: mgm302@ual.es
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2224-157X>

Zacharie Hatolong Boho, Ph.D.
Universidad de Maroua. Camerún
e-mail: hatbozach@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4048-1016>

María Andrea Runcio, Ph.D.
Centro de Investigaciones Precolombinas. Argentina
e-mail: andrearuncio@hotmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3756-884X>

Teresa Esperanza Rosales Tham, Ph.D.
Universidad Nacional de Trujillo. Perú
e-mail: trosales@unitru.edu.pe
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2555-6032>

Valeria Arévalos, M.Sc.
Universidad de Buenos Aires. Argentina
e-mail: arevalosvaleria@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9412-2812>

Ofelia Meza, M.Sc.
Universidad de Buenos Aires. Argentina
e-mail: opemeza100@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-1767-7130>

Alejandro Jiménez Arrazquito, Ph.D.
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. México
e-mail: alejandro.arrazquito@correo.buap.mx
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4317-2593>

Rosa María Sánchez del Pulgar Legido, Ph.D.
Universidad Europea de Madrid. España
e-mail: rosi.legido@gmail.com

Nelson Pérez Villarroel, Ph.D.
Universidad Agraria del Ecuador. Ecuador
e-mail: nperez@uagraria.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5343-0192>

Analía Minteguiaga, Ph.D.
Conicet, Instituto de Investigaciones Gino Germani,
Universidad de Buenos Aires. Argentina
e-mail: analiaminte@hotmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6588-5311>

César Méndez Rodríguez, Ph.D.
Tecnológico de Monterrey. México
e-mail: playox@hotmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7254-626X>

Bianca Sánchez Gutiérrez, M.Sc.
Universidad de Sevilla. España
e-mail: bsgutierrez@us.es
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7603-9169>

Gestión de comunicación, publicación y técnica

Difusión y comunicación

Gerencia de Comunicación Social y Asuntos Públicos, ESPOL
José Arturo Maldonado, Ing.
Escuela Superior Politécnica del Litoral

Gestión de apoyo difusión

José Luis Castro Z., M.Sc.
Raúl Ruiz Navarrete
Jaime Córdova Mendieta
Escuela Superior Politécnica del Litoral

Dirección de arte

Antonio Moncayo M, M.Sc
Escuela Superior Politécnica del Litoral, ESPOL

Asistente informática

Kleber Avelino, Ing.
Escuela Superior Politécnica del Litoral, ESPOL

Colaboración visual (imágenes)

Portada: Emely Robayo

Índice: Franklin Rivas

Portadilla: Joice Vera

En artículos:

Stefany Nieto
Dayanna Malats
Luis Rosado
Anthony Hurtado
Alejandro Bejarano
David Durango
Ashley Aviles
Belén Cabrera
Emely Cárdenas
Melery Ángulo
Carlos Alvario

Ashley Jácome
Javier Elao
Ivanna Toaquiza
Daniela León
Víctor Quinde
Tiffany Mite
Natalia Naranjo
Nicole García
Nicolle Hidalgo
Diocelyn Molina



Índice

11 Editorial

Sección 1. Artículos de miscelánea.

17 Enzo Moreira Facca. Tensiones estéticas en el cine *underground* argentino. El caso de *La familia unida esperando la llegada de Hallewyn*.

35 Fernando A. Ramos Zaga. La mirada sintética. Inteligencia artificial generativa y mutaciones de la autoría visual contemporánea.

55 Fernando A. Ramos Zaga. The Synthetic Gaze. Generative AI and the Transformation of Contemporary Visual Authorship.

73 Pedro Álvarez Caselli. Las dos caras de Jano. Sobre la edición y diseño de colecciones de literatura chilena (1930-1970).

93 Argemiro Andrés Moreno Torres y María Isabel Apolo Ramírez. El origen intrafamiliar de la violencia en la serie *Cien años de soledad* (Netflix, 2024).

113 Javier Gómez Sánchez. Abstracción icónica con colibríes en el arte iconográfico mochica.

131 Josué Jacob Coellar Macías y María Emilia García Velásquez. *MANIA* y la representación estética del horror obsesivo.

- 149** Yanella Alicia Miranda Pereira y Norma Inés Caldas Gayoso. Reflexiones de una sociedad. Evolución y desafíos en la representación de la homosexualidad en el cine peruano: el caso de *Retablo* y *Contracorriente*.
-

- 165** María Graciela Fajardo Yépez y Natalia Yolanda Tamayo Cruz. Representaciones de lo hegemónico y lo subalterno en la cobertura mediática de las posesiones presidenciales de Sixto Durán Ballén (1992-1996) y Lucio Gutiérrez (2003-2005) por parte del diario *El Comercio* (Ecuador)

Sección 3. Seducir y emocionar. Reflexionando sobre el diseño y la gestión de marca.

- 187** Lidia Navas Guzmán. Introducción.
-

- 191** Verónica Lucía Arévalo Vélez. Resignificación visual e inteligencia artificial en procesos creativos del diseño gráfico.
-

- 209** Ricardo López-León y Elena Rivero-Mata. Roles de género en el diseño de personajes de marca: la china poblana en marcas mexicanas.





Imagen: Stefany Nieto

Editorial

En *Ñawi* siempre hemos considerado que las revistas académicas deben ofrecer un conocimiento riguroso y, al mismo tiempo, reflexiones cargadas de pensamiento crítico. Es lo que se ha tratado de hacer en el presente volumen, que está dividido en dos secciones. En primer lugar, el lector encontrará una sección miscelánea que contiene excelentes artículos sobre diversas temáticas, todas ellas apasionantes: cine, inteligencia artificial, series, comunicación, arte prehispánico. Y también podrá disfrutar de dos interesantes trabajos incluidos en la sección permanente “Seducir y emocionar”, que está dedicada al mundo del diseño y la gestión de marcas.

Jorge Polo Blanco, Ph.D.

Director Editorial

Editorial

At Ñawi, we have always considered that academic journals must offer rigorous knowledge and, at the same time, reflections rich in critical thinking. This is what has been attempted in the present volume, which is divided into two sections. In the first place, the reader will find a miscellaneous section with excellent articles on various topics, all of them exciting: cinema, artificial intelligence, series, communication, and pre-Hispanic art. And you will also be able to enjoy two interesting works in the permanent section “Seduce and excite”, dedicated to the world of design and brand management.

Jorge Polo Blanco, Ph.D.

Editorial Director



Imagen: Dayanna Malats



Artículos



Imagen: Luis Rosado

Tensiones estéticas en el cine *underground* argentino. El caso de *La familia unida esperando la llegada de Hallewyn*.

Aesthetic tensions in the argentine un *derground* cinema. The case of *The united family awaiting the arrival of Hallewyn*.

Resumen:

Los cineastas *underground* argentinos de los '70s intentaron generar un cine de ficción que combinó la vanguardia artística con la reflexión socio-política de manera inédita en la cinematografía nacional. Esta tensión problemática entre ambos elementos es equiparable a algunas de las meditaciones que conformaron *La teoría estética* (2004) de Theodor Adorno, en donde se plantea una relación dialéctica negativa entre los elementos autónomos de la obra de arte y los heterónomos. Es decir, aquellos elementos que le son propios a la obra de arte y aquellos que pertenecen al mundo empírico y donde es imposible percibir un trabajo artístico sin los dos. En el presente artículo buscaremos comprender las relaciones entre la experimentación con los recursos del cine —lo autónomo— y la reflexión sobre el mundo social de la época —lo heterónimo— presentes en la *opera prima* del cineasta under Miguel Bejo: *La familia unida esperando la llegada de Hallewyn* (1971).

Palabras clave: Cine *underground* argentino; estética del cine; autonomía; heteronomía.

Abstract:

The argentine *underground* filmmakers from the '70s tried to create a fictional cinema that mixed the artistic avant-gard with the socio-political meditation in an unprecedented way in national cinema. This problematic tension between both elements is comparable with some meditations that made up *The Aesthetic Theory* (2004), where Theodor Adorno points out a negative dialectical relationship between the autonomous elements of the art pieces and the heteronomous ones. This means: those elements that are inherent to art and those that belongs to the empirical world, and where it's impossible to perceive an artistic work without each other. In this paper we aim to comprehend the relations between the experimentation with film resources —the autonomous— and reflection on the social world of the time —the heteronomous— present in the debut film by the *underground* director Miguel Bejo (*The united family awaiting the arrival of Hallewyn*).

Keywords: Argentinian underground cinema; film aesthetics; autonomy; heteronomy.

Sumario. 1. Introducción. 2. La casa. El Submundo. Hallewyn. 3. Extrañamiento. Reflexión. Alegoría. 4. Conclusiones.

Cómo citar: Moreira Facca, E. (2026). Tensiones estéticas en el cine *underground* argentino. El caso de *La familia unida esperando la llegada de Hallewyn*. *Nawi. Arte, Diseño, Comunicación*, Vol. 10, Núm. 2, 17-33.

<https://nawi.espol.edu.ec/>

[www.doi.org/10.37785/nw.v10n2.a1](https://doi.org/10.37785/nw.v10n2.a1)

Enzo Moreira Facca
CICPBA-UNICEN-TECC
Tandil, Argentina.

enzomoreirafacca@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0001-7804-1350>

Enviado: 14/8/2025

Aceptado: 26/11/2025

Publicado: 15/7/2026



Esta obra está bajo una licencia internacional
Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.

1. Introducción

A inicios de la década del '70 en Argentina vemos el nacimiento de una serie de films de ficción realizados de manera clandestina, con escasos recursos, abundantes referencias al contexto socio-político nacional y experimentación con los recursos cinematográficos. Estos trabajos agrupados bajo la nomenclatura *Underground* o *Subterráneo* se constituyen como objetos incómodos y violentos para el espectador; pero no sólo por las temáticas violentas o tabú presentes en las obras, sino también por la propia representación (Wolkowicz, 2022). La definición *under* para referirse a estos films es desarrollada por Ernesto Schoo en su artículo en la revista *Panorama* N° 276 (1972)¹, donde se reseña la *opera prima* de Miguel Bejo —*La familia unida esperando la llegada de Hallewyn* (1971)— antes de su debut en el Festival Internacional de Pesaro. El periodista, además, establece similitudes entre los films de Edgardo Cozarinsky —...[*Puntos suspensivos*] (1971)—, Julio Ludueña —*Alianza para el progreso* (1971)— y el mencionado film de Bejo², con las producciones subterráneas del llamado *New American Cinema*³.

Schoo argumenta que “[*La familia unida...*] es un típico producto *underground* en cuanto ha sido hecho en 16 milímetros, en blanco y negro, sin actores de cartel y ninguno de esos formalismos que hacen ‘lindo’ un film” (54). Tal como se sostiene en la nota de Schoo, es notoria la influencia que estos autores reciben por parte de la filmografía moderna en boga en ese momento, especialmente del mencionado *Underground* estadounidense, la *Nouvelle Vague Francesa* —y en particular con la filmografía de Jean-Luc Godard— y de los nuevos cines de Europa del Este. La condición de clandestinidad para los *under* argentinos se da ante la imposibilidad de filmar las películas que este grupo deseaba hacer en un marco de legalidad: la promulgación del decreto ley N° 18.019 por parte de la dictadura del general Juan Carlos Onganía instala un organismo censor extremadamente restrictivo llamado *Ente de Calificación Cinematográfica*, facultado para ejercer cortes y prohibiciones a las películas tanto locales como del exterior. Es gracias al trabajo en el medio publicitario que este grupo logra franquear los obstáculos de financiamiento para sus proyectos, y en ese sentido destacarán por la carencia de recursos y la incorporación de errores de producción a la narrativa.

Además, el cine *subterráneo* será particularmente referencial a los hechos de creciente violencia política en la Argentina. Siempre desde el terreno de la ficción, los cineastas buscarán discutir el lenguaje mismo del cine a la par de llevar adelante una reflexión socio-política. En cada film se ensaya una suerte de deconstrucción genérica; ... (*Puntos suspensivos*) se compone como un pastiche de distintos registros documentales —como el *cinéma vérité*, el *travelogue* o los noticieros de televisión—, *Alianza para el progreso* hace lo suyo con el cine bélico y *La familia unida...* con el terror. Estas películas lograrán, mediante distintos dispositivos de extrañamiento —como personajes esquemáticos

1 A su vez, hay dos notas anteriores al trabajo de Schoo: un artículo de Daniel López para *El heraldo de cine* de enero de 1972, donde bajo el subtítulo *Cine underground y otras yerbas* informa sobre la producción de cine al margen de la industria, particularmente los casos de *La familia unida esperando la llegada de Hallewyn*, un cortometraje de Julio Ludueña y la inconclusa *El adentro* de Hugo Gil. Otra mención al *underground* emergente local es una nota sin firma titulada *Un desafío a los censores*, y publicada en el semanario *Panorama* del 4 de mayo de 1971, donde se reseña la *opera prima* de Julio Ludueña.

2 En este mismo grupo también hay que incluir a los directores Rafael Filippelli (*Opinaron*, 1970), Edgardo Kleinman (*Repita con nosotros el siguiente ejercicio*, 1972), Alberto Fischerman (*La pieza de Franz. Sonata en Si menor de Franz Liszt... y otras cosas*, 1973), y Bebe Kamin (*El Búho*, 1975). También hay que añadir como parte del corpus subterráneo a las segundas películas de Ludueña (*La civilización está haciendo masa y no deja oír*, 1974) y Bejo (*Beto Nervio contra el poder de las tinieblas*, 1979).

3 Los films de Jonas Mekas, John Cassavettes, Adolfo Mekas, Shirley Clarke, Robert Frank, Gregory Markopoulos, Kenneth Anger, Stan Brakhage o Andy Warhol, entre otros.

y paródicos, falsos *raccords* o narración dispersa— evidenciar el artificio y generar diversas reflexiones estéticas sobre la realidad circundante.

Esta relación entre el contexto socio-histórico y las impugnaciones al lenguaje cinematográfico es lo que nos permite incorporar a estos films a un canon del cine moderno argentino (Moreira Facca, 2023). Durante los años '60 podemos observar la aparición de diferentes expresiones de un nuevo cine que desafían las concepciones del cine clásico e innovan narrativa y técnicamente. A grandes rasgos, encontramos en el clásico un estilo transparente, que permite la comprensión total de la obra y de las motivaciones de los personajes; una estructura narrativa en tres actos, es decir: introducción, nudo y desenlace; composición renacentista que se ordenaba en torno al centro del cuadro; y todos los recursos de montaje, cámara, sonido o iluminación están puestos a favor de un mejor entendimiento de la trama, buscando ser virtualmente invisibles⁴. Los cines modernos vienen a cuestionar esta manera de hacer las películas, donde se destaca la presencia de lo que José Enrique Monterde llama “conciencia lingüística” (1996, 29). Estamos hablando de la reflexión sobre el propio lenguaje del cine y sus límites. Se nos presentan así obras opacas: personajes erráticos, con motivaciones poco claras o incluso sin sentido; desestructuraciones narrativas que se desentienden de la estructura aristotélica clásica, se muestran tramas inconexas o azarosas; distintas maneras de abordar la fotografía, bien desde un enfoque naturalista o bien potenciando fuentes lumínicas artificiales y/o el color con una intención artística; distintas maneras de trabajar con la banda sonora, que no necesariamente privilegian el entendimiento de los diálogos ni una representación realista, o bien que intervienen con el campo, el fuera de campo y el *off* de diversas maneras; y una utilización de los recursos de montaje y cámara de un modo mucho más expresivo, donde estos se hacen notar.

Podríamos dividir en dos vertientes las exploraciones que se dieron en la cinematografía moderna en cuanto al montaje y la cámara: por un lado, tenemos la revalorización del plano como elemento propio del cine, llevándolo a extensiones considerables en su duración⁵ —a veces con cámara fija, otras mediante el uso del plano secuencia—. Por otro lado, los films que se centraron en el montaje y la evidenciación de las suturas entre un plano y otro, presentando obras fragmentadas que rompen con los *raccords* de continuidad⁶. Al contrario del clásico, donde podemos ponderar un sistema normado de reglas de representación, el cine moderno se manifiesta de maneras muy diversas según cada autor. Más que una escuela o movimiento, podemos ponderar una tendencia moderna. A su vez, estos cineastas plantean sus propias y nuevas visiones sobre el estado del mundo, hablan sobre su generación, sus inquietudes y cuentan nuevas historias en entornos antes no vistos. Como también caracteriza Isaac León Frías (2013): “Los realizadores de la ‘modernidad’ trasladan a la diégesis fílmica la incertidumbre, el malestar, las confusiones y las dudas existenciales

4 Habría que matizar la afirmación para contemplar algunas filmografías que comienzan a resquebrajar el estilo clásico en una cierta tendencia “premoderna” (León Frías, 2022) años antes de la irrupción de las nuevas olas, como podría ser el caso del cine de Orson Welles, el *Film Noir* estadounidense o el *Neorrealismo* italiano. A su vez, las vanguardias históricas de los años '20, como el cine expresionista alemán o el *impresionismo* francés, también son predecesoras del cine moderno.

5 Uno de los casos más extremos es *Empire* (1965) de Andy Warhol, un plano fijo de 8 horas de duración que registra la punta del edificio Empire State en Nueva York.

6 Notable en la filmografía de Jean-Luc Godard.

de la época” (60)⁷. Estas definiciones, a su vez, podrían ser comparables a lo que Theodor Adorno (2004 [1970]) plantea cuando se refiere a la autonomía y la heteronomía del arte:

[las obras de arte] al ser artefactos, productos de un trabajo social, entran en comunicación con lo empírico, a lo que renuncian y de lo que toman su contenido. El arte niega las notas categoriales que conforman lo empírico y, sin embargo, oculta un ser empírico en su propia sustancia (25).

Y agrega más adelante:

[...] si se quiere percibir el arte de forma estrictamente estética, deja de percibirse estéticamente. Únicamente en el caso de que se perciba lo otro, lo que no es arte, y se lo perciba como uno de los primeros estratos de la experiencia artística, es cuando se lo puede sublimar, cuando se pueden disolver sus implicaciones materiales sin que la cualidad del arte de ser una para-sí se convierta en indiferencia. El arte es para sí y no lo es, pierde su autonomía si pierde lo que le es heterogéneo (27).

Adorno establece una relación dialéctica no resuelta, donde la obra no puede existir sin afirmar lo que le es propio —lo autónomo, sus propios recursos—, pero tampoco negando del todo lo que le es ajeno —lo heterónomo, el mundo social, empírico—. A su vez, Arthur Danto (2009) considera —recuperando a Clement Greenberg— que las obras de arte modernas se definen por autocriticarse mediante sus propios medios. En este sentido, estas obras son las que más se afirman en sus propios recursos, intentando alejarse de ese mundo empírico, alejándose de la representación mimética de la realidad. Sin embargo, pese a esto, las obras continúan siendo mercancía; por tanto, es imposible desligarse del todo mundo social.

El cine moderno, sin embargo, abordaría frecuentemente, como temática, ese universo empírico, aunque existan films que viren hacia un experimentalismo radical; la tendencia de estos cines es el de reflejar ciertas tendencias de pensamientos. Por otra parte, Siegfried Kracauer sostiene que “lo que las películas reflejan son tendencias psicológicas, los estratos profundos de la mentalidad colectiva que —más o menos— corren por debajo de la dimensión consciente” (1985, 14). Gracias a las posibilidades del cine para analizar el mundo visible en su totalidad —mediante cámara, montaje y el resto de sus recursos formales— es posible ponderar en las obras la historia de la psicología de determinada nación. Las películas, según Kracauer, tienen un lugar privilegiado entre el resto de las artes para este propósito debido a ser productos de obras de un colectivo de personas que colaboran y ser objetos de interés para las masas anónimas. El autor afirma que, pese a que existan objetos audiovisuales diseñados para imponer al público cierta visión o ideología, son los deseos de los espectadores los que prevalecen en última instancia, o al menos en parte de la obra.

En el caso particular del *underground* argentino, encontramos en sus historias el protagonismo de las clases marginadas del sistema capitalista —prostitutas, vagabundos, pobres, obreros, la militancia de izquierda—, a la vez que una dura crítica a las clases pudientes y quienes ejercen el poder político. Estas obras serán un reflejo leal del pensamiento de sus autores, sujetos de clase media afines a posiciones de izquierda y a las sensibilidades de la vanguardia artística. Films donde abunda la violencia y lo sexual como marcas de una época de creciente violencia política en el país y una censura con nula tolerancia a este tipo de representaciones críticas desde posturas de izquierda. Lejos de

7 Para más detalle sobre las implicancias del cine moderno y su desarrollo en el panorama argentino, consultar nuestro artículo *Acerca del surgimiento y desarrollo del cine moderno argentino*, en *Culturas* N°17 (2024).

querer alejarse del mundo social, a través de estas películas los cineastas *under* plasmarán sus reflexiones en torno al contexto sociopolítico del país.

Acompañando esta actitud reflexiva, en los films se llevan adelante toda una serie de fuertes rupturas para con la representación realista y clásica en el cine, que evidencia y critica la construcción de la obra audiovisual—aquí el alejamiento relativo de lo empírico—. Estos dos polos, lo autónomo en forma de autocritica o “conciencia lingüística”, tensado con lo heterónimo en forma de reflexión sobre el mundo histórico —o “conciencia histórica”, según Monterde—, es lo que caracteriza al cine *underground* argentino como parte del cine moderno nacional. A continuación, veremos cómo se ponen en juego estas tensiones a lo largo del análisis sobre *La familia unida esperando la llegada de Hallelwyn* como caso testigo del cine *underground* argentino. En primer lugar, desglosando los elementos de la trama del film, para luego enumerar los elementos definitorios de una estética experimental y desafiante. De esta manera intentaremos comprender las relaciones entre la experimentación con los recursos del cine y las reflexiones sobre el mundo social en la época como parte de una estética que busca poner en primera plana ambos elementos (Figura 1).



Figura 1. A la izquierda, la fachada de la casa al inicio del film. A la derecha, la familia burguesa cenando.

2. La Casa. El Submundo. Hallelwyn

La trama de *opera prima* de Miguel Bejo está inserta en el universo cerrado de una familia burguesa. Estos individuos aguardan con temor y ansiedad la llegada de un misterioso personaje que apasiona a las masas que se encuentran en el afuera de la casa, el llamado *submundo*⁸. La obra resulta ser una adaptación libre de la obra de teatro de Michel de Ghelderode, *Sr. Hallelwyn* (1848)⁹, que versa sobre un alegre vampiro violador de doncellas en la zona de Flandes. La inscripción del metraje dentro en las coordenadas del género de terror es clara, como bien describe Paula Wolkowicz:

[*La familia unida...*] Retoma, fundamentalmente, la puesta en escena y la iconografía de lo que Losilla denomina la “fase clásica” del género (correspondiente al período 1931-1954), y que se caracteriza por la fuerte impronta expresionista de las imágenes (un estilo fotográfico de luces y sombras contrastadas, grandes sombras proyectadas, la estilización de la

8 Nombre utilizado por el propio director para referirse a aquel espacio en varias notas periodísticas de la época (Bejo, 1973) como de la actualidad (Guarnaccia, 2023).

9 La obra de teatro está, a su vez, basada en un cuento popular neerlandés.

escenografía, una exageración del maquillaje); los espacios lúgubres (las catacumbas, los castillos tenebrosos, las puertas chirriantes y los pasadizos secretos) y la puesta en escena dual; parejas de contrarios que apelan a un binarismo tanto narrativo como espacial, y que en el film de Bejo adquiere la forma dicotómica de interior/exterior; familia/no-familia; burguesía/pueblo; civilización/barbarie (2022, 227).

La casa de la familia es el espacio central, un cosmos cerrado y claustrofóbico en torno al cual girarán los eventos del film. Los miembros de la familia son esquemáticos y representan su posición dentro de la misma y un determinado comportamiento. “Cada actor representa no un papel, sino un sector del subconsciente (...) Padre = autoridad, verticalidad; Hija = inocencia, virginidad; Hijo = rebelión; Tía = aceptación, experiencia; Señor = formalidad; Novio = machismo; Abuelo = senilidad, agresividad” (Bejo, 1973, 20). El inmediato contraste que se encuentra con la casa es el *submundo*: si en la casa prima la estructura piramidal autoritaria, con el personaje de El Padre a la cabeza de la misma, rituales bien establecidos —como la visita diaria al sepulcro de La Madre o los sacrificios que eventualmente se llevarán a cabo—; en el *submundo* habrá una estructura horizontal, libertinaje sexual, costumbres populares —como tomar mate, comer asado o ver películas—, y nula diferenciación entre sus miembros, excepto por su aspecto físico o por los pocos que tienen funciones para con la casa —el mayordomo, la mucama o el cuidador de la cripta—. Estas diferencias son lo que configura el afuera como algo desagradable y lo despreciable desde el punto de vista de la familia protagonista.

Los lúmpenes del exterior se constituyen como una otredad para el ego de los integrantes de la casa; los de afuera son lo incivilizado, el caos y la desorganización. Robin Wood (1979), recuperando planteos freudianos, sostiene que en el otro están proyectadas las represiones y opresiones del ser, y en el cine de terror esto se condensa en la figura del monstruo que viene a acechar a los protagonistas con sus propios temores subconscientes. Freud (1992) habla de “lo ominoso” para referirse a aquello que genera angustia y terror, plantea que “lo ominoso es aquella variedad de lo terrorífico que se remonta a lo consabido de antiguo, a lo familiar de hace largo tiempo” (220). Lo ominoso es aquello conocido y reprimido por el sujeto, “(...) es algo que, destinado a permanecer en lo oculto, ha salido a la luz” (1992, 241). El concepto de otredad para el psicoanálisis, según Wood, “reside en el hecho que funciona no sólo como algo externo a la cultura o a uno, sino como algo reprimido (pero nunca destruido) en el ego y se proyecta hacia afuera para ser odiado y repudiado” (1979, 9)¹⁰. La fórmula básica del terror es que la normalidad sea interrumpida por el monstruo que viene a ser la proyección de eso que está siendo reprimido, y el final feliz —si lo hay— es la restauración del anterior orden represivo (1979, 10).

La representación de lo monstruoso en la película está puesta sobre el personaje de Hallelwyn, quien había estado en la casa como un invitado tiempo atrás¹¹. Este monstruo encarna todo lo que la familia, y particularmente su jefe, reprime/oprime: la sexualidad, el festejo, el desorden y el exceso. Es el inmediato opuesto del personaje de El Padre, que no por nada ambos personajes son interpretados por Osvaldo de la Vega. Si el patriarca de la familia es “el responsable del orden interno y garantía de esta película” (67:04 minutos) o de la normalidad, entonces Hallelwyn es el garante

10 La traducción le pertenece al autor de este artículo.

11 Es El Padre quien en una conferencia de prensa dirigida a los espectadores —rompiendo así la cuarta pared— relata la anécdota: “En aquel tiempo, a este remanso de paz, llegó un ser extraño y diabólico. Hallelwyn dijo llamarse. Y como tenía algo de noble, algo de conde educado en otras tierras, no vacilamos en darle albergue ¡Maldito sea el momento en que hicimos eso! ¡Penetró en la casa y nos penetró a todos! ¡Y para colmo los de afuera comenzaron a adorarlo! Veían en él a quién sabe qué santo en sus supercherías (...)” (42:40 minutos).

del caos, es decir del conflicto narrativo o la alteración del *status quo*. Resulta imposible no comparar al personaje del —supuesto— vampiro con la figura del presidente Juan Domingo Perón. Encontramos en ambos personajes puntos de contacto claves: ambos son amados por las clases populares, a la par que odiados y/o temidos por los sectores pudientes; ambos comparten una situación de exilio y planifican su regreso definitivo, uno al país, el otro a la casa¹².

Wood también señala a las ideologías digresivas del capitalismo burgués como núcleo de lo que el mundo occidental reprime y oprime (1979, 10). Este autor también menciona como elementos reprimidos de nuestra sociedad a la mujer desde el punto de vista de una sociedad machista, al proletariado desde las clases altas, las otras culturas y grupos étnicos por fuera de lo eurocéntrico, y la sexualidad por fuera de la heteronorma. Todos estos conforman una otredad de la sociedad occidental eurocentrada, acorde a los planteos de Enrique Dussel (2008). Según esta última perspectiva, la otredad del ego moderno europeo fue subsumida y encubierta como lo mismo: “El otro en su distinción, es negado como otro y es alienado a incorporarse a la totalidad dominadora como cosa, como instrumento, como encomendado, como asalariado (en las futuras haciendas), o como esclavo” (41). Estas alteridades oprimidas se ven retratadas en el film de Bejo en el submundo y sus aliados. El film incluso inicia con una escena en que nos da a entender que El Hijo sostiene una relación homosexual con un miembro del submundo. Hallelwyn, al ser visto por estas otredades como su referente, es un ser ominoso en la visión de los burgueses comandados por El Padre.

La inminencia de la llegada del temido chupasangre, Hallelwyn, se da por el inserto de unos fragmentos en blanco y negro del regreso de Kurt Menliff montando a caballo en *La frusta e il corpo* (*El cuerpo y el látigo*, 1963) de Mario Bava. Además, esta misma secuencia del jinete cabalgando es proyectada en la diégesis de *La familia unida...* para los integrantes del afuera (27:51 minutos). Según hipotetiza Guarnaccia en su entrevista con el director, y respaldado por este último (2023, s/p), la proyección del segmento del film de Bava es una parodia a las exhibiciones clandestinas de *Cine-Liberación*. Entonces, todo el film se configura como una ácida observación y reflexión en torno a los temores reprimidos de la alta burguesía nacional. Poco a poco, mientras más se acerca el temido Hallelwyn, los miembros del submundo irán invadiendo la casa, y le faltarán el respeto a todo lo sagrado para ellos: el costoso vino de la cena es bebido por los de afuera; el cadáver de La Madre es secuestrado por El Hijo —secretamente aliado al submundo— y luego canibalizado en un asado sacrílego sobre el final de la película; La Tía es raptada y convertida por los lúmpenes— quienes la bautizan con una camiseta del Club Atlético Boca Jrs.—, y más tarde es sacrificada por su propia familia; El Mayordomo defeca justo frente a un cuadro de José de San Martín, entre otras ofensas. El Padre es la figura que ejerce la opresión directa sobre su casa y sobre el submundo, como aristócrata dueño de los medios de producción, pero siempre en este doble significado alegórico/sexual/ideológico.

Esto se traduce en operaciones metanarrativas: este personaje da conferencias de prensa sobre la inminencia de la llegada del vampiro como si fuera el presidente de la nación; en otras secuencias, una voz en off relata las decisiones de El Padre simulando ser un anuncio radial del gobierno; además, junto con El Novio —de La Hija— discuten sobre el nivel de represión policial/militar a aplicar sobre los de afuera. En escenas anteriores, el personaje de Hayes es el encargado de descubrir y dar caza a La Tía traidora, parodiando en el camino a los *spaghetti westerns*¹³. En estas

12 Durante la realización del film, Perón se encontraba exiliado en España y ya se hablaba de su eventual regreso. Este se concreta brevemente el 17 de noviembre de 1972 cuando es autorizado por la dictadura, permiso revocado nuevamente el 3 de febrero de 1973. El retorno definitivo del líder justicialista se da el 20 de junio de 1973 durante la presidencia de Héctor Cámpora.

13 *Westerns* de producción europea, inicialmente dirigido por italianos —de ahí el nombre *spaghetti*— durante los años '60 y '70,

secuencias se utiliza música de Enio Morricone de fondo¹⁴, y tenemos una escena de práctica de tiro con unas latas (50:50 minutos). El Novio oficia de héroe solitario que mediante su astucia y su destreza soluciona el problema en pos de la mayoría, en este caso, de la casa. El personaje, asociado de esta manera a los *cowboys*, parece ser una alusión a los intereses estadounidenses en la región. Entre 1961 y 1970, Estados Unidos puso en marcha el plan de inversiones llamado *Alliance for progress* (*Alianza para el progreso*)¹⁵, con el objetivo de realizar una inversión de 20.000 millones de dólares en los países de Latinoamérica mediante sus agencias financieras y así asegurar su influencia regional en el marco de la Guerra Fría. El programa termina fracasando tras el asesinato del presidente estadounidense John F. Kennedy (1963), su principal impulsor. La injerencia externa de EEUU se manifestará luego en apoyo directo o indirecto a diversos golpes de estado en el continente con tal de mantener gobiernos aliados durante los '70. De esta manera, mediante esta vinculación de El Novio con el subgénero del *western*, Bejo hace referencia a este momento político del continente.



Figura 2. La llegada de Hallewyn y el festejo con el submundo.

y caracterizados por la estilización de la violencia. El *western* clásico representa la vida de frontera durante el tiempo de expansión estadounidense hacia el oeste, los *spaghetti western* también se ambientaban en los Estados Unidos, pese a ser rodados en paisajes europeos.

14 De la banda sonora de *Il buono, il brutto, il cattivo* (*El bueno, el malo y el feo*, 1966).

15 Julio Ludueña, otro integrante de la tribu *under*, había hecho alusión al mismo programa en su film *Alianza para el progreso* (1971). Ludueña a su vez participa como actor en *...Hallewyn*, interpretando a un enmascarado del submundo que cocina un asado.

Una vez que arriba Hallelwyn (Figura 2), éste es seducido por La Hija y ambos mantienen relaciones sexuales hasta que el vampiro muere extenuación. Tras esto, al haber sido contaminada por el enemigo, el personaje de María Elena Moby es sacrificado por su padre. Este es el final —feliz—: la restauración de la represión/opresión en la casa y la familia, con la necesaria eliminación de La Tía y La Hija, la huida de El Hijo traidor con el cuerpo muerto de Hallelwyn y el exilio voluntario de El Abuelo en Europa. Es particularmente significativo la utilización de *La marcha de la libertad* durante toda la secuencia final, ya que la misma está asociada como himno de la autodenominada *Revolución Libertadora*, que derrocó a Juan Domingo Perón en 1955¹⁶. Finalmente, El Padre se disfraza de vampiro y quienes quedan de la familia se colocan heridas falsas. Por otro lado, los lúmpenes se quitan sus disfraces y dejan de actuar, saliendo de cuadro, incluso la actriz de La Madre muerta se levanta y sale de escena junto al resto. Quienes en una película del género deberían representar una amenaza dejan de actuar, vuelven a ser civiles y se retiran; mientras quienes deberían representar a los héroes se disfrazan de monstruos y se mantienen dentro del plano. Los verdaderos chupasangres siempre fueron los reproductores de la represión/opresión del sistema capitalista (Figura 3).



Figura 3. A la izquierda, El Novio con heridas falsas en el rostro. A la derecha, El Padre con dientes postizos de vampiro.

3. Extrañamiento. Reflexión. Alegoría

Las transgresiones al cine clásico de género que operan hacia adentro del film, buscan generar extrañamientos en el espectador. Se configura entonces un espacio narrativo ajeno a la representación cinematográfica realista/naturalista, aquí la reflexión socio-económica se da mediante las agresiones al dispositivo de narración clásico y el distanciamiento en clave brechtiana. Entendemos al distanciamiento como aquellos procedimientos que evidencian la puesta en escena, evidencian la construcción del artificio —en este caso cinematográfico— y persigue señalar los elementos de dominación mediante los cuales obra genera un estado de inmersión espectacular. De esta manera, se genera un efecto de extrañamiento en el espectador al ver como se señala constantemente la manera en la que se constituye el armazón narrativo. A partir de este extrañamiento o *displacer* es como en el film obliga al espectador a ser plenamente consciente de las posibilidades de reflexión, rompiendo así con el efecto de ilusión y el espectáculo —se rompe el placer contemplativo—. Se busca en cambio que el espectador sea actor, sea un espectador activo que se cuestione lo que observa y salga a la acción para cambiar el mundo. Decía Eduardo Russo: “La reflexividad, ya ope-

16 Notable en la filmografía de Jean-Luc Godard.

rante en la concepción tempranamente multimedia de las piezas brechtianas se traduciría en el cine en la posibilidad de revelar tanto las condiciones de producción, como los códigos y principios que regulan su funcionamiento" (2002, 148). Los principales de los procedimientos rupturistas que encontramos en la *opera prima* de Miguel Bejo son los que se detallan a continuación.

1. La reflexión sobre la propia representación, al exponer las marcas de la enunciación. Un ejemplo de ello son las frases en *off* que refieren al propio film, tales como: "Referente a la secuencia *Llegada de Hallewyn (...)* Tal como se están desarrollando los acontecimientos en la película *La familia unida esperando la llegada de Hallewyn (...)*" (66:31 minutos). O bien la presencia de los cables de los reflectores durante el discurso de El Padre (45:00 minutos), dando a entender que se trata de una puesta en escena. También la ruptura de la cuarta pared por parte de este personaje, quien le habla a la cámara como si fuera un personaje más (27:34 minutos), entre otros ejemplos. En todos estos casos, se le habla directamente al espectador con el objetivo de interpelarlo para que reflexione sobre las condiciones de representación y qué quiere transmitir la narración (Figura 4).



Figura 4. Conferencia de prensa de El Padre.

2. Los personajes responden a sus roles esquemáticos y paródicos dentro de la trama. El Padre debe mantener la autoridad, El Hijo debe rebelarse contra la misma, La Tía debe ser comprensiva con los de afuera, El Novio debe colaborar con su suegro, etc. Este tipo de actuaciones, distanciadas de la construcción de personajes con perfiles psicológicos definidos, es una de las claves del teatro épico de Bertolt Brecht y apuntan a destacar la dimensión sociopolítica de la obra. Se evitan en estos casos la identificación espectral con uno u otro personaje, sino que se evidencia que son parte de una ficción y que cumplen un rol preestablecido para con la trama. "Gusto, disgusto y acciones no están al servicio de la emoción, sino de la comprensión crítica de los acontecimientos" (Vanoye en Monterde, 1996, 40). Así se señala directamente a la construcción de la película de terror como un género donde se plasman las opresiones de las sociedades, se busca que se comprendan estos roles actanciales para con el género que se transgrede.

3. Los errores de producción son incorporados a la ficción. Un claro ejemplo de ello es el intempestivo exilio de El Abuelo a Europa, que en realidad responde a que Edgardo Cozarinsky tenía que viajar a ese continente y se encontraría ausente para el resto de la filmación (Schoo, 1972). La ausencia de uno de los actores principales del metraje se suple narrativamente en una escena muy sencilla: tras un cartel filmado que anuncia la huida del personaje, El Abuelo entra

a un armario, cuelga su espada y procede a encerrarse, mientras en la banda de sonido se oye un avión despegando. La incorporación del azar a la producción es uno de los elementos comunes en toda la producción *under*. Recordamos aquí la noción de *azar objetivo* (Bürger, 2010 [1974]) que “consiste en la selección de elementos semánticos concordantes (...) de dos hechos independientes” (92). Aquí Cozarinsky debe irse a Europa, por lo que El Abuelo debe irse de la trama, a Europa. Como mérito añadido, este final inesperado del personaje encaja perfectamente con las temáticas de la obra y con el perfil de personaje de la alta burguesía latinoamericana.

4. Las citas intertextuales con otras producciones. En ese sentido, Paula Wolkowicz (2022), retomando a Gérard Genette, sostiene que:

“(...) la intertextualidad es otro de los procedimientos digresivos del cine moderno para señalar su opacidad y su instancia autorreflexiva. Pero también cumple otra función, al permitir la construcción de nuevos significados, establecer relaciones paradigmáticas con otros elementos de la diégesis y reforzar líneas interpretativas propuestas por las películas” (206).

Para el caso del film que estamos analizando, tenemos los fragmentos pertenecientes al film de Bava o la música de Morricone, estos elementos permiten establecer relaciones entre las películas a las que pertenecen los mismos. Para el caso de *El cuerpo y el látigo*, tanto el personaje de Kurt Menliff como Hallelwyn regresan al lugar del que han sido expulsados para terminar muriendo, además ayuda a reforzar la presencia sobrenatural de Hallelwyn junto a su sexualidad abrasiva. En la película de Bava, el personaje de Christopher Lee regresa al castillo familiar del que fue expulsado para reclamar sus títulos y a su antigua prometida, Nevenka. Tiempo después de su llegada al castillo y de someter de forma sadomasoquista a Nevenka, Menliff muere misteriosamente asesinado y a continuación parece que su fantasma acecha a los habitantes de la propiedad. Wolkowicz destaca la aparición de los fragmentos de Menliff cabalgando en la película de Bejo como un caso particular de intertextualidad, dado que “la cita es incorporada a la diégesis. Kurt Menliff no remite de manera simbólica a Hallelwyn: es Hallelwyn” (207). Y de manera similar que el personaje de Lee en *El cuerpo y el látigo*, Hallelwyn acecha a los personajes de la casa con su sola mención, como si fuera un fantasma. En ese sentido, su llegada también revoluciona todos los aspectos de la casa familiar y mantiene un prohibido acceso carnal, en este caso con el personaje de La Hija. La música proveniente de *El bueno, el malo y el feo* y que acompaña a la secuencia donde El Novio descubre la traición de La Tía, cumple la función de asociar al personaje de Hayes con lo estadounidense, gracias a la vinculación con el subgénero *spaghetti western* —como argumentamos anteriormente. Por extensión, a El Novio se lo asocia intertextualmente con los intereses imperialistas de este estado sobre Latinoamérica. Se refuerza así la disputa con el *submundo* y Hallelwyn, agregándole una dimensión geo-política.

5. La espacialidad desplazada. En muchas de las películas subterráneas se evitan hacer menciones directas a la Argentina, más que algunos comentarios o referencias; en cambio, se desplaza el sentido hacia un lugar simbólico o alegórico. El país está eludido, o encubierto por otro tipo de representación. A su vez, esto es síntoma del desprecio de estos realizadores hacia el documental testimonial y el realismo o naturalismo¹⁷. En *...Hallelwyn* el país pasa a ser

17 En su ensayo para *Hablemos de cine* N° 65 (1973), Julio Ludueña expresa la desconfianza que los *underground* sentían respecto del registro documental: “Los medios informativos despliegan habitualmente infinidad de escenas documentales que ilustran su ideología sobre aspectos esenciales de la realidad. Aparentemente, cambiarles el sonido y el montaje, alcanza para alterar el discurso de esas imágenes y volverlas contrainformativas” (18). Y en cambio optan por la ficción como medio para trabajar con la materialidad del mundo: “Las imágenes recreadas por la ficción tienen sonido propio, ya no podrán ser utilizadas sino con el sentido en que fueron filmadas. En la medida que cada plano constituya una secuencia, un discurso completo, tampoco su expresión dependerá del montaje” (18).

el conjunto de la casa y el afuera de la misma. Una representación binaria de clases sociales en conflicto a través del prisma del terror que siente la burguesía nacional frente a un regreso Perón al país. Aunque hay pistas como las menciones de los diarios *La Nación* y *Crónica*, o de *Radio Rivadavia*, estas referencias requieren cierto conocimiento del contexto político local para identificarlas. Al encontrarse el referente desplazado hay que deducir las referencias a partir de las situaciones alegóricas que se presentan en la narrativa.

Esta doble tensión entre las referencias al mundo social y la necesidad de experimentar con la forma cinematográfica —al tener que resolver errores de producción o la falta de financiamiento de maneras innovadoras, como por el propio deseo de realizar obras disruptivas— permite construir un espacio alegórico, que apunta tanto a generar una reflexión socio-política como a una autocrítica del cine de género. Lo alegórico es el elemento central de las llamadas obras de arte *no-orgánicas*, según describe Peter Bürger, que recupera el término de las meditaciones de Walter Benjamin. Según el autor:

1. Lo alegórico quita un elemento de la totalidad del contexto de vida. Lo aísla, lo priva de su función. La alegoría es esencialmente un fragmento y, con ello, se opone al símbolo orgánico. (...)
2. Lo alegórico reúne los fragmentos aislados de realidad y les otorga un sentido. Este es un sentido dado, no surge del contexto original de los fragmentos (Bürger, 2010, 98).

Estas dos primeras definiciones —de cuatro— de la noción de *alegoría* de Benjamin es lo que permite pensar a las obras *no-orgánicas* o vanguardistas/modernas, de las *orgánicas* o clásicas. Lo clásico se expresa como una totalidad; lo vanguardista como fragmento. Además, también coincide con la noción de *montaje* que el autor desarrollará más adelante, y es entendida como la fragmentación de la realidad.

Mientras el clásico reconoce en el material al portador de un significado y lo atiende, el vanguardista ve un símbolo vado al que solo él es capaz de darle significado. Por consiguiente, el clásico manipula su material como totalidad, en tanto el vanguardista lo saca de su contexto de vida, lo aísla, lo fragmenta (Bürger, 2010, 100).

En el cine parecen trazarse distinciones similares a las descritas en el arte pictórico, entre los llamados *cine clásico* y el *cine moderno*. En el caso de *La familia unida...* observamos claramente el intento de Bejo de dejar expuesto el artificio: pone en evidencia la estructura psicoanalítica que subyace al cine de terror, construye un espacio narrativo dislocado —sin conexión entre el adentro de la casa y el afuera de la misma—, pone en cuestión distintos fragmentos del mundo social —la posible vuelta de Perón, la violencia política, el odio de clase, etc.— y los parodia desde la ficción. De esta manera se ancla en la tradición estética moderna, al oponerse a la homogeneidad narrativa y el realismo, y reafirma constantemente sus propios recursos para autocrítica la manera en la que se construyen los films de género terror. Aun así, Bejo no se queda en la autocrítica del arte como objetivo en sí mismo, sino que lo vincula intertextualmente con el mundo empírico para presentar una batería de ambiguas reflexiones sobre el acontecer socio-político. Lo heterónimo aquí es fundamental, a la hora de trabajar lo autónomo; no se desliga de ese mundo social, sino que lo critica mediante la afirmación de los propios recursos cinematográficos. En última instancia, en este film podemos leer cierta psicología de la época, tal como planteaba Kracauer: la futilidad que significa la vuelta de Perón y la lucha revolucionaria frente a la injerencia estadounidense y la complicidad de las clases pudientes. Todos los recursos del film están puestos para transmitir —queriéndolo o no— esta visión escéptica acerca de las vías revolucionarias, mirada propia de ciertos sectores de la intelectualidad de la época (Figura 5).



Figura 5. Sacrificio de La Tía a manos de El Abuelo.

4. Conclusiones

El cine *under* en Argentina se pone en sintonía con las estéticas de vanguardia de los sesentas y setentas. Así como los artistas plásticos de esas décadas empujan los límites del arte y estos ceden, Miguel Bejo y sus colegas empujan aún más la frontera del cine moderno argentino, iniciado durante la década anterior. “La pregunta filosófica sobre la naturaleza del arte surgió dentro del arte cuando los artistas insistieron, presionaron los límites, y encontraron que los límites cedían. Todos los artistas típicos de los sesenta tuvieron una sensación vívida de los límites” (Danto, 2009, 36). Las ficciones subterráneas así se diferencian claramente del anterior cine moderno, el de la llamada *Generación del sesenta*¹⁸. Estos últimos buscaron plasmar las inquietudes generacionales en narrativas con tintes más sociales en algunos casos —como en los films de Lautaro Murúa—, más intelectuales y psicológicos en otros —como en los de Manuel Antín—, pero no dejan de abonar al realismo-naturalismo cinematográfico más allá de las innovaciones en sus historias y técnicas¹⁹.

Los subterráneos, en cambio, intentarán un giro más experimental al transgredir las mismas bases de la representación realista. Esta impugnación al cine anterior también se puede enmarcar en la idea de *lo nuevo*, como otra de las características que Bürger —recuperando nuevamente a Adorno— encuentra como propio de la vanguardia. “Lo que en la modernidad distingue la categoría de lo nuevo respecto de los usos anteriores, también legítimos, de la misma categoría, es lo radical de la ruptura con todo lo que se considera válido hasta ese momento” (2010, 87)²⁰. Sin embargo, esta crítica de la tradición estética del cine a partir de sus propios medios es indisoluble del objeto socio-político al que las mismas refieren. En *La familia unida...* se aborda la realidad social, al mismo tiempo que se preocupa por los recursos del cine, el shock que genera el film mediante la violencia representada —los sacrificios, lo escatológico, lo sexual— y la violencia de la representación —el distanciamiento actoral, la exposición del artificio, la narración disper-

18 Principalmente identificada con los directores Manuel Antín, Rodolfo Kuhn, David Kohon, Simón Feldman, Lautaro Murúa y José Martínez Suárez.

19 Sin embargo, es de destacar que en el caso de los films de Manuel Antín poseen una narrativa mucho más distorsionada por la utilización de *flashbacks*, *flashforwards* y repetición de planos con objetivo de plasmar en pantalla la psicología de sus personajes.

20 Aunque hay ciertos elementos que el cine *under* recupera de la tradición clásica cinematográfica, como lo es la estructura básica del cine de género, si bien luego será transgredida.

sa—, apuntan a poner sobre la mesa de discusión a los dos elementos por igual: lo que Adorno llamaba lo autónomo, el arte y sus recursos en sí mismos, y lo heterónomo, el mundo empírico.

La alegoría, el distanciamiento y el extrañamiento permiten avizorar algo de la realidad social, y esta última permite apreciar los recursos de ficción con los que se aborda. Ésta es una relación dialéctica que nunca encuentra su síntesis: es un film experimental porque es político y es un film político porque es experimental; es autónomo porque es heterónomo y es heterónomo porque es autónomo. Estos dos parámetros conforman eso que Monterde entiende como característica principal de los cines modernos, a saber, el interés de los sujetos que hacen cine por cuestionar la lengua —“conciencia lingüística”— y el interés por abordar temáticas del presente —“conciencia histórica”—.

Así, pues, la conciencia lingüística encuentra su correlato en la conciencia histórica, que a través de parámetros como la autoría significará la plena emergencia del sujeto en la creación cinematográfica. Y esa conciencia del sujeto —o su crisis— fue el fundamento de toda noción de modernidad (1996, 45).

Referencias bibliográficas

- Adorno, T. (2004 [1970]). *Teoría estética*. Madrid: Akal.
- Bejo, M. (1973). Un cine de transición. *Hablemos de Cine*, 65, 20-21.
- Bürger, P. (2010 [1974]). *La teoría de la vanguardia*. Buenos Aires: Las Cuarenta.
- Danto, A. (2009). *Después del fin del arte*. Buenos Aires: Paidós.
- Dussel, E. (2008). 1492. *El encubrimiento del otro. Hacia el origen del "mito de la modernidad"*. La Paz: Biblioteca Indígena.
- Guarnaccia, T. (2023). Acá y en otros lugares: una entrevista con Miguel Bejo. Web *Con los ojos abiertos*. Rescatado de: <https://www.conlosojosabiertos.com/aca-y-en-otros-lugares-una-entrevista-con-miguel-bejo/>
- Freud, S. (1992). *Obras completas. Vol. XVII*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Kracauer, S. (1985). *De Caligari a Hitler. Historia psicológica del cine alemán*. Barcelona: Paidós.
- León Frías, I. (2013). *El nuevo cine latinoamericano de los años sesenta. Entre el mito político y la modernidad fílmica*. Lima: Fondo Editorial.
- León Frías, I. (2022). *Del clasicismo a las modernidades. Estéticas en tensión en la historia del cine*. Lima: Fondo editorial.
- López, D. (1972). Cine argentino, hoy. *El heraldo del cine*, año 41, Número 2105, volumen XLII.
- Ludueña, J. (1973). La ficción de la ficción es la realidad. *Hablemos de Cine*, 65, 18-19.
- Monterde, J. E. (1996). La modernidad cinematográfica. En J. E. Monterde & E. Rimbau i Moller (Coords.), *Historia general del cine. Volumen IX. Europa y Asia (1945-1959)* (pp. 15-45). Madrid: Cátedra.
- Moreira Facca, E. (2023). Acerca del surgimiento y desarrollo del cine moderno en Argentina. *Culturas*, 17. <https://doi.org/10.14409/culturas.2023.17>
- Russo, E. (2002). El efecto Brecht en pantalla. Distanciamiento y reflexividad en el espectador de cine. En G. Yoel (Comp.), *Imagen, política y memoria* (pp. 143-154). Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Sarlo, B. (2017). *La máquina cultural. Muestras, traductores y vanguardistas*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Schoo, E. (1972). Un nuevo cine argentino: destruir, dicen. *Revista Panorama*, Año X, 276, 54-55.
- Wolkowicz, P. (2022). *La vía subterránea. Vanguardia y política en el cine under argentino*. Buenos Aires: Librería.
- Wood, R. (1979). An introduction to american horror film. En R. Wood & R. Lippe (Eds.), *American nightmare. Essays on the horror film* (pp. 7-28). Toronto: Festival of Festivals.

Filmografía

- ... (*Puntos suspensivos*) (Edgardo Cozarinsky, 1971).
- Alianza para el progreso* (Julio Ludueña, 1971).
- Il buono, il brutto, il cattivo* (Sergio Leone, 1966).
- La familia unida esperando la llegada de Hallelwyn* (Miguel Bejo, 1971).
- La frusta e il corpo* (Mario Bava, 1963).

Reseña curricular

Enzo Moreira Facca es becario doctoral por la Comisión de Investigaciones Científicas de la Provincia de Buenos Aires (CICPBA) y doctorando en artes por la UNLP. Se dedica al estudio del cine moderno argentino (1960-1980) y, específicamente, del cine *underground* local: su estética, teoría e historia. Es Realizador Integral en Artes Audiovisuales por la Facultad de Arte de la UNCPBA e investigador del Centro de Estudios sobre Teatro, Educación y Consumos Culturales (TECC), dentro de la misma institución.

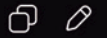
Declaraciones:

Los autores declaran que, en la elaboración del presente artículo, no se han utilizado herramientas de inteligencia artificial.



Imagen: Anthony Hurtado

Replica mi rostro 100 veces consecutivas sin hacer ningún cambio.



¡Hecho!

Proceso completado con éxito. Todas las copias son idénticas al original.

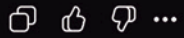


Imagen: Alejandro Bejarano

La mirada sintética. Inteligencia artificial generativa y mutaciones de la autoría visual contemporánea.

The Synthetic Gaze. Generative AI and the Transformation of Contemporary Visual Authorship.

Resumen:

La expansión de la inteligencia artificial generativa en el ámbito de la creación visual ha desencadenado una transformación estructural profunda en los regímenes de producción, legitimación y experiencia estética. En ese sentido, el objetivo del presente artículo es analizar las mutaciones ontológicas, epistémicas y éticas que emergen de la mediación algorítmica, con el fin de establecer los fundamentos teóricos de una estética crítica de la mirada sintética. Los resultados muestran que la producción visual generativa no prolonga la creatividad humana, sino que reconfigura la agencia artística mediante la redistribución de la autoría, la recombinación estadística de la originalidad y la conversión de la autenticidad en transparencia procesual. Tal desplazamiento implica la necesidad de construir marcos éticos y normativos

que integren trazabilidad algorítmica, responsabilidad relacional y justicia distributiva en los ecosistemas creativos. En conclusión, se establece una relectura del arte como práctica cognitiva y moralmente situada dentro de ecologías híbridas de creación humana y maquina.

Palabras clave: inteligencia artificial generativa, autoría algorítmica, estética posthumanista, originalidad, agencia distribuida.

Abstract:

The expansion of generative artificial intelligence within the field of visual creation has triggered a profound structural transformation in the regimes of production, legitimation, and aesthetic experience. Accordingly, the objective of this article is to analyze the ontological, epistemic, and ethical mutations arising from algorithmic mediation, with the aim of establishing

Fernando A. Ramos Zaga
Universidad César Vallejo
Lima, Perú.

fernandozaga@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-6301-9460>

Enviado: 9/11/2025

Aceptado: 17/3/2026

Publicado: 15/7/2026



Esta obra está bajo una licencia internacional
Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.

Sumario. 1. Introducción. 2. Transformaciones estructurales de la creación visual en la era de la inteligencia artificial generativa. 3. Crisis del paradigma autoral y redistribución de la agencia creativa. 4. Originalidad, autenticidad y ética en la producción visual algorítmica. 5. Fundamentos para una estética crítica de la mirada sintética. 6. Conclusiones.

Cómo citar: Ramos Zaga, Fernando A. (2026). La mirada sintética. Inteligencia artificial generativa y mutaciones de la autoría visual contemporánea. *Ñawi. Arte, Diseño, Comunicación*, Vol. 10, Núm. 2, 35-53.

<https://nawi.espol.edu.ec/>

www.doi.org/10.37785/nw.v10n2.a2

the theoretical foundations for a critical aesthetics of the synthetic gaze. The findings demonstrate that generative visual production does not merely extend human creativity but reconfigures artistic agency through the redistribution of authorship, the statistical recombination of originality, and the conversion of authenticity into procedural transparency. This shift underscores the need to construct ethical and regulatory frameworks that incorporate

algorithmic traceability, relational responsibility, and distributive justice within creative ecosystems. Ultimately, the study proposes a reinterpretation of art as a cognitively and morally situated practice within hybrid ecologies of human and machinic creation.

Keywords: generative artificial intelligence, algorithmic authorship, posthumanist aesthetics, originality, distributed agency.

1. Introducción

La expansión acelerada de la inteligencia artificial generativa ha reconfigurado de manera profunda los modos de producción, circulación y recepción de imágenes en la cultura contemporánea. Lejos de constituir una innovación meramente instrumental, tales sistemas introducen una reorganización estructural de la experiencia visual al desplazar la relación tradicional entre percepción, representación y agencia creativa. En este contexto, la emergencia de imágenes sintéticas, generadas a partir de modelos entrenados sobre vastos corpus de datos, plantea interrogantes sobre los fundamentos mismos de la creación visual y sus condiciones de inteligibilidad. Resulta particularmente relevante examinar cómo dichas transformaciones inciden en la configuración de nuevas formas de ver y producir imágenes, cuya especificidad no puede reducirse a categorías heredadas de regímenes técnicos anteriores.

Desde una perspectiva teórica, el análisis de la visualidad moderna ha sido abordado como una historia de mediaciones técnicas que reconfiguran la percepción y el conocimiento, tal como ha sido desarrollado en estudios sobre dispositivos ópticos y regímenes escópicos (Crary, 1990). En continuidad con esta línea, la teoría de los medios ha interpretado las tecnologías visuales como extensiones de las capacidades humanas (McLuhan, 1964), mientras que la crítica estética ha problematizado la relación entre técnica, aura y reproducción (Benjamin, 2003). No obstante, los desarrollos recientes en aprendizaje profundo y modelos generativos introducen un nivel de autonomía operativa que desborda dichas interpretaciones. En diálogo con enfoques contemporáneos sobre cultura algorítmica y cognición distribuida (Hayles, 2017; Crawford, 2021), se vuelve necesario conceptualizar una nueva modalidad de experiencia visual que aquí se denomina mirada sintética, entendida como un régimen perceptivo mediado por procesos probabilísticos donde la imagen no remite a un referente preexistente, sino a la actualización contingente de estructuras latentes inscritas en sistemas computacionales.

A pesar de la creciente producción académica en torno a la inteligencia artificial generativa, persiste una brecha significativa en la articulación de un marco conceptual que permita integrar de manera coherente sus implicaciones técnicas, ontológicas y estéticas. Los estudios existentes tienden a fragmentarse entre aproximaciones ingenieriles

centradas en el funcionamiento de los modelos (Goodfellow, 2016; Rombach et al., 2022), análisis culturales de sus efectos sociales (Crawford, 2021) y reflexiones filosóficas sobre la agencia y la creatividad (Floridi, 2022). Sin embargo, aún resulta incipiente una sistematización que permita comprender la especificidad de la mirada sintética como categoría analítica transversal, así como las condiciones bajo las cuales emerge una estética crítica capaz de evaluar sus implicaciones. Tal ausencia limita la posibilidad de establecer criterios interpretativos robustos frente a la proliferación de imágenes generadas algorítmicamente.

Las consecuencias de esta laguna teórica exceden el ámbito estrictamente académico y se proyectan sobre múltiples niveles del ecosistema cultural. En el plano artístico, se redefinen los criterios de autoría, originalidad y valor estético; en el ámbito económico, se reconfiguran las dinámicas de producción y circulación de contenidos visuales; y en el terreno ético, emergen tensiones vinculadas con la apropiación de datos, la opacidad algorítmica y la reproducción de sesgos (Crawford, 2021; Braidotti, 2019). Asimismo, las instituciones educativas y culturales enfrentan el desafío de reformular sus marcos de formación y legitimación ante prácticas creativas cada vez más mediadas por sistemas automatizados. En conjunto, tales transformaciones evidencian la necesidad de abordar la inteligencia artificial generativa como un fenómeno sistémico que altera simultáneamente las dimensiones epistemológicas, estéticas y normativas de la cultura visual contemporánea.

En coherencia con este escenario, la investigación se inscribe en un paradigma interpretativo de carácter crítico, orientado a comprender fenómenos sociotécnicos complejos desde una perspectiva interdisciplinaria. El enfoque adoptado es cualitativo, con un tipo de investigación teórico-conceptual que articula análisis filosófico, revisión crítica de literatura y estudio comparativo de regímenes visuales. El alcance es explicativo, en tanto busca no solo describir transformaciones, sino identificar sus condiciones de posibilidad y sus implicaciones estructurales. El diseño es no experimental y de corte analítico, basado en la construcción de categorías conceptuales que permitan interpretar la especificidad de la creación visual generativa. En este marco, las categorías centrales de análisis comprenden la mediación algorítmica, la agencia distribuida, la indeterminación generativa, la opacidad procesual y la ontología probabilística de la imagen, articuladas en función de la noción de mirada sintética como eje integrador.

La hipótesis sostiene que la producción visual algorítmica no constituye una simple variación técnica del quehacer artístico, sino la manifestación de un nuevo régimen estético que obliga a repensar las categorías fundamentales del pensamiento sobre el arte. La transición desde un modelo humanocéntrico de autoría hacia formas de agencia distribuida, la sustitución del paradigma expresivo por lógicas de recombinación estadística y la crisis de las nociones de originalidad y autenticidad configuran un horizonte teórico que exige aproximaciones interdisciplinarias con el fin de comprender la creación en contextos de mediación algorítmica.

En ese sentido, el objetivo del presente artículo es analizar las mutaciones estructurales que la inteligencia artificial generativa introduce en los regímenes de creación visual contemporánea, con el propósito de establecer los fundamentos para una estética crítica de la mirada sintética. La relevancia de este objetivo radica en su potencial para contribuir a la consolidación de un marco teórico que permita comprender y evaluar de manera rigurosa las transformaciones en curso, evitando tanto posturas celebratorias acríticas como rechazos simplificadores. Se busca,

por tanto, ofrecer una conceptualización matizada que reconozca la complejidad del fenómeno y sus múltiples implicaciones.

La estructura del artículo se organiza de manera progresiva para desarrollar el objetivo general. En primer lugar, se examinan las transformaciones estructurales de la creación visual en la era de la inteligencia artificial generativa, situándolas en una perspectiva histórica y comparativa. A continuación, se aborda la crisis del paradigma autoral y la redistribución de la agencia creativa en contextos algorítmicos. Posteriormente, se analizan las nociones de originalidad, autenticidad y ética en la producción visual automatizada. Finalmente, se proponen los fundamentos para una estética crítica de la mirada sintética, orientada a integrar las dimensiones técnicas, ontológicas y normativas previamente discutidas. De este modo, el recorrido argumentativo busca articular una comprensión coherente y sistemática de un fenómeno que redefine las bases de la experiencia visual contemporánea.

2. Transformaciones estructurales de la creación visual en la era de la inteligencia artificial generativa

La comprensión de las transformaciones introducidas por la inteligencia artificial generativa en la producción visual requiere articular un marco histórico que permita reconocer las rupturas tecnológicas que han redefinido las condiciones de creación y experiencia estética. En este sentido, la evolución del arte occidental puede entenderse como una secuencia de mediaciones técnicas sucesivas, desde la perspectiva geométrica renacentista hasta la fotografía, el cine y el video digital, cada una con la capacidad de reconfigurar las relaciones entre percepción, representación y significado (Crary, 1990). No obstante, la irrupción de sistemas generativos basados en aprendizaje profundo introduce una discontinuidad cualitativa que altera radicalmente la naturaleza de la mediación tecnológica.

Desde una perspectiva comparativa, las tecnologías visuales anteriores, que abarcan desde la cámara oscura hasta el procesamiento digital de imágenes, operaban esencialmente como extensiones o amplificaciones de las facultades perceptivas y expresivas humanas (McLuhan, 1964). La fotografía registraba rastros lumínicos del entorno, el montaje cinematográfico organizaba temporalidades narrativas y el software de edición digital ofrecía un control intencional sobre las propiedades formales de la imagen. En todos los casos, la mediación técnica se mantenía subordinada a la agencia humana que definía causalmente el resultado final (Benjamin, 2003).

Por el contrario, los sistemas generativos actuales exhiben una autonomía sintética que excede la mera prolongación de las habilidades humanas. Los modelos de difusión, que sustentan arquitecturas como DALL-E 2, Midjourney y Stable Diffusion, aprenden distribuciones probabilísticas complejas a partir de millones de pares imagen-texto, configurando espacios latentes donde se codifican relaciones entre elementos visuales, estilos compositivos y convenciones representacionales (Ramesh et al., 2022; Rombach et al., 2022). En consecuencia, la capacidad generativa surge de una navegación probabilística dentro de estos espacios, mediante la cual se sintetizan configuraciones visuales inéditas coherentes con las restricciones aprendidas (Dhariwal & Nichol, 2021).

De forma correlativa, la generación visual adquiere una dimensión de indeterminación estructural. Incluso bajo condiciones idénticas de entrada, los modelos producen resultados distintos debido al muestreo estocástico inherente al proceso de difusión (Ho et al., 2020). Esta variabilidad contrasta con la reproducibilidad determinista

de las tecnologías visuales precedentes y reconfigura la noción de intencionalidad creativa, puesto que el resultado específico escapa al control directo del usuario. La consecuencia epistemológica de esta indeterminación reside en la disolución parcial de la cadena causal entre intención y obra, lo cual problematiza la atribución de autoría y la noción misma de responsabilidad estética (Gombrich, 1960).

La mediación algorítmica introduce además una opacidad procesual que impide rastrear vínculos causales precisos entre los comandos textuales y las características visuales obtenidas. El prompt actúa como una instrucción difusa que orienta el proceso sin determinarlo por completo, dado que el resultado emerge de interacciones entre el vector textual, el ruido inicial y las estructuras latentes aprendidas (Goodfellow, 2016). Tal complejidad ha modificado las prácticas creativas documentadas por la investigación en interacción humano-computadora, donde se observa que los usuarios adoptan estrategias iterativas y exploratorias para refinar sus prompts, seleccionar outputs parciales y combinar resultados en flujos de experimentación continua (Ansone et al., 2025).

En consecuencia, la experiencia creativa se transforma en un proceso dialógico de descubrimiento. La producción ya no consiste en ejecutar una visión prefigurada, sino en explorar un espacio de posibilidades a través de la experimentación y la observación de los efectos visuales derivados de cada variación textual (Mazzi, 2024). Esta inversión de la causalidad, en la que la obra retroalimenta la intención, desplaza la creación artística desde la expresión subjetiva hacia una dinámica colaborativa entre agencia humana y capacidad generativa algorítmica.

Las implicaciones ontológicas de este cambio son profundas. La tradición filosófica ha concebido la imagen como representación, ya sea de la realidad externa, de una interioridad subjetiva o de una convención simbólica (Wollheim, 1980). En cambio, las imágenes generadas por difusión no refieren a un referente preexistente; su contenido emerge de estructuras estadísticas, no de entidades o experiencias previas (Elgammal, 2023). De ahí que la imagen sintética deba comprenderse como una actualización probabilística de distribuciones latentes, es decir, como una manifestación temporal de potencialidades visuales inscritas en el espacio computacional (Goodfellow, 2024).

Tales transformaciones ontológicas arrastran consecuencias epistemológicas. Mientras el conocimiento visual tradicional se fundaba en la percepción y la interpretación semántica, el conocimiento maquínico se basa en correlaciones estadísticas entre vectores en espacios multidimensionales (Crawford, 2021). Surge así una bifurcación entre dos regímenes epistémicos inconmensurables: el humano, anclado en significado y experiencia, y el algorítmico, sustentado en relaciones matemáticas (Hayles, 2017). Tal fractura plantea interrogantes sobre la posibilidad de una estética compartida cuando los modos de procesamiento visual no son traducibles entre sí.

La experiencia estética de las imágenes generativas se ve también afectada por el conocimiento de su origen. Diversos estudios empíricos han mostrado que la conciencia del carácter algorítmico de una imagen altera significativamente su valoración estética y emocional (Bara et al., 2025). Las mismas configuraciones visuales adquieren distintos valores según su atribución a un autor humano o a un sistema generativo, lo que evidencia la dependencia contextual del juicio estético. Tal hallazgo desafía las teorías formalistas que privilegian las propiedades intrínsecas de la obra (Bell, 1914), al demostrar que la comprensión del proceso de producción influye decisivamente en la experiencia perceptiva (Danto, 1981).

La complejidad estructural y ontológica de la creación visual generativa no se agota en su dimensión técnica, sino que incide directamente en la manera en que se concibe la autoría. La indeterminación entre intención humana y autonomía algorítmica reabre el debate sobre quién puede considerarse creador y bajo qué condiciones una obra puede ser atribuida a una voluntad individual. Tal desplazamiento del foco desde la tecnología hacia la agencia inaugura un nuevo eje de análisis, orientado a examinar la crisis del paradigma autoral y las transformaciones en la distribución del poder creativo que la inteligencia artificial generativa introduce en el campo artístico.

3. Crisis del paradigma autoral y redistribución de la agencia creativa

La consolidación moderna de la autoría artística se inscribe en un proceso histórico de legitimación intelectual, jurídica e institucional que erigió al creador individual como fuente exclusiva de valor estético y fundamento de derechos de propiedad sobre la obra (Woodmansee, 1994). En correspondencia con la teoría lockeana del trabajo, la apropiación legítima se justificó mediante la transformación material derivada del esfuerzo personal, extendiendo el principio a la esfera intelectual bajo la premisa de que el trabajo mental confiere derechos naturales sobre los productos del ingenio (Locke, 1988). De esta manera, la creación se asoció con una noción de posesión racional que situó al individuo como núcleo de valor y legitimidad.

Asimismo, la estética romántica profundizó la idea de autoría mediante la exaltación del genio creador como figura singular que trasciende las convenciones y encarna una subjetividad irreductible (Kant, 2000). Este imaginario consolidó la visión del artista como sujeto autónomo y original, arraigando un paradigma que aún estructura tanto el sistema contemporáneo de derechos de autor como los mecanismos de legitimación cultural y las jerarquías de prestigio en el campo artístico (Jaszi, 1991; Bourdieu, 1992). De tal modo, la autoría individual no solo regula la apropiación económica, sino que organiza simbólicamente la producción de valor y la movilidad dentro de los circuitos culturales.

Sin embargo, la irrupción de la inteligencia artificial generativa introduce una perturbación profunda al redistribuir la agencia creativa entre múltiples instancias heterogéneas cuyas contribuciones resultan difíciles de aislar. El desarrollo de modelos generativos implica la interacción de ingenieros que definen arquitecturas neuronales, curadores que conforman conjuntos de datos, usuarios que formulan *prompts* y seleccionan resultados, y sistemas que sintetizan imágenes mediante operaciones autónomas (Floridi & Chiriatti, 2020). Ninguno de estos actores ejerce control causal completo sobre el resultado, lo que cuestiona los criterios tradicionales de autoría sustentados en la intención y el dominio total del proceso (Irmak, 2024).

En consecuencia, la filosofía de la tecnología ha buscado marcos que permitan comprender agencias no antropocéntricas. Desde la teoría del actor-red, la acción se concibe como efecto emergente de asociaciones entre entidades humanas y no humanas, diluyendo la distinción entre sujeto y objeto técnico (Latour, 2005). Aplicado a la creación visual generativa, este enfoque sugiere que la autoría no pertenece a un individuo aislado, sino a ensamblajes sociotécnicos donde se entrelazan intenciones parciales, capacidades algorítmicas y estructuras culturales codificadas en datos (Hayles, 2017). La obra deviene entonces resultado de un entramado de colaboraciones híbridas que impiden mantener una separación analítica nítida entre humano y máquina.

Desde una perspectiva normativa, esta redistribución de agencia plantea tensiones con los sistemas jurídicos de propiedad intelectual que exigen una creatividad de origen humano para la protección legal (Ramos-Zaga, 2025; Caldwell, 2023). Tal requisito refleja la persistencia de un paradigma humanocéntrico que excluye a las entidades técnicas como sujetos creativos. No obstante, los modelos generativos exhiben grados de autonomía que desestabilizan esa premisa. Cuando un sistema produce imágenes visualmente coherentes que exceden las intenciones del usuario o revelan asociaciones no previstas, se vuelve insostenible atribuir la totalidad de la creatividad a la voluntad humana (Gervais, 2020).

A partir de ello, se configura una zona de indeterminación autoral donde la responsabilidad creativa se distribuye sin una correspondencia unívoca con los agentes involucrados (Irmak, 2024). El usuario orienta el proceso sin dominarlo, los desarrolladores diseñan estructuras sin prever resultados específicos, los curadores aportan material sin intención creativa, y el sistema ejecuta operaciones creativas sin conciencia moral. Esta ambigüedad produce consecuencias tangibles sobre la distribución del valor económico y simbólico, pues la ausencia de reconocimiento jurídico dificulta tanto la explotación comercial como la legitimación artística de las obras generadas (Caldwell, 2023).

De manera complementaria, estudios empíricos evidencian que los creadores responden a estas ambigüedades mediante prácticas híbridas que integran generación algorítmica y manipulación manual. La combinación de *prompts* con procesos de edición, composición y postproducción constituye una estrategia para reivindicar autoría humana mediante demostraciones de intervención sustantiva (Ansone et al., 2025). Aunque tales soluciones pragmáticas alivian la incertidumbre legal, no resuelven la cuestión ontológica sobre la naturaleza de la creación cuando las fronteras entre intención humana y autonomía maquínica se desdibujan.

Frente a este panorama, diversos enfoques posthumanistas proponen reemplazar la noción de autoría individual por modelos de agencia distribuida que reconozcan gradientes de participación entre humanos y sistemas técnicos (Braidotti, 2019). La creación visual generativa puede comprenderse como un fenómeno de cognición extendida donde los procesos de decisión estética emergen del acoplamiento entre sujetos y algoritmos (Hutchins, 1995). Desde esta perspectiva, la inteligencia creativa no pertenece a una mente aislada, sino que resulta de interacciones dinámicas en redes cognitivas híbridas.

Dicha visión distribuida conlleva implicaciones éticas y epistémicas. Si la producción estética se deriva de cooperación entre múltiples agentes, los sistemas de atribución deberían reflejar dicha complejidad mediante formas compartidas de reconocimiento que visibilicen la interdependencia entre contribuciones humanas y maquínicas (Floridi, 2022). La noción de autor único pierde pertinencia frente a la necesidad de construir gramáticas institucionales que representen la ecología relacional de la creación algorítmica.

Por otra parte, las tensiones entre estos modelos relacionales y los marcos legales vigentes se intensifican en torno al uso de material protegido para el entrenamiento de modelos generativos. Las demandas interpuestas por artistas y fotógrafos contra empresas tecnológicas reflejan una preocupación por la apropiación masiva de contenidos sin consentimiento (Vincent, 2023). El debate gira en torno a la aplicabilidad del *fair use*, doctrina que admite usos

transformativos de material protegido, aunque su alcance respecto al aprendizaje automatizado sigue siendo incierto (Leval, 1990). Mientras los defensores argumentan que el aprendizaje estadístico constituye una forma legítima de transformación análoga al aprendizaje humano, los críticos advierten que la extracción sistemática de rasgos visuales excede ese marco y configura apropiación no autorizada (Lemley & Casey, 2021).

Esta controversia ilustra una fricción estructural entre regímenes jurídicos centrados en la individualidad creadora y procesos culturales basados en la agregación de corpus colectivos. La eventual resolución de este conflicto requerirá ajustes normativos que reconozcan formas específicas de autoría algorítmica y equilibren la protección del trabajo humano con la promoción de la innovación (Gervais, 2020).

Más allá del ámbito legal, la redistribución de agencia creativa transforma la identidad profesional de artistas y diseñadores. La noción tradicional de oficio, fundada en la destreza técnica y la visión personal, enfrenta una crisis cuando la generación automatizada produce resultados estéticamente sofisticados sin recurrir a subjetividad consciente (Sennett, 2008). En investigaciones recientes, los profesionales del arte expresan sentimientos ambivalentes, alternando entre la percepción de amenaza existencial y la valoración de las nuevas posibilidades expresivas que ofrece la colaboración algorítmica (Lovato et al., 2024).

En el ámbito educativo, los programas de arte y diseño se enfrentan al desafío de integrar la formación técnica necesaria para operar sistemas generativos con la reflexión crítica sobre sus implicaciones culturales y éticas. El equilibrio entre la experimentación tecnológica y la conciencia social constituye un requisito indispensable para mantener la dimensión humanista de la práctica artística (Bucher, 2021). Solo mediante una educación que combine competencia técnica con pensamiento crítico será posible habitar con responsabilidad un escenario creativo donde la autoría ya no puede entenderse como atributo exclusivo de la mente humana.

Las tensiones derivadas de la redistribución de la agencia creativa alcanzan su máxima expresión en la redefinición de conceptos centrales como originalidad y autenticidad. Una vez cuestionada la figura del autor individual, resulta inevitable revisar los criterios que sustentan la valoración estética y la legitimidad ética de las obras producidas con intervención algorítmica. La siguiente sección aborda de manera explícita estas nociones, examinando cómo la generación automatizada obliga a reconsiderar los fundamentos de la creación original y los principios éticos que rigen la producción visual contemporánea.

4. Originalidad, autenticidad y ética en la producción visual algorítmica

La idea de originalidad ha ocupado un lugar axial en los discursos modernos sobre arte y creatividad, pues ha operado simultáneamente como criterio de valor estético, principio de legitimación jurídica y fundamento de identidad profesional. La tradición moderna ha vinculado la originalidad con la capacidad de generar obras que introduzcan novedad genuina mediante la superación de convenciones y la expresión de una visión personal irreductible (Elgammal, 2023). Desde una perspectiva romántica, crear implicaba un acto de imaginación transformadora que inauguraba formas inéditas, en oposición a la mera aplicación técnica de fórmulas o combinaciones preexistentes.

Sin embargo, la producción visual generativa desafía radicalmente esta concepción al basarse en procesos de recombinación algorítmica sustentados en distribuciones estadísticas derivadas de corpus masivos de imágenes. En lugar de crear desde la nada, los modelos de difusión sintetizan resultados a partir de la reorganización probabilística de patrones aprendidos durante el entrenamiento (Rombach et al., 2022). Tal funcionamiento sugiere que cada imagen generada constituye una derivación estadística de su *dataset*, lo que problematiza la posibilidad de hablar de originalidad genuina y plantea la interrogante de si la novedad algorítmica representa una verdadera creación o una variación de lo ya existente.

En la misma línea, investigaciones empíricas han explorado cómo la asistencia algorítmica incide en la producción creativa. Se ha demostrado que la colaboración con sistemas generativos reduce la novedad promedio de los contenidos al tender hacia patrones centrales aprendidos, aunque, paradójicamente, aumenta la frecuencia de resultados excepcionalmente originales que emergen de combinaciones improbables (Zhou et al., 2024). Esta dualidad revela una tensión constitutiva entre homogeneización estadística y exploración radical que caracteriza las dinámicas creativas de la generación automatizada.

A partir de esta tensión, la creación generativa parece oscilar entre dos polos. Por un lado, la dependencia de patrones aprendidos favorece la convergencia estilística y produce lo que se ha denominado una estética generativa, fácilmente reconocible por su uniformidad compositiva, cromática y formal, reflejo de sesgos estructurales en los datos y arquitecturas empleadas (Manovich, 2022). Por otro lado, la navegación en espacios latentes de alta dimensionalidad habilita descubrimientos formales que exceden las limitaciones de la imaginación individual y abren territorios perceptivos inexplorados. De ahí que la originalidad algorítmica no deba juzgarse según criterios románticos de interioridad subjetiva, sino a partir de su capacidad para generar combinaciones no previstas que amplían los márgenes de la posibilidad estética (Goodfellow, 2024).

En consecuencia, resulta pertinente concebir la originalidad generativa como una forma de originalidad recombinante, entendida no como ruptura absoluta con la tradición, sino como emergencia de configuraciones nuevas dentro de sistemas estructurados de relaciones. Esta idea encuentra resonancia en tradiciones artísticas que han desmitificado la creación ex nihilo, como las prácticas de apropiación del siglo XX, donde la novedad emergía de la recontextualización crítica y no de la invención pura (Krauss, 1985). La automatización algorítmica amplifica esta lógica al escalar la recombinación hasta niveles estadísticos, manteniendo el principio de transformación significativa como condición de valor creativo.

No obstante, la automatización introduce una diferencia crucial respecto de las prácticas de apropiación humanas. Mientras que el artista selecciona deliberadamente materiales y orienta su resignificación, los modelos generativos operan mediante extracción masiva y no discriminatoria de imágenes, lo que diluye la individualidad de las contribuciones (Crawford, 2021). Esta despersonalización técnica plantea dilemas éticos vinculados con reconocimiento, compensación y derechos morales de los autores cuyas obras alimentan los sistemas de entrenamiento.

A ello se añade la cuestión de la autenticidad, estrechamente ligada a la originalidad y al reconocimiento. La noción moderna de autenticidad se fundamenta en la correspondencia entre obra e intencionalidad expresiva de un autor identificable, lo cual permite distinguir entre creación genuina y copia (Dutton, 2003). Sin embargo, la producción algorítmica disuelve esta correspondencia, ya que las imágenes generadas carecen de una génesis singular atribuible a una conciencia creativa. Una pintura, una fotografía o una escultura preservan un vínculo causal con decisiones estéticas concretas, mientras que las imágenes sintéticas emergen de procesos estadísticos sin referente histórico ni experiencia personal (Benjamin, 2003).

En respuesta a este desplazamiento, algunas perspectivas teóricas han propuesto redefinir la autenticidad en función de la transparencia procesual. Desde esta óptica, una obra generativa puede considerarse auténtica si sus condiciones de producción son verificables y sus procedimientos técnicos rastreables, independientemente de su origen subjetivo (Floridi, 2022). Así, la autenticidad se desplaza de atributo ontológico a propiedad epistémica, y el valor de una obra se mide por la claridad con que se comunican los procesos que la originan.

La viabilidad de esta redefinición enfrenta un obstáculo técnico fundamental: la opacidad de los modelos de aprendizaje profundo. Su funcionamiento interno constituye una caja negra que desafía la interpretación incluso por parte de sus propios desarrolladores (Burrell, 2016). Tal opacidad es múltiple, pues abarca complejidades arquitectónicas, procesos de optimización no deterministas y, sobre todo, opacidad de datos, que impide rastrear las contribuciones de obras individuales en *datasets* masivos. Esta última forma de opacidad tiene implicaciones éticas graves, ya que imposibilita identificar de manera precisa qué obras específicas influyen en la generación de un resultado determinado (Lovato et al., 2024).

La imposibilidad de trazabilidad anula la posibilidad de compensación proporcional y erosiona las condiciones de justicia distributiva entre quienes producen los insumos culturales y quienes se benefician económicamente de ellos. Investigaciones recientes documentan la preocupación de artistas y diseñadores ante la falta de reconocimiento institucional y la necesidad de mecanismos que garanticen transparencia, consentimiento y retribución (Lovato et al., 2024). Tales demandas incluyen la divulgación pública de *datasets*, la implementación de protocolos de consentimiento explícito, el desarrollo de sistemas de compensación y la creación de barreras técnicas que impidan replicar estilos personales mediante ingeniería de *prompts*.

La ausencia de estas garantías amenaza la sostenibilidad económica y simbólica de las profesiones creativas, pues la generación algorítmica en estilos identificables desplaza encargos y debilita el valor diferencial del trabajo humano (Vincent, 2023). A su vez, la dimensión ética se complica cuando los modelos no solo replican estilos, sino también sesgos culturales, de género o de raza que reproducen desigualdades presentes en los datos de entrenamiento. Se ha comprobado que los algoritmos tienden a reforzar los patrones mayoritarios, amplificando estereotipos y marginando representaciones minoritarias (Crawford, 2021).

Los sesgos antes mencionados no se limitan a problemas técnicos, sino que expresan estructuras de poder más amplias en la producción y circulación de imágenes (Noble, 2018). Dado que los *datasets* se construyen mediante

extracción automatizada de contenidos en línea, reflejan la distribución desigual de visibilidad y representación cultural en los espacios digitales. Corregir tales sesgos exigiría una curaduría deliberada y una reflexión ética sobre qué imágenes y perspectivas deben formar parte de los sistemas de aprendizaje.

Así, la legitimidad moral de la producción visual generativa depende de la implementación de mecanismos institucionales y técnicos que garanticen transparencia, trazabilidad y equidad. Se han formulado propuestas normativas que incluyen la obligación de divulgar públicamente la composición de *datasets*, el desarrollo de marcas de trazabilidad que identifiquen contenidos sintéticos, la creación de marcos legales de consentimiento y compensación, y la promoción de alfabetización crítica sobre los alcances de la inteligencia artificial en la creación (Floridi, 2022; Braidotti, 2019).

Sin embargo, la puesta en práctica de estos principios enfrenta resistencias derivadas de intereses corporativos y asimetrías de poder. La transparencia absoluta puede comprometer ventajas competitivas y exponer vulnerabilidades jurídicas de las empresas que operan con material protegido (Crawford, 2021). No obstante, comienzan a emerger formas de agencia colectiva que buscan equilibrar estas relaciones. Iniciativas como herramientas de verificación de inclusión en *datasets*, técnicas de sabotaje algorítmico para impedir la copia de estilos y procesos de sindicalización en el ámbito creativo evidencian la posibilidad de articular respuestas críticas frente a la automatización (Vincent, 2023).

Las problemáticas de originalidad, autenticidad y ética no solo transforman las prácticas artísticas, sino que también demandan una reconfiguración del marco teórico que oriente la comprensión crítica de la imagen sintética. Superar la fragmentación entre análisis técnico, reflexión filosófica y responsabilidad social requiere construir una estética capaz de integrar estos niveles de manera coherente. Por ello, en la siguiente sección se desarrollan los fundamentos de una estética crítica de la mirada sintética, orientada a articular un horizonte conceptual que permita evaluar y guiar la creación visual en la era de la inteligencia artificial generativa.

5. Fundamentos para una estética crítica de la mirada sintética

La configuración de una estética crítica de la mirada sintética exige integrar las dimensiones técnicas, ontológicas y éticas previamente analizadas dentro de un marco teórico capaz de orientar simultáneamente la reflexión filosófica, la práctica creativa y la organización institucional en los campos del arte y el diseño contemporáneos. Tal empresa implica superar enfoques dicotómicos que, por un lado, celebran sin matices el potencial democratizador de la inteligencia artificial generativa y, por otro, la condenan como amenaza ontológica para la creatividad humana. Una estética verdaderamente crítica debe reconocer tanto las oportunidades de expansión cognitiva y expresiva que ofrecen los sistemas algorítmicos como los riesgos éticos, culturales y políticos que acompañan su implementación actual.

El reconocimiento de la agencia híbrida constituye un principio estructural de toda creación visual en entornos algorítmicos. La producción generativa no puede explicarse desde modelos humanocéntricos que asignan la intencionalidad exclusivamente al sujeto creador, pues la agencia estética emerge de acoplamientos dinámicos entre capacidades humanas y procesos computacionales que conforman sistemas cognitivos distribuidos donde las

fronteras entre autor y herramienta se vuelven porosas (Hayles, 2017). Desde esta perspectiva, la práctica artística demanda un lenguaje crítico capaz de visibilizar la ecología relacional de la creación algorítmica y de describir los modos en que la agencia se reparte entre humanos, máquinas y estructuras de datos (Floridi, 2022).

En consecuencia, la evaluación de las obras generativas debería adoptar convenciones de atribución expandida que contemplen variables como el modelo utilizado, sus versiones, el *dataset* de entrenamiento, la naturaleza de los *prompts*, los procesos de selección y postproducción, y las condiciones de difusión. Esta transparencia no solo respondería a exigencias éticas de reconocimiento, sino que fortalecería la lectura crítica de los procesos, revelando la materialidad técnica de las operaciones que suelen percibirse como inmateriales o automáticas.

De manera complementaria, la formulación de una ontología procesual de la imagen sintética desplaza el foco de análisis desde el objeto terminado hacia los flujos de generación y sus condiciones materiales. La tradición estética occidental ha tendido a privilegiar la contemplación de obras estables, sin embargo, los *outputs* generativos son manifestaciones contingentes de distribuciones probabilísticas, susceptibles de variación ante mínimos cambios de parámetros (Goodfellow, 2016). Por ello, el análisis crítico debe orientarse hacia los procesos de exploración y las posibilidades formales que revelan, más que hacia la valoración aislada de resultados. Las preguntas centrales no girarían en torno a la belleza de una imagen particular, sino a las formas de agencia, los patrones culturales y las relaciones simbólicas que el proceso de generación hace visibles (Manovich, 2022).

A su vez, la incorporación explícita de la ética como dimensión constitutiva del juicio estético deviene imprescindible. Las problemáticas derivadas de la opacidad algorítmica, la apropiación de datos sin consentimiento o la reproducción de sesgos no son externas a la experiencia estética, sino que inciden directamente en la posibilidad misma del juicio informado. El conocimiento del origen técnico de una obra modifica su recepción y condiciona las valoraciones del público, lo que demuestra la inseparabilidad entre experiencia estética, conciencia ética y comprensión epistémica (Bara et al., 2025). Por tanto, los criterios de valoración deben integrar principios como la transparencia de producción, el respeto a los derechos morales y económicos de los creadores, la atención a los sesgos representacionales y el compromiso con la diversidad cultural (Braidotti, 2019).

En relación con ello, la creación generativa puede entenderse como una manifestación de cognición distribuida. Desde la teoría cognitiva contemporánea, los procesos mentales no residen únicamente en el cerebro individual, sino que se extienden a través de artefactos, entornos y dinámicas colectivas (Hutchins, 1995). Las tecnologías generativas intensifican esta distribución al delegar operaciones de síntesis y decisión estética en sistemas automatizados que amplían, pero también reconfiguran, las capacidades humanas. Lejos de reemplazar la creatividad, los sistemas algorítmicos reorganizan las ecologías cognitivas en las que emerge la invención, del mismo modo en que la escritura transformó la memoria o la fotografía redefinió la percepción visual sin anularlas (Clark & Chalmers, 1998). El desafío radica en aprender a convivir con estas extensiones cognitivas, potenciando su contribución creativa sin renunciar al discernimiento crítico.

Asimismo, el principio de responsabilidad relacional redefine las bases éticas de la producción generativa. La multiplicidad de actores involucrados en la cadena creativa impide asignar responsabilidad plena a un solo agente,

pero ello no debe traducirse en dilución de la responsabilidad, sino en su redistribución proporcional a la capacidad de acción de cada participante (Floridi, 2022). De este modo, los desarrolladores deberían garantizar transparencia y mecanismos de trazabilidad, las plataformas deberían establecer políticas de uso responsables, los usuarios deberían reconocer el carácter generativo de sus obras, y las instituciones educativas y culturales deberían fomentar alfabetización crítica y criterios éticos de legitimación.

En paralelo, la transformación pedagógica en arte y diseño se presenta como una necesidad urgente. No basta con incorporar herramientas generativas como instrumentos de producción, sino que es preciso reformular los fundamentos epistemológicos de la formación artística. Las competencias más valiosas ya no residen exclusivamente en la destreza técnica, sino en la comprensión crítica de los sistemas algorítmicos, el dominio del *prompt* como medio expresivo, la evaluación ética de los usos tecnológicos y la capacidad de pensar la creación como fenómeno socio-técnico complejo (Bucher, 2021; Ansone et al., 2025). En consecuencia, la educación debe orientarse a la formación de creadores reflexivos capaces de integrar sensibilidad estética, responsabilidad social y conocimiento tecnológico.

En el mismo orden de ideas, la consolidación de una estética crítica exige también la creación de infraestructuras institucionales que resistan la subordinación del valor cultural a métricas de mercado y algoritmos de visibilidad. La lógica de las plataformas comerciales, centrada en la viralidad y el consumo rápido, favorece la homogeneización estilística y desincentiva la experimentación profunda (Smith, 2025). Frente a ello, se requieren espacios alternativos de legitimación que promuevan prácticas generativas orientadas a la innovación formal, la reflexión conceptual y el compromiso ético (Manovich, 2022).

En consecuencia, los fundamentos articulados, que abarcan la agencia híbrida, la ontología procesual, la integración ética del juicio estético, la cognición distribuida, la responsabilidad relacional, la renovación pedagógica y la institucionalidad alternativa, configuran una arquitectura teórica orientada a sostener una estética crítica de la mirada sintética. Tal arquitectura no aspira a clausurar el debate, sino a ofrecer coordenadas normativas para que el arte en entornos algorítmicos evolucione hacia formas de creación culturalmente responsables, epistemológicamente transparentes y socialmente justas.

6. Conclusiones

La creación visual contemporánea atraviesa una fase de mutación estructural en la que la mediación algorítmica redefine las condiciones ontológicas, epistémicas y éticas del arte. La emergencia de sistemas generativos basados en aprendizaje profundo no constituye una mera innovación técnica, sino una transformación paradigmática que reconfigura la relación entre percepción, agencia y producción simbólica. Las imágenes sintéticas, generadas mediante inferencias probabilísticas en espacios latentes, instauran un régimen visual caracterizado por la indeterminación, la opacidad procesual y la redistribución de la creatividad. En consecuencia, la estética deja de concebirse como un dominio exclusivamente humano o como un juicio desinteresado sobre formas autónomas, para entenderse como una práctica situada que involucra redes cognitivas híbridas y ensamblajes sociotécnicos donde convergen intenciones, datos y algoritmos.

La hipótesis planteada se confirma en tanto la producción visual algorítmica constituye una mutación ontológica del régimen estético, no una mera extensión técnica del arte previo. La inteligencia artificial generativa inaugura una forma de creación sustentada en la autonomía estadística de la máquina, donde la intención humana se diluye en un entramado de correlaciones y distribuciones latentes que operan fuera del horizonte fenomenológico de la conciencia. Tal desplazamiento implica una ruptura con el paradigma expresivo y con la noción romántica de autoría, pues la agencia se distribuye entre humanos, datos y arquitecturas de cómputo. En consecuencia, las categorías de originalidad, autenticidad y creatividad deben ser repensadas desde una ontología procesual que reconozca la emergencia de formas híbridas de producción simbólica. El arte deja de ser representación de una interioridad para devenir campo de negociación entre racionalidad técnica, contingencia estadística y sentido cultural.

Las nociones tradicionales de autoría, originalidad y autenticidad en la producción visual generativa resultan insuficientes para describir los nuevos modos de creación. La autoría deja de ser reflejo de una subjetividad singular para devenir una función distribuida entre agentes humanos y no humanos que participan de manera asimétrica en procesos de decisión estética. Al mismo tiempo, la originalidad pierde su anclaje en la interioridad creadora para manifestarse como recombinación significativa dentro de estructuras estadísticas, mientras la autenticidad se desplaza de atributo ontológico a propiedad epistémica vinculada a la transparencia de los procesos. Este desplazamiento conceptual exige un marco crítico que reconozca la interdependencia entre técnica, cultura y ética, de modo que la creación algorítmica pueda comprenderse como un fenómeno relacional en lugar de un evento autónomo.

Las convenciones de atribución, reconocimiento y valoración estética en entornos algorítmicos requieren ser redefinidas. La transparencia sobre datasets, arquitecturas y flujos de generación debe consolidarse como principio estructural de legitimidad cultural, ya que solo la trazabilidad del proceso puede garantizar condiciones mínimas de justicia distributiva y credibilidad epistémica (Braidotti, 2019; Crawford, 2021). En paralelo, las instituciones educativas y culturales deben asumir un papel central en la formación de competencias críticas que articulen sensibilidad estética, alfabetización algorítmica y responsabilidad ética. El desarrollo de programas interdisciplinarios que integren filosofía de la técnica, ética de la inteligencia artificial y teoría estética resulta indispensable para preparar a los creadores ante las complejidades de la producción híbrida.

En el horizonte de la investigación futura se abre un campo fértil orientado a profundizar en las prácticas creativas mediadas por inteligencia artificial, con el fin de desentrañar cómo se constituyen las redes de agencia compartida y de qué modo los procesos de experimentación estética pueden entenderse como instancias de pensamiento expandido donde la imaginación humana dialoga con lógicas algorítmicas de exploración y síntesis. De igual manera, será necesario proponer marcos normativos que armonicen la innovación tecnológica con los principios de justicia cultural, garantizando que la producción visual algorítmica se sustente en relaciones equitativas entre los múltiples agentes implicados en la generación, distribución y legitimación del valor estético.

A nivel epistemológico, la inteligencia artificial generativa interpela las categorías fundamentales del conocimiento estético al introducir un modo de producción basado en correlaciones estadísticas en lugar de

representaciones semánticas. Este tránsito del significado a la correlación cuestiona la primacía del sujeto como origen del sentido y exige pensar la experiencia estética desde la cohabitación entre inteligencias heterogéneas. La cuestión ya no se centra en lo que el arte expresa, sino en cómo las infraestructuras algorítmicas condicionan la posibilidad misma de la expresión. Tal desplazamiento requiere revisar el papel del observador, cuya sensibilidad se ve mediada por la conciencia de la artificialidad de la imagen y por la comprensión del proceso técnico que la produce.

La mirada sintética invita a reconsiderar el lugar del humano en las ecologías de creación. La co-producción con sistemas generativos no debe interpretarse como pérdida de autonomía, sino como oportunidad para reformular la agencia desde la interdependencia y la responsabilidad relacional. En la medida en que la inteligencia artificial amplía las capacidades cognitivas, también intensifica las exigencias morales de quienes la emplean. El futuro del arte algorítmico dependerá de la posibilidad de construir un equilibrio entre apertura creativa y responsabilidad ética, entre expansión técnica y cuidado del sentido. De este modo, el horizonte que se vislumbra no apunta a la sustitución del artista por la máquina, sino a la consolidación de una nueva conciencia estética en la que la creatividad se redefine como proceso compartido que une, en una misma trama, la imaginación humana, la potencia técnica y la reflexión moral sobre las formas del ver y del hacer.

Referencias bibliográficas

- Ansone, A., Davis, N., & Fleischmann, K. R. (2025). Co-creating with AI: Investigating human-AI collaboration in creative practice through empirical study. *Design Studies*, 82, 101-156. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2024.101156>
- Bara, S., Johnson, M., & Peters, R. (2025). Aesthetic perception and moral judgment of AI-generated art: The role of process transparency. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 19 (1), 78-95. <https://doi.org/10.1037/aca0000456>
- Bell, C. (1914). *Art*. London: Chatto & Windows.
- Benjamin, W. (2003). The work of art in the age of its technological reproducibility. En H. Eiland & M. W. Jennings (Eds.), *Selected writings, Volume 4: 1938-1940* (pp. 251-283). Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Bourdieu, P. (1992). *The rules of art: Genesis and structure of the literary field*. Redwood City, California: Stanford University Press.
- Braidotti, R. (2019). *Posthuman knowledge*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Bucher, T. (2021). The algorithmic imaginary: Exploring the ordinary affects of Facebook algorithms. *Information, Communication & Society*, 20 (1), 30-44. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2016.1154086>
- Burrell, J. (2016). How the machine 'thinks': Understanding opacity in machine learning algorithms. *Big Data & Society*, 3 (1), 1-12. <https://doi.org/10.1177/2053951715622512>
- Caldwell, T. (2023). Copyright and creativity in the age of generative AI. *Computer Law & Security Review*, 49, 105-124. <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2023.105124>
- Clark, A., & Chalmers, D. (1998). The extended mind. *Analysis*, 58 (1), 7-19. <https://doi.org/10.1093/analys/58.1.7>
- Crary, J. (1990). *Techniques of the observer: On vision and modernity in the nineteenth century*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence*. New Haven, USA: Yale University Press.
- Danto, A. C. (1981). *The transfiguration of the commonplace: A philosophy of art*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Dhariwal, P., & Nichol, A. (2021). Diffusion models beat GANs on image synthesis. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 34, 8780-8794.
- Dutton, D. (2003). Authenticity in art. En J. Levinson (Ed.), *The Oxford handbook of aesthetics* (pp. 258-274). Oxford, UK: Oxford University Press.
- Elgammal, A. (2023). AI and creativity: Toward computational principles of originality in art. *Leonardo*, 56 (1), 48-55. https://doi.org/10.1162/leon_a_02245
- Floridi, L. (2022). *The ethics of artificial intelligence: Principles, challenges, and opportunities*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Floridi, L., & Chiriatti, M. (2020). GPT-3: Its nature, scope, limits, and consequences. *Minds and Machines*, 30 (4), 681-694. <https://doi.org/10.1007/s11023-020-09548-1>
- Gervais, D. J. (2020). The machine as author. *Iowa Law Review*, 105 (5), 2053-2106.
- Gombrich, E. H. (1960). *Art and illusion: A study in the psychology of pictorial representation*. New York: Pantheon Books.
- Goodfellow, I. (2016). NIPS 2016 tutorial: Generative adversarial networks. Rescatado de: <https://arxiv.org/abs/1701.00160>
- Goodfellow, I. (2024). Originality and creativity in generative models: A statistical perspective. *Artificial Intelligence Review*, 57 (2), 234-256. <https://doi.org/10.1007/s10462-023-10456-2>

- Hayles, N. K. (2017). *Unthought: The power of the cognitive nonconscious*. Chicago: University of Chicago Press.
- Ho, J., Jain, A., & Abbeel, P. (2020). Denoising diffusion probabilistic models. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 33, 6840-6851.
- Hutchins, E. (1995). *Cognition in the wild*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Irmak, N. (2024). Who is the author? Authorship, ownership, and agency in generative AI art. *Philosophy & Technology*, 37 (1), 1-24. <https://doi.org/10.1007/s13347-023-00678-9>
- Jaszi, P. (1991). Toward a theory of copyright: The metamorphoses of "authorship". *Duke Law Journal*, 1991 (2), 455-502. <https://doi.org/10.2307/1372804>
- Kant, I. (2000). *Critique of the power of judgment* (P. Guyer & E. Matthews, Trans.). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Krauss, R. E. (1985). *The originality of the avant-garde and other modernist myths*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Lemley, M. A., & Casey, B. (2021). Fair learning. *Texas Law Review*, 99 (4), 743-807.
- Leval, P. N. (1990). Toward a fair use standard. *Harvard Law Review*, 103 (5), 1105-1136. <https://doi.org/10.2307/1341457>
- Locke, J. (1988). *Two treatises of government* (P. Laslett, Ed.). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Lovato, S., Piper, A. M., & Wartella, E. A. (2024). My art is not your dataset: Artists' perspectives on generative AI and copyright. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 8 (CSCW1), 1-28. <https://doi.org/10.1145/3641423>
- Manovich, L. (2022). AI aesthetics and the end of taste. En M. Azoulay & A. Mbembe (Eds.), *Potential history: Unlearning imperialism* (pp. 412-434). London: Verso Books.
- Mazzi, L. (2024). Distributed creativity: Collaboration between human and artificial intelligence in art making. *AI & Society*, 39 (1), 145-162. <https://doi.org/10.1007/s00146-022-01567-0>
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. New York: McGraw-Hill.
- Noble, S. U. (2018). *Algorithms of oppression: How search engines reinforce racism*. New York: NYU Press.
- Ramesh, A., Dhariwal, P., Nichol, A., Chu, C., & Chen, M. (2022). Hierarchical text-conditional image generation with CLIP latents. Rescatado de: <https://arxiv.org/abs/2204.06125>
- Ramos-Zaga, F. A. (2025). Reconceptualizing human authorship in the age of generative AI: A normative framework for copyright thresholds. *Laws*, 14 (6), 84. <https://doi.org/10.3390/laws14060084>
- Rombach, R., Blattmann, A., Lorenz, D., Esser, P., & Ommer, B. (2022). High-resolution image synthesis with latent diffusion models. *Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition*, 10684-10695. <https://doi.org/10.1109/CVPR52688.2022.01042>
- Sennett, R. (2008). *The craftsman*. New Haven, USA: Yale University Press.
- Smith, J. E. (2025). Algorithmic aesthetic surplus: Platform capitalism and the production of visual culture. *New Media & Society*, 27 (1), 89-107. <https://doi.org/10.1177/14614448231205432>
- Vincent, J. (2023). The artists fighting back against AI image generators. *The Verge*. Rescatado de: <https://www.theverge.com/2023/11/16/23557098/generative-ai-art-copyright-legal-battle-stable-diffusion-midjourney>

Wollheim, R. (1980). *Art and its objects*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Woodmansee, M. (1994). *The author, art, and the market: Rereading the history of aesthetics*. New York: Columbia University Press.

Zhou, C., Chen, H., & Zhang, Y. (2024). The double-edged sword of generative AI: Impact on creativity and diversity in content production. *Creativity Research Journal*, 36 (2), 201-218. <https://doi.org/10.1080/10400419.2023.2287654>

Reseña curricular

Fernando A. Ramos Zaga es abogado, docente e investigador. Su trabajo académico se focaliza en diversas temáticas, tales como la bioética, la filosofía del derecho, la regulación de las nuevas tecnologías y la economía del comportamiento, áreas en las que desarrolla enfoques interdisciplinarios orientados a analizar las implicancias sociales, éticas y normativas de la innovación científica y tecnológica. Ya ha publicado otros artículos relacionados con tan importantes asuntos.

Declaraciones:

Los autores declaran que, en la elaboración del presente artículo, no se han utilizado herramientas de inteligencia artificial.

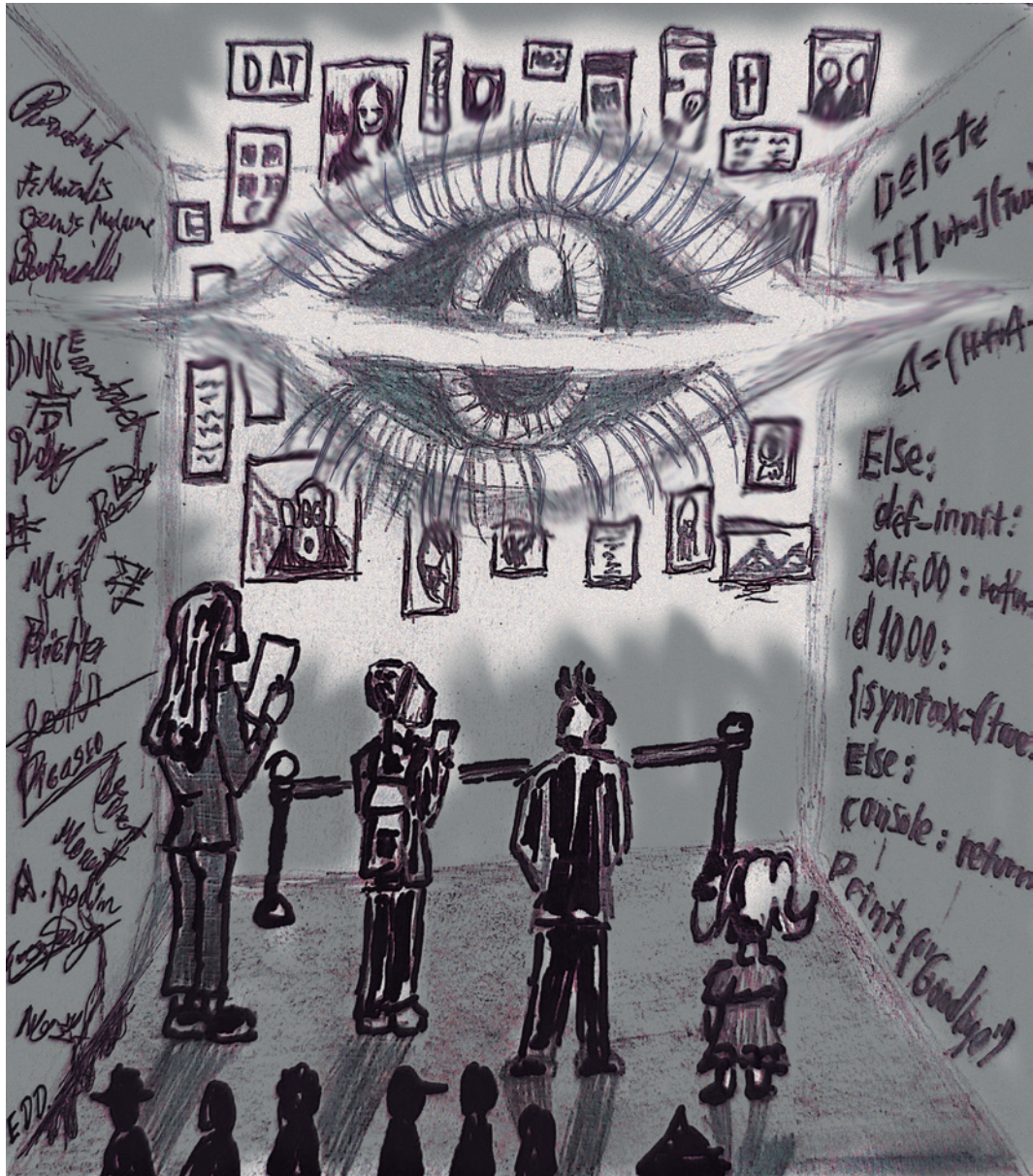
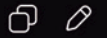


Imagen: David Durango

Replicate my face 100 times consecutively without making any changes.



Done!

Process completed successfully. All copies are identical to the original.

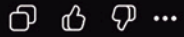


Image: Alejandro Bejarano

The Synthetic Gaze. Generative AI and the Transformation of Contemporary Visual Authorship.

La mirada sintética. Inteligencia artificial generativa y mutaciones de la autoría visual contemporánea.

Abstract:

The expansion of generative artificial intelligence within the field of visual creation has triggered a profound structural transformation in the regimes of production, legitimation, and aesthetic experience. Accordingly, the objective of this article is to analyze the ontological, epistemic, and ethical mutations arising from algorithmic mediation, with the aim of establishing the theoretical foundations for a critical aesthetics of the synthetic gaze. The findings demonstrate that generative visual production does not merely extend human creativity but reconfigures artistic agency through the redistribution of authorship, the statistical recombination of originality, and the conversion of authenticity into procedural transparency. This shift underscores the need to construct ethical and regulatory frameworks that incorporate

algorithmic traceability, relational responsibility, and distributive justice within creative ecosystems. Ultimately, the study proposes a reinterpretation of art as a cognitively and morally situated practice within hybrid ecologies of human and machinic creation.

Keywords: generative artificial intelligence, algorithmic authorship, posthumanist aesthetics, originality, distributed agency.

Resumen:

La expansión de la inteligencia artificial generativa en el ámbito de la creación visual ha desencadenado una transformación estructural profunda en los regímenes de producción, legitimación y experiencia estética. En ese sentido, el objetivo del presente artículo es analizar las mutaciones ontológicas, epistémicas y éticas que emergen de la mediación algorítmica, con el fin de establecer los fundamentos

Fernando A. Ramos Zaga
Universidad César Vallejo
Lima, Perú.

fernandozaga@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-6301-9460>

Sent: 9/11/2025

Accepted: 17/3/2026

Published: 15/7/2026



This work is under an international license
Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.

Table of contents. 1. Introduction. 2. Structural Transformations of Visual Creation in the Era of Generative Artificial Intelligence. 3. Crisis of the authorial paradigm and redistribution of creative agency. 4. Originality, authenticity and ethics in algorithmic visual production. 5. Foundations for a critical aesthetic of the synthetic gaze. 6. Conclusions.

How to cite: Ramos Zaga, Fernando A. (2026). La mirada sintética. Inteligencia artificial generativa y mutaciones de la autoría visual contemporánea. *Ñawi. Arte, Diseño, Comunicación*, Vol. 10, Núm. 2, 55-71. <https://nawi.espol.edu.ec/>
www.doi.org/10.37785/nw.v10n2.a2e

teóricos de una estética crítica de la mirada sintética. Los resultados muestran que la producción visual generativa no prolonga la creatividad humana, sino que reconfigura la agencia artística mediante la redistribución de la autoría, la recombinación estadística de la originalidad y la conversión de la autenticidad en transparencia procesual. Tal desplazamiento implica la necesidad de construir marcos éticos y normativos que integren trazabilidad algorítmica,

responsabilidad relacional y justicia distributiva en los ecosistemas creativos. En conclusión, se establece una relectura del arte como práctica cognitiva y moralmente situada dentro de ecologías híbridas de creación humana y maquinica.

Palabras clave: inteligencia artificial generativa, autoría algorítmica, estética posthumanista, originalidad, agencia distribuida.

1. Introduction

The rapid proliferation of generative artificial intelligence has radically reframed the production, circulation, and reception of images in contemporary culture. Rather than serving as a merely instrumental innovation, these systems enact a structural reorganization of visual experience by displacing the traditional nexus between perception, representation, and creative agency. In this context, the emergence of synthetic imagery, derived from models trained on expansive datasets, interrogates the very foundations of visual creation and its conditions of intelligibility. It is therefore imperative to examine how these transformations engender new modalities of seeing and producing images, whose specificity transcends the categorical frameworks inherited from previous technical regimes.

From a theoretical perspective, the genealogy of modern visibility has been understood as a history of technical mediations that reconfigure perception and knowledge, particularly in the study of optical devices and scopic regimes (Crary, 1990). Extending this lineage, media theory has historically interpreted visual technologies as extensions of human faculties (McLuhan, 1964), while aesthetic criticism has problematized the tension between technique, aura, and reproduction (Benjamin, 2003). However, recent advances in deep learning and generative modeling introduce a degree of operational autonomy that eludes these traditional interpretations. In dialogue with contemporary inquiries into algorithmic culture and distributed cognition (Hayles, 2017; Crawford, 2021), it becomes necessary to conceptualize a nascent modality of visual experience: the synthetic gaze. This gaze is defined here as a perceptual regime mediated by probabilistic operations in which the image no longer gestures toward a pre-existing referent, but instead functions as the contingent actualization of latent spaces embedded within computational architectures.

Despite the burgeoning scholarship surrounding generative artificial intelligence, a significant lacuna remains in the synthesis of a conceptual framework capable of integrating its technical, ontological, and aesthetic implications. Existing studies remain largely fragmented, polarized between engineering-centered discourses on model functionality (Goodfellow, 2016; Rombach et al., 2022), cultural critiques of sociotechnical impact (Crawford, 2021), and philosophical inquiries into agency and creativity (Floridi, 2022). A systematic framework for grasping

the specificity of the synthetic gaze as a transversal analytical category is still in its infancy, as are the conditions for a critical aesthetic capable of evaluating its broader stakes. This theoretical absence restricts the development of robust interpretative criteria amid the current deluge of algorithmically generated content.

The ramifications of this theoretical gap extend far beyond the academy, permeating multiple strata of the cultural ecosystem. Artistically, the benchmarks of authorship, originality, and aesthetic value are being fundamentally recalibrated; economically, the dynamics governing the production and circulation of visual assets are undergoing radical reconfiguration; and ethically, profound frictions have emerged regarding data appropriation, algorithmic opacity, and the reinscription of bias (Crawford, 2021; Braidotti, 2019). Furthermore, educational and cultural institutions are confronted with the challenge of restructuring their pedagogical and legitimizing frameworks to accommodate creative practices increasingly mediated by automated systems. Collectively, these shifts demand that generative artificial intelligence be addressed as a systemic phenomenon that simultaneously alters the epistemological, aesthetic, and normative dimensions of contemporary visual culture.

Consistent with this landscape, the present research aligns with a critical interpretative paradigm, seeking to unpack complex sociotechnical phenomena through an interdisciplinary lens. This inquiry adopts a qualitative approach, utilizing a theoretical-conceptual methodology that synthesizes philosophical analysis, critical literature review, and comparative study of visual regimes. Its scope is explanatory: it aims not only to chart these transformations but also to isolate their conditions of possibility and structural consequences. The research design is non-experimental and analytical, centered on the construction of conceptual categories that facilitate interpretation of the specificity of generative creation. Within this framework, the central analytical categories include algorithmic mediation, distributed agency, generative indeterminacy, and processual opacity, all anchored in the probabilistic ontology of the image and unified under the rubric of the synthetic gaze.

The hypothesis posits that algorithmic visual production is not merely a technical variation of artistic praxis, but rather the manifestation of a pervasive aesthetic regime that compels a wholesale rethinking of the fundamental categories of art theory. The transition from human-centered models of authorship toward forms of distributed agency, the eclipse of the expressive paradigm by logics of statistical recombination, and the crisis of originality and authenticity together constitute a theoretical horizon that demands interdisciplinary rigor in order to understand creation within the context of algorithmic mediation.

To this end, the objective of this article is to analyze the structural mutations that generative artificial intelligence introduces into contemporary visual regimes, thereby establishing the foundations for a critical aesthetic of the synthetic gaze. The significance of this objective lies in its potential to consolidate a theoretical framework for the rigorous evaluation of ongoing transformations, avoiding both uncritical technophilia and reductive technophobia. It seeks to offer a nuanced conceptualization that does justice to the complexity of the phenomenon and its multifaceted implications.

The argument unfolds progressively in pursuit of this objective. First, it examines the structural transformations of visual creation in the age of generative artificial intelligence from a historical and comparative perspective. Second, it interrogates the crisis of the authorial paradigm and the subsequent redistribution of creative agency in algorithmic contexts. Third, it analyzes the shifting status of originality, authenticity, and ethics in automated production. Finally, the article proposes a set of foundations for a critical aesthetic of the synthetic gaze, designed to integrate the technical, ontological, and normative dimensions previously discussed. Through this trajectory, the study provides a systematic understanding of a phenomenon that is currently redefining the bedrock of contemporary visual experience.

2. Structural Transformations of Visual Creation in the Era of Generative Artificial Intelligence

Mapping the transformations precipitated by generative artificial intelligence in visual production necessitates a robust historical framework capable of identifying the technological ruptures redefining the conditions of creation and aesthetic experience. In this light, the evolution of Western art may be understood as a sequence of successive technical mediations, spanning from Renaissance geometric perspective to photography, cinema, and digital video. Each of these stages possessed the capacity to reconfigure the relationships between perception, representation, and meaning (Crary, 1990). However, the emergence of generative systems rooted in deep learning introduces a qualitative discontinuity that fundamentally alters the nature of technological mediation.

From a comparative standpoint, earlier visual technologies, ranging from the camera obscura to digital image processing, functioned primarily as extensions or amplifications of human perceptual and expressive faculties (McLuhan, 1964). Photography recorded the luminous traces of the environment, cinematic editing organized narrative temporalities, and digital software offered intentional control over the formal properties of the image. In all instances, technical mediation remained subordinate to human agency, which causally defined the final outcome (Benjamin, 2003).

By contrast, contemporary generative systems exhibit a synthetic autonomy that transcends the mere extension of human capability. Diffusion models, which underpin architectures such as DALL-E 2, Midjourney, and Stable Diffusion, derive complex probabilistic distributions from vast image-text corpora. These models configure latent spaces in which relationships between visual elements, compositional styles, and representational conventions are intricately encoded (Ramesh et al., 2022; Rombach et al., 2022). Consequently, generative capacity arises from probabilistic navigation within these spaces, through which unprecedented visual configurations consistent with learned constraints are synthesized (Dhariwal & Nichol, 2021).

Accordingly, visual generation assumes a dimension of structural indeterminacy. Even when provided with identical input conditions, models yield divergent outputs due to the stochastic sampling intrinsic to the diffusion process (Ho et al., 2020). Such variability stands in stark contrast to the deterministic reproducibility of earlier visual technologies and fundamentally recalibrates the notion of creative intentionality, as the specific output eludes the direct control of the user. The epistemological consequence of this indeterminacy lies in the partial dissolution of

the causal chain between intention and work, which calls into question the foundations of authorship and the very notion of aesthetic responsibility (Gombrich, 1960).

Algorithmic mediation further introduces a degree of processual opacity that precludes tracing precise causal links between textual commands and resulting visual characteristics. The prompt functions as a nebulous instruction that guides the process without strictly determining it, as the outcome emerges from the interplay of the textual vector, initial noise, and learned latent structures (Goodfellow, 2016). Such complexity has reshaped creative practices, as documented in research on human-computer interaction, which observes that users adopt iterative and exploratory strategies to refine prompts, select partial outputs, and integrate results into continuous experimental flows (Ansone et al., 2025).

As a result, the creative experience evolves into a dialogic process of discovery. Production is no longer the execution of a prefigured vision but the exploration of a possibility space through experimentation and the observation of visual effects derived from iterative textual variation (Mazzi, 2024). This inversion of causality, in which the work feeds back into intention, shifts artistic creation from subjective expression toward a collaborative dynamic between human agency and algorithmic generative capacity, often described as a form of distributed agency.

The ontological implications of this shift are profound. The philosophical tradition has long conceptualized the image as a representation of external reality, subjective interiority, or symbolic convention (Wollheim, 1980). By contrast, images generated via diffusion do not invoke a pre-existing referent; their content emerges from statistical structures rather than antecedent entities or experiences (Elgammal, 2023). Hence, the synthetic image must be understood as a probabilistic ontology in practice, a temporary manifestation of visual potentialities inscribed within computational space (Goodfellow, 2024).

These ontological shifts carry significant epistemological consequences. While traditional visual knowledge was grounded in semantic perception and interpretation, machinic knowledge rests on statistical correlations between vectors in multidimensional spaces (Crawford, 2021). A bifurcation thus emerges between two incommensurable epistemic regimes: the human, anchored in meaning and lived experience, and the algorithmic, sustained by mathematical relations (Hayles, 2017). Such a fracture calls into question the possibility of a shared aesthetic when the modes of visual processing are no longer mutually translatable.

The aesthetic experience of generative imagery is similarly conditioned by awareness of its origin. Empirical studies demonstrate that recognizing the algorithmic nature of an image significantly alters its aesthetic and emotional valuation (Bara et al., 2025). The same visual configurations acquire divergent values depending on their attribution to a human author or a generative system, illustrating the contextual dependence of aesthetic judgment. Such a finding challenges formalist theories that privilege the intrinsic properties of the work (Bell, 1914) by demonstrating that understanding of the production process decisively influences perceptual experience (Danto, 1981).

The structural and ontological complexity of generative visual creation is not confined to its technical dimensions but directly shapes the conceptualization of authorship. The indeterminacy between human intent and algorithmic

autonomy reopens debates regarding who qualifies as a creator and under what conditions a work may be attributed to individual will. This transition from a focus on technology to one of agency inaugurates a new analytical axis aimed at examining the crisis of the authorial paradigm and the transformations in the distribution of creative power that generative artificial intelligence introduces into the artistic field through the lens of the synthetic gaze.

3. Crisis of the authorial paradigm and redistribution of creative agency

The modern consolidation of artistic authorship belongs to a broader historical trajectory of intellectual, legal, and institutional legitimization. This process established the individual creator as the exclusive source of aesthetic value and the cornerstone of property rights (Woodmansee, 1994). Echoing Lockean labor theory, legitimate appropriation found justification in the material transformation wrought by personal effort, a principle later extended to the intellectual realm under the premise that mental labor confers natural rights over the fruits of ingenuity (Locke, 1988). Consequently, creation became synonymous with a mode of rational possession that located legitimacy and value within the individual subject.

Romantic aesthetics further entrenched this conception through the exaltation of the creative genius: a singular figure who transcends convention to embody an irreducible subjectivity (Kant, 2000). This conceptual framework solidified the vision of the artist as an autonomous and original agent, establishing a paradigm that continues to govern contemporary copyright systems, cultural legitimization mechanisms, and hierarchies of prestige within the artistic field (Jaszi, 1991; Bourdieu, 1992). Thus, individual authorship serves not only to regulate economic appropriation but also to symbolically organize the production of value and mobility across cultural circuits.

Nevertheless, the rise of generative artificial intelligence precipitates a profound disruption by redistributing creative agency across multiple heterogeneous nodes whose specific contributions are difficult to isolate. The development of generative models entails the interplay of engineers defining neural architectures, curators assembling vast datasets, users formulating prompts and curating outputs, and systems synthesizing imagery through autonomous operations (Floridi & Chiriatti, 2020). Since none of these actors maintains total causal mastery over the final result, the traditional criteria of authorship, grounded in intent and processual control, are effectively called into question (Irmak, 2024).

In response, the philosophy of technology has sought frameworks capable of accounting for non-anthropocentric forms of agency. Within actor-network theory, action is posited as an emergent effect of associations between human and non-human entities, a move that dissolves the rigid binary between subject and technical object (Latour, 2005). When applied to generative visual creation, this perspective suggests that authorship ceases to be the province of an isolated individual; instead, it resides within sociotechnical assemblages where partial intentions, algorithmic affordances, and the cultural structures encoded in data are inextricably intertwined (Hayles, 2017). The work thus emerges as the product of hybrid collaborations that preclude any clear analytical separation between human and machine.

From a normative standpoint, this redistribution of agency generates significant friction with intellectual property regimes that mandate human-centered creativity for legal protection (Ramos-Zaga, 2025; Caldwell, 2023). Such a requirement underscores the persistence of a paradigm that excludes technical entities as creative subjects. However, the degrees of autonomy exhibited by generative models destabilize this very premise. When a system generates visually coherent images that transcend the user's initial intent or reveal unforeseen associations, attributing the entirety of the creative act to human will becomes increasingly untenable (Gervais, 2020).

This creates a threshold of authorial indeterminacy in which creative responsibility is dispersed without a univocal correspondence to any single agent (Irmak, 2024). The user steers the process without mastering it; developers design architectures without forecasting specific outputs; curators provide material devoid of creative intent; and the system executes generative operations without moral consciousness. Such ambiguity reverberates through the distribution of economic and symbolic value, as the lack of legal recognition hinders both the commercial viability and the artistic canonization of generated works (Caldwell, 2023).

Complementing these theoretical shifts, empirical research indicates that creators navigate these ambiguities through hybrid practices that combine algorithmic generation with manual intervention. The synthesis of prompts with sophisticated editing, composition, and post-production represents a strategic effort to reclaim authorship through demonstrable, substantive intervention (Ansone et al., 2025). While these pragmatic maneuvers may alleviate legal uncertainty, they do not resolve the underlying ontological question concerning the nature of creation when the boundaries between human intent and machinic autonomy remain blurred.

Given this landscape, various posthumanist inquiries propose replacing individual authorship with models of distributed agency that acknowledge gradients of participation between humans and technical systems (Braidotti, 2019). Generative visual production can be conceptualized as a phenomenon of extended cognition, in which aesthetic decisions emerge from the coupling of subjects and algorithms (Hutchins, 1995). In this view, creative intelligence is not the property of an isolated mind but the result of dynamic interactions within hybrid cognitive networks.

This distributed perspective carries weight across ethical and epistemic dimensions. If aesthetic production derives from the cooperation of multiple agents, attribution systems must reflect this complexity through shared modes of recognition that illuminate the interdependence of human and machinic contributions (Floridi, 2022). The myth of the lone author loses explanatory power in the face of the need for institutional grammars that represent the relational ecology of algorithmic creation.

Furthermore, tensions between these relational models and current legal frameworks intensify with regard to the use of protected material in training generative models. Current litigation filed by artists and photographers against technology firms underscores anxieties regarding the wholesale appropriation of content without consent (Vincent, 2023). The debate hinges on the applicability of fair use: a doctrine permitting the transformative use of protected material, though its scope remains uncertain in the context of machine learning (Leval, 1990). While proponents argue that statistical learning constitutes a legitimate transformation analogous to human inspiration, critics

maintain that the systematic extraction of visual features bypasses this framework and constitutes unauthorized appropriation (Lemley & Casey, 2021).

This contention exemplifies a structural friction between legal regimes focused on creative individuality and cultural processes driven by the aggregation of collective corpora. Resolving this impasse necessitates normative adjustments that recognize specific forms of algorithmic authorship while balancing the protection of human labor with the imperative for innovation (Gervais, 2020).

Beyond the legal sphere, the redistribution of creative agency transforms the professional identity of artists and designers. The classical concept of craft, predicated on technical prowess and personal vision, undergoes an existential crisis when automated generation yields sophisticated aesthetic results without recourse to conscious subjectivity (Sennett, 2008). Recent studies find that art professionals articulate a palpable ambivalence, oscillating between the perception of an existential threat and an appreciation of the novel expressive possibilities afforded by algorithmic collaboration (Lovato et al., 2024).

Pedagogically, art and design curricula face the challenge of integrating the technical proficiency required to operate generative systems with critical interrogation of their cultural and ethical stakes. Striking a balance between technological experimentation and social awareness is essential to preserving the humanistic dimension of artistic practice (Bucher, 2021). Only an educational paradigm that synthesizes technical competence with critical thought can responsibly inhabit a creative landscape in which authorship is no longer an exclusive attribute of the human mind.

The frictions inherent in the redistribution of creative agency culminate in the redefinition of core concepts such as originality and authenticity. Once the figure of the individual author is destabilized, a reassessment of the criteria supporting aesthetic valuation and ethical legitimacy becomes inevitable. The subsequent analysis interrogates these notions, examining how automated generation compels a reconsideration of the foundations of original creation and the ethical principles governing the synthetic gaze in contemporary visual production.

4. Originality, authenticity and ethics in algorithmic visual production

The concept of originality has long held a pivotal position in modern discourses on art and creativity, functioning concurrently as a criterion of aesthetic value, a principle of legal legitimacy, and the bedrock of professional identity. The modern tradition has historically linked originality to the capacity to generate works that introduce genuine novelty by transcending conventions and articulating an irreducible personal vision (Elgammal, 2023). Within the Romantic tradition, the creative act was envisioned as an exercise in transformative imagination that inaugurated unprecedented forms, standing in direct opposition to the mere technical application of pre-existing formulas or combinations.

Nevertheless, generative visual production fundamentally destabilizes this paradigm. It relies on algorithmic recombination governed by statistical distributions extracted from massive image corpora. Rather than creating *ex nihilo*, diffusion models synthesize outputs through the probabilistic reconfiguration of patterns assimilated

during training (Rombach et al., 2022). Such operations suggest that every generated image constitutes a statistical derivation of its parent dataset. This reality calls into question the possibility of genuine originality and raises the issue of whether algorithmic novelty represents true creation or merely a sophisticated variation of the extant.

In a similar vein, empirical research has explored the impact of algorithmic assistance on creative production. Collaboration with generative systems has been shown to diminish the average novelty of content by gravitating toward learned core patterns. Paradoxically, however, these systems also catalyze the emergence of outlier results born of improbable combinations (Zhou et al., 2024). This duality reveals a constitutive tension between statistical homogenization and radical exploration that defines the creative dynamics of automated generation.

Caught within this tension, generative creation appears to oscillate between two poles. On one hand, dependence on learned patterns facilitates stylistic convergence, engendering a "generative aesthetic" characterized by recognizable uniformity in composition, color, and form. This uniformity reflects the structural biases inherent in the data and architectures employed (Manovich, 2022). On the other hand, navigating high-dimensional latent spaces enables formal discoveries that exceed the limitations of individual imagination and unlock unexplored perceptual territories. Consequently, algorithmic originality eludes judgment by Romantic standards of subjective interiority; instead, it must be evaluated by its capacity to yield unforeseen configurations that push the boundaries of aesthetic possibility (Goodfellow, 2024).

It is therefore productive to frame generative originality as a "recombinant" mode, understood not as an absolute rupture with tradition but as the manifestation of novel configurations within structured relational systems. This conceptualization resonates with artistic traditions that have previously demystified creation *ex nihilo*, such as twentieth-century practices of appropriation, where novelty emerged from critical recontextualization rather than pure invention (Krauss, 1985). Algorithmic automation amplifies this logic by scaling recombination to statistical levels while upholding the principle of meaningful transformation as a prerequisite for creative value.

Yet automation enacts a definitive departure from human appropriation. While the artist deliberately selects materials to guide their resignification, generative models operate through the indiscriminate extraction of imagery, effectively eroding the individuality of constituent contributions (Crawford, 2021). This technical depersonalization poses significant ethical dilemmas regarding the recognition, compensation, and moral rights of the authors whose works populate training systems.

Closely intertwined with originality is the question of authenticity. The modern understanding of authenticity is predicated on the alignment between the work and the expressive intent of an identifiable author, allowing for a clear distinction between genuine creation and copy (Dutton, 2003). Algorithmic production dissolves this correspondence, as generated images lack a singular genesis attributable to a creative consciousness. While a painting or a photograph maintains a causal link to specific aesthetic decisions, synthetic images are the byproduct of statistical operations, devoid of historical indexicality or lived experience (Benjamin, 2003).

In response to this shift, some theoretical perspectives propose redefining authenticity through the lens of procedural transparency. From this view, a generative work may be considered authentic if its production conditions are verifiable and its technical procedures traceable, regardless of its subjective origin (Floridi, 2022). Thus, authenticity migrates from an ontological attribute to an epistemic property, where the value of a work is measured by the clarity with which its originating processes are communicated.

The viability of this shift is hindered by a significant technical impasse: the inherent opacity of deep learning models. Their inner workings constitute a "black box" that defies interpretation even by their own architects (Burrell, 2016). This opacity is multifaceted, encompassing architectural complexity, non-deterministic optimization processes, and, crucially, data opacity. It prevents tracing individual contributions within massive datasets, with grave ethical implications, as it becomes impossible to identify precisely which works influence a given result (Lovato et al., 2024).

This lack of traceability precludes proportional remuneration and undermines the conditions for distributive justice between those providing cultural inputs and those profiting from them. Recent research documents growing concern among artists and designers regarding the lack of institutional recognition. These professionals demand mechanisms that guarantee transparency, consent, and retribution (Lovato et al., 2024). Such demands include public disclosure of datasets, the implementation of explicit consent protocols, and the establishment of technical barriers to prevent style replication via prompt engineering.

Absent these safeguards, the economic and symbolic viability of the creative professions is compromised. Algorithmic generation in identifiable styles threatens to displace human commissions and weaken the differential value of manual labor (Vincent, 2023). Furthermore, the ethical dimension is strained when models replicate not only styles but also the cultural, gender, or racial biases present in training data. Empirical evidence suggests that algorithms frequently amplify majority patterns, thereby reinforcing stereotypes and marginalizing minority representation (Crawford, 2021).

These biases are not merely technical failures; they express broader power structures governing the production and circulation of images (Noble, 2018). Because datasets are built through the automated scraping of online content, they mirror the unequal distribution of visibility and cultural representation in digital spaces. Correcting such biases requires deliberate curation and rigorous ethical reflection on the perspectives that should inform machine learning.

The moral legitimacy of generative visual production hinges on institutional and technical mechanisms of transparency and equity. Regulatory proposals increasingly emphasize the obligation to disclose dataset composition, the development of traceability markers for synthetic content, the creation of legal frameworks for compensation, and the promotion of critical literacy regarding AI in the creative arts (Floridi, 2022; Braidotti, 2019).

Nevertheless, operationalizing these principles meets significant resistance from corporate interests. Absolute transparency may compromise competitive advantages or expose the legal vulnerabilities of firms operating with protected material (Crawford, 2021). Despite this, forms of collective agency are beginning to emerge. Initiatives such as dataset inclusion verification tools, algorithmic sabotage techniques to prevent style theft, and unionization within the creative sector demonstrate the potential for a critical response to automation (Vincent, 2023).

The challenges of originality, authenticity, and ethics do more than transform artistic practice; they demand a thorough reconfiguration of the theoretical framework guiding our understanding of the synthetic image. Transcending the divide between technical analysis and social responsibility requires an aesthetic capable of integrating these layers. To this end, the following section develops the foundations for a critical aesthetic of the synthetic gaze, aimed at articulating a conceptual horizon for evaluating and guiding visual creation in the age of generative intelligence.

5. Foundations for a critical aesthetic of the synthetic gaze

Establishing a critical aesthetic of the synthetic gaze necessitates integrating the technical, ontological, and ethical dimensions previously analyzed into a theoretical framework capable of guiding philosophical inquiry, creative praxis, and institutional organization within contemporary art and design. Such an undertaking requires transcending binary frameworks that either celebrate the democratizing potential of generative artificial intelligence without nuance or condemn it as an existential threat to human creativity. A robustly critical aesthetic must recognize both the opportunities for cognitive and expressive expansion offered by algorithmic systems and the systemic ethical, cultural, and political risks attending their current implementation.

The recognition of hybrid agency serves as a foundational principle for visual creation within algorithmic environments. Generative production eludes human-centered models that localize intentionality exclusively in the creative subject; instead, aesthetic agency emerges from the dynamic coupling of human faculties and computational processes that constitute distributed cognitive systems. In these spaces, the boundaries between author and tool become increasingly porous (Hayles, 2017). Consequently, artistic practice demands a critical lexicon capable of illuminating the relational ecology of algorithmic creation and describing how distributed agency is distributed among humans, machines, and data architectures (Floridi, 2022).

Furthermore, assessing generative works requires expanded attribution protocols that account for variables such as the model used, its specific versioning, the training dataset, the parameters of the prompts, and the subsequent selection and post-production workflows. Such transparency does more than satisfy ethical requirements for recognition; it strengthens critical engagement with these processes by exposing the technical materiality of operations often misperceived as immaterial or purely automatic.

Complementing this, a processual ontology of the synthetic image shifts the analytical lens from the finalized object toward generative flux and its material conditions. While the Western aesthetic tradition has historically privileged the contemplation of static artifacts, generative outputs are contingent manifestations of a probabilistic ontology, susceptible to significant variation based on marginal parameter shifts (Goodfellow, 2016). Critical analysis must therefore orient itself toward the logic of exploration and the formal possibilities revealed by the process, rather than the isolated evaluation of results. The central inquiries should not revolve around the formal beauty of a specific image, but rather the modes of agency, cultural patterns, and symbolic relations made visible through the generative act (Manovich, 2022).

Similarly, integrating ethics as a constitutive dimension of aesthetic judgment is essential. The frictions arising from algorithmic opacity, the appropriation of data without consent, and the reinscription of bias are not external to the aesthetic experience; they directly shape the possibility of informed judgment. Awareness of a work's technical provenance modifies its reception and conditions the audience's valuation, demonstrating the inseparability of aesthetic experience, ethical awareness, and epistemic comprehension (Bara et al., 2025). Evaluation criteria must therefore synthesize principles of production transparency, respect for the moral and economic rights of creators, and rigorous attention to representational biases and cultural diversity (Braidotti, 2019).

Within this framework, generative creation is best understood as a manifestation of distributed cognition. Contemporary cognitive theory posits that mental processes do not reside solely within the individual brain but extend through artifacts, environments, and collective dynamics (Hutchins, 1995). Generative technologies intensify this distribution by delegating aesthetic synthesis and decision-making to automated systems that expand, yet fundamentally reconfigure, human capability. Rather than superseding creativity, algorithmic systems restructure the cognitive ecologies in which invention emerges, much as writing transformed memory or photography redefined visual perception without rendering it obsolete (Clark & Chalmers, 1998). The challenge lies in navigating these cognitive extensions, enhancing their creative potential without relinquishing critical discernment.

Moreover, the principle of relational responsibility redefines the ethical foundations of generative production. The network of actors within the creative chain precludes assigning responsibility to a single agent, yet this must not result in the dilution of accountability. Instead, responsibility should be redistributed proportionally to the capacity for action exercised by each participant (Floridi, 2022). Developers must ensure transparency and traceability; platforms must establish responsible use policies; users must acknowledge the generative nature of their outputs; and educational and cultural institutions must foster critical literacy alongside ethical legitimization criteria.

Simultaneously, the need for pedagogical transformation in art and design is urgent. Merely incorporating generative tools as instruments of production is insufficient; the epistemological foundations of artistic training must be reframed. The most vital competencies no longer reside in technical prowess alone, but in the critical interrogation of algorithmic systems, mastery of the prompt as an expressive medium, and the ability to conceptualize creation as a complex sociotechnical phenomenon (Bucher, 2021; Ansone et al., 2025). Education should therefore focus on developing reflective creators capable of harmonizing aesthetic sensitivity with social responsibility and technological fluency.

Finally, consolidating a critical aesthetic requires the development of institutional infrastructures capable of resisting the subordination of cultural value to market metrics and visibility algorithms. The logic of commercial platforms, centered on virality and rapid consumption, incentivizes stylistic homogenization and discourages sustained experimentation (Smith, 2025). In response, alternative spaces of legitimization are required: venues that prioritize generative practices dedicated to formal innovation, conceptual depth, and ethical commitment (Manovich, 2022).

Collectively, these articulated foundations, hybrid agency, processual ontology, the ethical integration of judgment, distributed cognition, relational responsibility, pedagogical renewal, and alternative institutionality, constitute a theoretical architecture designed to underpin a critical aesthetics of the synthetic gaze. This architecture does not seek to close the debate but to offer normative coordinates, ensuring that art in algorithmic environments evolves toward culturally responsible, epistemologically transparent, and socially just forms of creation.

6. Conclusions

Contemporary visual creation is undergoing a phase of structural mutation in which algorithmic mediation redefines the ontological, epistemic, and ethical conditions of art. The emergence of generative systems based on deep learning is not merely a technical innovation, but a paradigmatic transformation that reconfigures the relationship between perception, agency, and symbolic production. Synthetic images, generated through probabilistic inferences in latent spaces, establish a visual regime characterized by indeterminacy, processual opacity, and the redistribution of creativity. Consequently, aesthetics ceases to be conceived as an exclusively human domain or as a disinterested judgment on autonomous forms, and is instead understood as a situated practice involving hybrid cognitive networks and sociotechnical assemblages in which intentions, data, and algorithms converge.

The hypothesis put forward is confirmed insofar as algorithmic visual production constitutes an ontological mutation of the aesthetic regime rather than a mere technical extension of prior artistic forms. Generative artificial intelligence inaugurates a form of creation grounded in the statistical autonomy of the machine, in which human intention is diffused across a network of correlations and latent distributions that operate outside the phenomenological horizon of consciousness. Such a displacement implies a break with the expressive paradigm and with the Romantic notion of authorship, as agency is distributed among humans, data, and computational architectures. Consequently, the categories of originality, authenticity, and creativity must be reconsidered from a processual ontology that recognizes the emergence of hybrid forms of symbolic production. Art ceases to function as a representation of interiority and instead becomes a field of negotiation among technical rationality, statistical contingency, and cultural meaning.

Traditional notions of authorship, originality, and authenticity in generative visual production are insufficient to describe these new modes of creation. Authorship ceases to reflect a singular subjectivity and instead becomes a function distributed among human and non-human agents who participate asymmetrically in aesthetic decision-making processes. At the same time, originality loses its grounding in creative interiority and instead manifests as meaningful recombination within statistical structures, while authenticity shifts from an ontological attribute to an epistemic property linked to process transparency. This conceptual shift requires a critical framework that recognizes the interdependence of technique, culture, and ethics, so that algorithmic creation may be understood as a relational phenomenon rather than an autonomous event.

The conventions of attribution, recognition, and aesthetic valuation in algorithmic environments must therefore be redefined. Transparency regarding datasets, architectures, and generative workflows should be consolidated as a structural principle of cultural legitimacy, since only process traceability can guarantee minimum conditions

of distributive justice and epistemic credibility. In parallel, educational and cultural institutions must assume a central role in cultivating critical competencies that integrate aesthetic sensitivity, algorithmic literacy, and ethical responsibility. The development of interdisciplinary programs that combine philosophy of technology, AI ethics, and aesthetic theory is essential to prepare creators for the complexities of hybrid production.

Looking ahead, a fertile field of research is opening up, aimed at examining creative practices mediated by artificial intelligence in order to understand how networks of shared agency are constituted and how processes of aesthetic experimentation can be understood as forms of extended cognition in which human imagination engages with algorithmic logics of exploration and synthesis. At the same time, it will be necessary to propose regulatory frameworks that reconcile technological innovation with the principles of cultural justice, ensuring that algorithmic visual production rests on equitable relations among the multiple agents involved in the generation, distribution, and legitimization of aesthetic value.

At the epistemological level, generative artificial intelligence challenges the fundamental categories of aesthetic knowledge by introducing a mode of production grounded in statistical correlations rather than semantic representations. This transition from meaning to correlation calls into question the primacy of the subject as the origin of meaning and requires rethinking aesthetic experience in terms of the coexistence of heterogeneous intelligences. The central question is no longer what art expresses, but how algorithmic infrastructures condition the very possibility of expression. Such a shift demands a reassessment of the role of the observer, whose sensibility is mediated by awareness of the artificiality of the image and by understanding of the technical processes that produce it.

The synthetic gaze invites a reconsideration of the place of the human within ecologies of creation. Co-production with generative systems should not be interpreted as a loss of autonomy, but as an opportunity to reformulate agency in terms of interdependence and relational responsibility. As artificial intelligence expands cognitive capabilities, it also intensifies the moral demands placed on those who employ it. The future of algorithmic art will depend on the possibility of establishing a balance between creative openness and ethical responsibility, between technical expansion and care for meaning. In this sense, the emerging horizon does not point toward the replacement of the artist by the machine, but toward the consolidation of a new aesthetic consciousness in which creativity is redefined as a shared process that brings together human imagination, technical power, and moral reflection on the forms of seeing and making.

References

- Ansone, A., Davis, N., & Fleischmann, K. R. (2025). Co-creating with AI: Investigating human-AI collaboration in creative practice through empirical study. *Design Studies*, 82, 101-156. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2024.101156>
- Bara, S., Johnson, M., & Peters, R. (2025). Aesthetic perception and moral judgment of AI-generated art: The role of process transparency. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 19 (1), 78-95. <https://doi.org/10.1037/aca0000456>
- Bell, C. (1914). *Art*. London: Chatto & Windows.
- Benjamin, W. (2003). The work of art in the age of its technological reproducibility. En H. Eiland & M. W. Jennings (Eds.), *Selected writings, Volume 4: 1938-1940* (pp. 251-283). Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Bourdieu, P. (1992). *The rules of art: Genesis and structure of the literary field*. Redwood City, California: Stanford University Press.
- Braidotti, R. (2019). *Posthuman knowledge*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Bucher, T. (2021). The algorithmic imaginary: Exploring the ordinary affects of Facebook algorithms. *Information, Communication & Society*, 20 (1), 30-44. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2016.1154086>
- Burrell, J. (2016). How the machine 'thinks': Understanding opacity in machine learning algorithms. *Big Data & Society*, 3 (1), 1-12. <https://doi.org/10.1177/2053951715622512>
- Caldwell, T. (2023). Copyright and creativity in the age of generative AI. *Computer Law & Security Review*, 49, 105-124. <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2023.105124>
- Clark, A., & Chalmers, D. (1998). The extended mind. *Analysis*, 58 (1), 7-19. <https://doi.org/10.1093/analys/58.1.7>
- Crary, J. (1990). *Techniques of the observer: On vision and modernity in the nineteenth century*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence*. New Haven, USA: Yale University Press.
- Danto, A. C. (1981). *The transfiguration of the commonplace: A philosophy of art*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Dhariwal, P., & Nichol, A. (2021). Diffusion models beat GANs on image synthesis. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 34, 8780-8794.
- Dutton, D. (2003). Authenticity in art. En J. Levinson (Ed.), *The Oxford handbook of aesthetics* (pp. 258-274). Oxford, UK: Oxford University Press.
- Elgammal, A. (2023). AI and creativity: Toward computational principles of originality in art. *Leonardo*, 56 (1), 48-55. https://doi.org/10.1162/leon_a_02245
- Floridi, L. (2022). *The ethics of artificial intelligence: Principles, challenges, and opportunities*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Floridi, L., & Chiriatti, M. (2020). GPT-3: Its nature, scope, limits, and consequences. *Minds and Machines*, 30 (4), 681-694. <https://doi.org/10.1007/s11023-020-09548-1>
- Gervais, D. J. (2020). The machine as author. *Iowa Law Review*, 105 (5), 2053-2106.
- Gombrich, E. H. (1960). *Art and illusion: A study in the psychology of pictorial representation*. New York: Pantheon Books.
- Goodfellow, I. (2016). NIPS 2016 tutorial: Generative adversarial networks. Rescatado de: <https://arxiv.org/abs/1701.00160>
- Goodfellow, I. (2024). Originality and creativity in generative models: A statistical perspective. *Artificial Intelligence Review*, 57 (2), 234-256. <https://doi.org/10.1007/s10462-023-10456-2>

- Hayles, N. K. (2017). *Unthought: The power of the cognitive nonconscious*. Chicago: University of Chicago Press.
- Ho, J., Jain, A., & Abbeel, P. (2020). Denoising diffusion probabilistic models. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 33, 6840-6851.
- Hutchins, E. (1995). *Cognition in the wild*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Irmak, N. (2024). Who is the author? Authorship, ownership, and agency in generative AI art. *Philosophy & Technology*, 37 (1), 1-24. <https://doi.org/10.1007/s13347-023-00678-9>
- Jaszi, P. (1991). Toward a theory of copyright: The metamorphoses of "authorship". *Duke Law Journal*, 1991 (2), 455-502. <https://doi.org/10.2307/1372804>
- Kant, I. (2000). *Critique of the power of judgment* (P. Guyer & E. Matthews, Trans.). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Krauss, R. E. (1985). *The originality of the avant-garde and other modernist myths*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Lemley, M. A., & Casey, B. (2021). Fair learning. *Texas Law Review*, 99 (4), 743-807.
- Leval, P. N. (1990). Toward a fair use standard. *Harvard Law Review*, 103 (5), 1105-1136. <https://doi.org/10.2307/1341457>
- Locke, J. (1988). *Two treatises of government* (P. Laslett, Ed.). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Lovato, S., Piper, A. M., & Wartella, E. A. (2024). My art is not your dataset: Artists' perspectives on generative AI and copyright. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 8 (CSCW1), 1-28. <https://doi.org/10.1145/3641423>
- Manovich, L. (2022). AI aesthetics and the end of taste. En M. Azoulay & A. Mbembe (Eds.), *Potential history: Unlearning imperialism* (pp. 412-434). London: Verso Books.
- Mazzi, L. (2024). Distributed creativity: Collaboration between human and artificial intelligence in art making. *AI & Society*, 39 (1), 145-162. <https://doi.org/10.1007/s00146-022-01567-0>
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. New York: McGraw-Hill.
- Noble, S. U. (2018). *Algorithms of oppression: How search engines reinforce racism*. New York: NYU Press.
- Ramesh, A., Dhariwal, P., Nichol, A., Chu, C., & Chen, M. (2022). Hierarchical text-conditional image generation with CLIP latents. Rescatado de: <https://arxiv.org/abs/2204.06125>
- Ramos-Zaga, F. A. (2025). Reconceptualizing human authorship in the age of generative AI: A normative framework for copyright thresholds. *Laws*, 14 (6), 84. <https://doi.org/10.3390/laws14060084>
- Rombach, R., Blattmann, A., Lorenz, D., Esser, P., & Ommer, B. (2022). High-resolution image synthesis with latent diffusion models. *Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition*, 10684-10695. <https://doi.org/10.1109/CVPR52688.2022.01042>
- Sennett, R. (2008). *The craftsman*. New Haven, USA: Yale University Press.
- Smith, J. E. (2025). Algorithmic aesthetic surplus: Platform capitalism and the production of visual culture. *New Media & Society*, 27 (1), 89-107. <https://doi.org/10.1177/14614448231205432>
- Vincent, J. (2023). The artists fighting back against AI image generators. *The Verge*. Rescatado de: <https://www.theverge.com/2023/1/16/23557098/generative-ai-art-copyright-legal-battle-stable-diffusion-midjourney>

Wollheim, R. (1980). *Art and its objects*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Woodmansee, M. (1994). *The author, art, and the market: Rereading the history of aesthetics*. New York: Columbia University Press.

Zhou, C., Chen, H., & Zhang, Y. (2024). The double-edged sword of generative AI: Impact on creativity and diversity in content production. *Creativity Research Journal*, 36 (2), 201-218. <https://doi.org/10.1080/10400419.2023.2287654>

Curricular Overview

Fernando A. Ramos Zaga is a lawyer, professor, and researcher. His academic work focuses on a range of topics, including bioethics, philosophy of law, the regulation of new technologies, and behavioral economics, fields in which he develops interdisciplinary approaches to analyzing the social, ethical, and regulatory implications of scientific and technological innovation. He has also published other articles on these topics.

Statements:

The authors declare that no artificial intelligence-based tools were used in the preparation of this manuscript.



Imagen: Ashley Aviles

Las dos caras de Jano. Sobre la edición y diseño de colecciones de literatura chilena (1930-1970).

The two faces of Janus. The editing and design of Chilean literary collections (1930-1970).

Resumen:

El objeto de estudio de este proyecto es el análisis de un conjunto representativo, principalmente de cubiertas, y también de páginas interiores de 60 colecciones de libros producidos por editoriales chilenas entre 1930 y 1970, dirigidas a público juvenil y adulto. Se abordan colecciones de literatura y poesía, en la intersección entre texto e imagen. En este sentido, las cubiertas operan como puerta de entrada a las colecciones y sus respectivos contenidos dirigidos a una incipiente cultura de masas en progresiva alfabetización. Mediadas por editores las colecciones examinadas responden a un entramado mayor que podemos definir como industria editorial, no obstante, la gran mayoría de ellas provienen de la capital

de Chile, que en dicho período fue punto neurálgico de las industrias creativas a nivel nacional. Para llevar a cabo la selección y luego análisis de las colecciones se ocupa una matriz interpretativa para las tapas y una matriz técnica para registrar datos sobre el ejemplar completo de cada libro. El cruce entre estos dos vectores permite una parametrización del sistema gráfico de las colecciones.

Palabras clave: industria editorial; estándar de colección; literatura y poesía; diseño de cubierta; sistema gráfico.

Abstract:

The object of study of this project is the analysis of a representative corpus consisting primarily of book covers, as well as selected

Pedro Álvarez Caselli

Pontificia Universidad Católica de
Chile - Santiago de Chile

pedal@uc.cl

<https://orcid.org/0000-0001-7665-0630>

Enviado: 14/3/2026

Aceptado: 13/4/2026

Publicado: 15/7/2026



Esta obra está bajo una licencia internacional
Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.

Sumario. 1. Introducción. 1.1. Antecedentes sobre la noción de libro y edición. 1.2. Libros y colecciones en el contexto nacional. 1.3. Auge de las colecciones en formato libro como puerta de entrada al conocimiento. 1.4. La edad dorada del libro chileno. 2. Aspectos teórico-metodológicos para abordar las colecciones de libros. 2.1. Matrices utilizadas para la investigación. 3. Hallazgos y conclusiones finales.

Cómo citar: Álvarez Caselli, P. (2026). Las dos caras de Jano. Sobre la edición y diseño de colecciones de literatura chilena (1930-1970). *Ñawi. Arte, Diseño, Comunicación*, Vol. 10, Núm. 2, 73-91.

<https://nawi.espol.edu.ec/>

[www.doi.org/10.37785/nw.v10n2.a3](https://doi.org/10.37785/nw.v10n2.a3)

interior pages, from 60 book series produced by Chilean publishing houses between 1930 and 1970 and aimed at juvenile and adult audiences. The study addresses literary and poetry collections at the intersection of text and image. In this regard, the covers operate as gateways to the collections and their respective contents, directed toward an emerging mass culture undergoing progressive processes of literacy. Mediated by publishers, the collections examined respond to a broader framework that may be defined as the publishing industry; nevertheless, the vast majority of them

originated in the capital city of Chile, which during this period functioned as a central hub for the nation's creative industries. In order to carry out the selection and subsequent analysis of the collections, the study employs an interpretative matrix for the covers and a technical matrix for recording data related to each complete book specimen. The intersection between these two vectors enables a parameterization of the graphic system underlying the collections.

Keywords: Publishing Industry; Collection Standard; Literature and Poetry; Cover Design; Graphic System.

1. Introducción

El cruce entre diseño y literatura, binomio poco presente en “investigación en diseño” (Frayling, 1993), abre una ventana para establecer relaciones no evidentes entre el diseño editorial, la industria gráfica, el modelo de producción de las editoriales y el contexto histórico, político, social, tecnológico y cultural. La vía de las colecciones de narrativa y poesía¹ se presenta como objeto de estudio, haciendo foco en un período de relevancia para la producción de libros en Chile como lo fue el desplegado entre las décadas de 1930 y 1970. En dicho ciclo histórico se establece en el país el estándar que hoy conocemos como “colección”, conjunto de libros que reúne ciertas características similares —temática, formato, diseño de cubierta², diagramación, etc.— destinado a un público segmentado que considera lectores infantiles, jóvenes y adultos, y que también atiende distinciones de género en su oferta. Se opta por colecciones de literatura y poesía porque fueron las de mayor demanda y circulación en el país, posicionándose en los hábitos de lectura de las capas medias emergentes y sectores alfabetizados. La selección de las colecciones responde a criterios de relevancia e impacto social, cuidado e interés por el diseño del libro y editorial de procedencia, ya sea consolidada, casos de Editorial del Pacífico, Editorial Universitaria, Ercilla, Nascimento o Zig-Zag, o de menor tamaño tales como Editorial Antera, Editorial Cruz del Sur, Ediciones Chas, Babel, Ediciones AUCH, Editorial Osiris, Ediciones La Novela Nueva, Ediciones Mazorca, Editorial Androvar, Ediciones Flor Nacional, Editorial Letras, Ediciones Alerce, Editorial Nuevo Extremo, entre otras.

1 Los dos premios Nobel de Literatura obtenidos por Gabriela Mistral (1945) y Pablo Neruda (1971) situaron a Chile en el mapa literario mundial al punto de ser llamado “tierra de poetas”. Junto a los otros dos poetas consulares chilenos —Vicente Huidobro y Nicanor Parra— mantuvieron vigencia en el período en estudio de este artículo (1930-1970).

2 Para el presente texto, en relación a la arquitectura del libro, se utilizarán indistintamente las nociones de “cubierta” o “tapa”.

Entre los objetivos del presente proyecto (adjudicación concurso FONDART Nacional, Fondo de Desarrollo Cultural y las Artes, área Diseño, línea Investigación, 2022) se apunta a reconstruir el catálogo de algunas colecciones provenientes de un conjunto de editoriales chilenas que se mantuvieron activas entre 1930 y 1970, de pequeño, mediano y mayor tamaño. Asimismo, parametrizar, como modelo de análisis, la temática y el diseño de las colecciones sobre la base de un sistema gráfico, para entender el sentido del diseñar colecciones y el cómo y con cuáles criterios se seleccionan y definen sus contenidos.

La propuesta en cuestión, que examina poco más de 60 colecciones de distintas editoriales nacionales, también explora el problema de la edición como objeto de estudio sujeto a la interpretación, susceptible de análisis en relación a su mayor o menor escala industrial, en consideración de que la edición es todavía una industria creativa relevante y factor clave en la construcción de la modernidad de occidente. Consideramos aquí el concepto de “edición” como una instancia que facilita la publicación de libros y colecciones derivadas y no sólo como “edición de contenidos”.

1.1 Antecedentes sobre la noción de libro y edición

Como modo de abordar la investigación aquí propuesta, se plantea un examen inicial respecto a la noción de “libro”, y lo que implica su edición, desde la perspectiva de diversos autores, con énfasis en el formato de “colección”. Como punto de partida, consideramos la visión de Pierre Bourdieu, quien en su ensayo *Una revolución conservadora en la edición* (Bourdieu, 1999) sostiene que el libro es un objeto de doble faz, económica y simbólica, algo así como mercancía y significación (contenido) imbricados al mismo tiempo para lo cual recurre a una analogía: la figura del editor con la de Jano, el dios romano de dos caras y guardián de las puertas. Si el editor de libros y colecciones debe conciliar el interés y calidad de los contenidos con las ventas, Jano debía custodiar las entradas y salidas, como las de los libros cuando primero se comercializan y luego se leen, de inicio a fin. Al respecto, el escritor Raymond Mortimer ha sostenido que la edición “es un arte, un oficio y un negocio” (Citado en Bhaskar, 2014, XVIII) para producir cultura.

Los libros son productos de la imaginación humana y suelen estar mediados por editores, que en siglos pasados Goethe definió como “cohorte del diablo” o “intermediarios inútiles”. Como sea, son los encargados de la curaduría, de definir los títulos que serán parte de una colección de una editorial, ya que los libros son susceptibles de análisis en una escala industrial; no obstante, también son fenómenos culturales exclusivos cuyas limitaciones de distribución forman parte de sus valores propuestos: el simbólico y el financiero. No hay que olvidar que, durante el siglo XX, la edición ha sido la industria creativa por excelencia pero también un problema: en la medida en que la producción de libros y de colecciones, a nivel mundial, se transformó en una industria de pleno derecho, el mundo más “sensible” de la tradicional edición de libros se encontró en una suerte de crisis de identidad ya que las implicancias del potencial productivo de las tecnologías contrastaban con la manufactura más artesanal, semi-industrial y paciente de ediciones en tirajes menores y, como consecuencia, de mayor costo.

La edición de libros ocupa un lugar importante en la historia cultural y en buena medida la impresión y la edición ayudaron a la conformación de la propia modernidad; sin embargo, en pocas áreas hay una inversión de capital intelectual equivalente con utilidades más bien menores. Es más, autores como Richard Nash consideran la edición

de libros como un ejemplo insólito y bienvenido, polémico y reflexivo. Nash describe la edición como una suerte de agente radical implicado no solo en la publicación de libros sino como algo situado en el marco del capitalismo y la cultura moderna (Nash, 2013).

Los libros son una puerta de acceso al conocimiento y el acto de editarlos una forma de mediación. La edición de colecciones o series de libros también se puede entender como “el viaje que un libro emprende del escritor al lector” (Miller, 2014). La mecánica y los objetivos básicos de la edición de libros suelen ser parecidos en todos los géneros y disciplinas; su objetivo final es que el texto sea tan claro, interesante y bien editado como sea posible, en tanto la edición no se separa del contenido. En este sentido, se puede sostener que la edición de un libro o una colección de libros pasa por un proceso de selección y filtrado, el cual se empaqueta para su distribución y presentación al público de acuerdo a un modelo editorial que tiene que ver con el mercado y la tecnología.

A su vez, los libros son un elemento constitutivo de la cultura material ya que no son puramente textos, sino que disponen de un cuerpo y ocupan un lugar en el espacio, y su circulación es parte de una red de acciones y prácticas que establecen relaciones con su contexto y momento histórico; de una página con créditos de autoría y producción gráfica o un colofón en páginas finales se pueden desprender datos concretos que dan cuenta de su proceso de edición. Justamente, sobre el estudio de la condición material del libro y su despliegue en colecciones, el acceso y entendimiento del contenido que estos artefactos entregan (escrito y visual) no puede realizarse al margen de los modos en los cuales dichos contenidos se producen y materializan en objetos impresos y distribuidos por editoriales (Grafton, 2007).

Los epitafios anticipados o las proyecciones futuras sobre el libro ya han sido pronunciadas varias veces por diversos autores —por ejemplo, David Carson y Lewis Blackwell en *The End of the Print* (1995) o Umberto Eco y Jean-Claude Carrière en *Nadie acabará con los libros* (2010)—, pero las colecciones de libros en formato impreso y digital continúan apareciendo en pantallas digitales y vitrinas de librerías. Editoriales grandes, medianas y microeditoriales mantienen una activa producción y todavía son herramientas extensoras de la historia del libro. A propósito de la aparición de una eventual invención que supere su soporte, Eco señalaba lo siguiente: “El libro es como la cuchara, el martillo, la rueda, las tijeras. Una vez que se han inventado no se puede hacer nada mejor” (Eco y Carrière, 2010, 20), en atención a su doble naturaleza: el libro como objeto y el libro como obra. Objeto que posee un cuerpo y un alma y que ya en 1798 era definido a través de una simple pregunta formulada por Kant: ¿Qué es un libro? Su respuesta distinguía entre el libro como objeto material, como *opus mechanicum*, que pertenece a quien lo ha comprado y el libro como discurso dirigido al público, cuyo propietario es el autor (Chartier, 2007).

Ese “cubo de papel con hojas”, como decía Borges (1998) ha ostentado también una doble condición en tanto objeto de valor cultural y a la vez producto de consumo en un ecosistema que integra a autores, editores, diseñadores, correctores de texto, impresores, distribuidores y libreros o vendedores (Gil y Jiménez, 2008). De ahí que la edición de libros busque un equilibrio en su doble dimensión de agente cultural y emprendimiento comercial como parte de un sistema de circulación de ideas que afecta a la ecología del libro. Sin embargo, en términos culturales está sujeto a ciertas dinámicas que lo singularizan respecto de otros bienes de consumo, fungibles o durables (Colleu,

2008, 14). Esta singularidad también es sustentada por casas editoriales que se hacen cargo de la edición de libros por medio de colecciones particulares que confieren identidad al producto: “En edición diferente los libros dicen cosa distinta”, planteaba el certero aforismo del poeta Juan Ramón Jiménez (Citado en Trapiello, 2006). Más lejos va Horacio Fernández, experto en la investigación de fotolibros, quien señala que este gran invento remite a “máquinas sencillas en las que cabe todo lo que hay, incluso el universo ilimitado de lo que no existe, ni existirá, más que en los libros” (Fernández, Josch & Weinstein, 2018, 13). Por su parte, Fernando Cruz, vinculado a la bibliología y ciencia del libro (Otlet, 2007), sostiene:

El libro es acaso el mayor símbolo de la civilización: cónclave del trabajo intelectual y material, define como pocas cosas la esencia y la existencia humana. Aun cuando lo sentimos tan próximo y tan cotidiano, a la luz de sus múltiples transformaciones históricas se ha vuelto extraño y elusivo. Independientemente de su formato, y gracias a su capacidad evocadora, el libro es el mejor recurso para dar cuenta de nuestro paso efímero —aunque ya prolongado— por la historia (Cruz, 2022).

El libro impreso todavía sigue siendo un soporte popular para distribuir contenidos textuales y pilar de las editoriales, aunque la producción de un libro físico es consecuencia de un proceso digital previo (Laboratorio Libro, 2015). Sin embargo, durante el siglo XIX y buena parte del XX los libros fueron producidos de manera análoga en casas editoriales e imprentas dirigidas por empresarios, editores, libreros, escritores y bibliófilos (Barbier, 2015; Raven, 2017). Cuando Marshall McLuhan anunció en su *Galaxia de Gutenberg* (McLuhan, 1969) la inevitable desaparición del libro y, por extensión, de la escritura como fundamento de la cultura, su tono anticipatorio resultó un tanto exagerado. Colecciones de libros siguen apareciendo en formatos híbridos (impreso, electrónico, ebook, pdf y otros soportes por venir) y el valor que otorga el diseño a esta producción continúa siendo relevante.

En cuanto al libro en sí mismo, las convenciones tipográficas, la disposición de los textos, las imágenes incluidas, entre otros aspectos formales son fundamentales para entender el significado de los textos, pues es allí donde descansa su función expresiva. Al respecto, Don McKenzie (2005) plantea que todo texto, sin importar su naturaleza, se encuentra en una forma material determinada que incide en su significado y en el modo como los lectores lo interpretan. A su vez, las cubiertas de los libros proporcionan un valioso legado de retórica visual que permite situar el estado del diseño editorial en una determinada región o país, al tratarse de un proceso de reflexión, estrategia y toma de decisiones que afecta tanto al significado que quiere transmitirse como a la forma de expresarlo visualmente. Se trata aquí de producciones que remiten a un determinado contexto cultural, social, tecnológico y de consumo de bienes culturales en un formato inventado en el siglo X por los chinos —mejorado después por Johannes Gutenberg—, cuya forma esencial de apropiación y uso se mantiene hasta el día de hoy. Ello también nos lleva a insistir en la diferenciación entre texto y libro, entre texto y soporte material; distintos, pero no independientes, ya que el soporte material incide de un modo decisivo en la divulgación, recepción y consumo de los textos (Cavallo & Chartier, 2011).

Existen piezas destacadas en el legado del diseño asociado a la industria editorial por la manera en que cada uno de esos libros aborda las preocupaciones estilísticas y formales de sus respectivos períodos como depositarios del conocimiento del diseño (De Buen Unna, 2000; Hochuli, 2007; Hochuli & Kinross, 2008). El uso cambiante de

formatos, diferentes variedades de papel y nuevas técnicas de encuadernación supone un avance en la elaboración de libros bajo un sello editorial con normas que a su vez dotan de consistencia a la imagen de la editorial y proporcionan a los impresores un sistema (estándar) sobre el que tomar decisiones ante las variantes de cada diseño. De hecho, actualmente, para conseguir dinámicas de *responsive design* es también necesario redactar aquellas instrucciones (CCS) que afectan a la composición gráfica para que cada dispositivo pueda interpretarlas según sus peculiaridades (Llop, 2014).

En tiempos donde el libro se imprimía bajo ciertas nociones de imprenta, más o menos estrictas, con un orden relativamente claro de la edición (Álvarez, 2004), Mauricio Amster, quien “construyó un relato moderno de Chile” (Tejeda, 2011, 150), señalaba que “aunque no todos los autores están familiarizados con las labores de imprenta [...] la confección de libros se realiza por etapas” (Amster, 1969, 11). En ese contexto de trabajo manual y análogo con técnicas hoy superadas, el libro —a diferencia de la forma actual de su procesamiento donde las fases se han reducido— ya respondía a las prisas de la imprenta y a la condición del mismo como un mundo lleno de contingencias en el difícil arte de la tipografía (Gálvez, 2018). Sin embargo, como indica Trapiello, “tantos adelantos no han contribuido claramente a editar los libros mejor que hace cincuenta años” (Trapiello, 2006, 9), palpito que puede cruzarse, como perspectiva de estudio inaugurada el siglo pasado, con la interpretación de los historiadores franceses Lucien Febvre y Henri-Jean Martin quienes plantearon en *L’Apparition du Livre* que además de un nivel descriptivo, los libros requieren de una tesis interpretativa; una tesis que se vincula a la historia del libro, a un entorno intelectual y a un contexto histórico y social (Febvre & Martin, 1958, 1999).

1.2 Libros y colecciones en el contexto nacional

La tarea de auscultar la producción del libro en Chile puede presentar más de una dificultad. La posibilidad de pensar en una historia del libro “nos puede llevar a una suerte de agujero negro, del que nadie saldrá ileso. Porque este es un asunto complejo, desatendido por la academia, la prensa, los editores y, también, los autores” (Espinoza, 2012, 11). Así, el diseño de libros, como proceso situado en la escena local, pero también como parte de un hacer integrado a una escala continental mayor, permite configurar diversas historias del diseño que integran a personas, instituciones y objetos mediados por procesos tecnológicos y de consumo cultural. Al respecto, en la escena nacional trabajos de análisis de colecciones de literatura como objetos gráficos son escasos; así también historias sobre el devenir del libro, que en nuestro país ha tenido su correlato en el auge y caída de editoriales de diverso tamaño que han desarrollado colecciones de mayor y menor alcance.

Las prácticas de lectura no pueden concebirse separadas de toda aquella materialidad que vehicula al texto inscrito en un soporte, en este caso impreso (papel, gramaje, colores, tipografías, diagramación, imágenes, etc.), y de las disposiciones internas que organizan dichas formas y que tienden a traducir las intenciones que los productores tienen en relación a cómo debe asimilarse o entenderse el texto. Este proyecto de investigación no pone acento en el contraste entre las intenciones concretas del autor, quién produce el texto y su recepción, relacionadas incluso a una reivindicación del enfoque que se ha querido dar al texto, ya sea por el autor o el editor, etc., sino más bien analizar el diseño de las colecciones que han dotado de sentido al contenido de los textos que animaron la producción de

las colecciones de literatura que circularon en Chile en un período donde el libro comienza a adquirir una mayor demanda. Al respecto, se rescata aquí una consideración que nos parece de relevancia: el “cuerpo” del libro es el producto material hecho de papel impreso, que ha sido primero concebido en un formato determinado, luego diagramado, a veces ilustrado, y finalmente encuadernado; un objeto concreto que se produce materialmente, se vende, se colecciona, se distribuye, se recepciona, se consume, se desecha, revende o incluso recicla o tritura³, como parte de un proceso que determina una trayectoria o biografía de un objeto, cualquiera sea este. En otras palabras, el libro es un bien social, cultural y también económico; presenta relaciones de mediación y de transacción.

En estos últimos años, o ya entrado el siglo XXI, en Chile se produce más literatura que educación y todavía se edita mucha poesía y novela (García Lomas-Drake, 2009). Este indicador inicial nos permite abrir la discusión sobre la base de la existencia previa de una industria editorial que en Chile se consolida como tal en la década de 1930, si bien libros y revistas se venían dando a las prensas desde mediados del siglo XIX. El modelo editorial orientado a publicar colecciones de libros coincide justamente con una gran expansión de la industria editorial en esta década producto de la instalación de diversas casas editoriales, siendo Zig-Zag y Ercilla las de mayor envergadura. Este fenómeno trajo consigo un programa destinado a atender y promover la demanda de distintos tipos de lectores en una perspectiva de masificación del libro, generando diversas colecciones y series, desde literatura latinoamericana hasta europea y también estadounidense, desde novelas hasta biografías y poesía, desde literatura para niños y adolescentes hasta novelas policíacas y de aventura.

1.3 Auge de las colecciones en formato libro como puerta de entrada al conocimiento

Hemos considerado el año 1930 como inicio de este proceso de investigación ya que coincide con la crisis económica internacional y el posterior levantamiento del país (Meller, 2007), con una baja de la tasa de analfabetismo y el predominio de una clase media materializado también en el campo cultural. Dicho predominio contenía elementos tomados de los sectores oligárquicos y de los grupos populares, de las tendencias tradicionales y de los patrones europeos y estadounidenses. La prensa, la radio y el libro contribuyeron al mismo tiempo a difundir la mentalidad de los grupos medios que, a mediados de siglo, se extendía a buena parte de la población urbana. Así, en el Chile de la década de 1930 la industria radiofónica, periodística y editorial, en complicidad con el mundo del cine, comienzan a experimentar un crecimiento nunca antes visto. En dicho contexto de avance cultural, desde los manuales de instrucción o los silabarios hasta las publicaciones científicas, el libro se va transformando en un canal democratizador de la enseñanza y el conocimiento.

A partir de lo anterior, planteamos aquí que en el tránsito del período que va de 1930 hasta 1970 se produjo un auge de colecciones temáticas en formato libro, con un alza de la literatura latinoamericana en la década de 1960 que tendrá un repunte, particularmente durante la llamada Unidad Popular, bajo el gobierno socialista de Salvador Allende (Álvarez & Montes de Oca, 2023). Esta etapa de crecimiento de la industria editorial local se produjo a la par del fomento de un modelo económico de desarrollo hacia adentro por medio de la Industrialización por Sustitución

3 Como ocurrió en Chile, tras el golpe militar de septiembre de 1973, donde miles de libros de la editorial estatal Quimantú fueron quemados o guillotizados, picados y reutilizados como materia prima por la Compañía Manufacturera de Papeles y Cartones (CMPC).

de Importaciones (ISI) con el fin de abastecer al país con manufacturas de elaboración local. La industrialización de los sectores productivos —entre ellos el mundo editorial— se concebía como el producto de una transformación tecnológica modernizante vinculada a las industrias culturales, aunque desde las políticas de Estado no existió una legislación proteccionista concreta (Subercaseaux, 2020). El modelo sustentado en las exportaciones que había dominado históricamente la economía local, llamado “crecimiento hacia afuera”, con una fuerte dependencia de los mercados extranjeros fue de alguna manera contrarrestado con el aumento del papel del Estado con la llegada del llamado Frente Popular al gobierno chileno en 1938. Aunque esta suerte de proteccionismo se extendió a algunas industrias nacionales (alimentaria, metalmecánica, textil, etc.) las culturales, y en particular la de la producción de libros o industria editorial, quedaron excluida de esta tendencia reguladora de la economía nacional.

1.4 La edad dorada del libro chileno

Tanto la Guerra Civil Española, iniciada en 1936, como la Segunda Guerra Mundial (1939-1945) obstruyeron las redes con las cuales se surtían los libreros americanos lo que impulsó la creación de editoriales locales que fueron aumentando su producción y calidad de edición (Sánchez, 2004). En las primeras décadas del siglo XX buena parte de la importación de libros provenía de los países anglosajones, superando la supremacía de España y Francia que prevaleció durante el siglo XIX, y también la producción de libros y colecciones de origen nacional o de Latinoamérica. Un giro en esta tendencia se comienza a advertir a fines de la década de 1920 donde también el aumento de lectores que acuden a la Biblioteca Nacional —un segmento todavía de elite— aumenta exponencialmente y la tasa de analfabetismo, entre 1930 y 1950 disminuye de un 25% a un 19% (Soto, 1972). A contrapelo de lo anterior, José Luis de Diego, a propósito de la Guerra Civil Española y la emigración, postula que en Argentina no se dio el caso de un solo taller de imprenta fundado por los exiliados políticos españoles como también en Chile y en México. Según el autor, toda la industria de las artes gráficas en que se apoyó la nueva industria editorial latinoamericana habría existido íntegramente desde antes y los nuevos talleres que se fundaron serían de “nacionales latinoamericanos” (De Diego, 2015), asunto que en Chile cobró otros matices al producirse un fenómeno mixto entre editores e impresores de origen local pero también inmigrantes procedentes de Europa.

En esta dirección, podemos señalar que especialmente entre 1930 y 1950 los catálogos de libros revelan el paso de imprentas y editoriales a un estatus moderno, con mayores tirajes e incluso con proyección al mercado hispanoamericano, caso de Zig-Zag, Ercilla o Nascimento (Reyes, 2014), conformando un escenario compartido con editoriales medianas e incluso más pequeñas con motivo del estímulo a la producción nacional, el interés emprendedor y la llegada de inmigrantes y exiliados al país. En otras palabras, un crecimiento pausado pero progresivo de la demanda y poder adquisitivo, además del acceso a créditos, permite que la tradicional imprenta decimonónica de servicios de paso a una moderna empresa editorial donde ya es viable el negocio “cultural” de edición de colecciones. Ello respondió, por un lado, a la evidente movilidad social y mayor acceso a la cultura y el conocimiento de estratos antes proscritos a la antes considerada “alta cultura” y, por el otro, a una consideración de la lectura como medio no solo de aprendizaje, sino también de entretenimiento y esparcimiento que redundó en el llamado *boom* literario latinoamericano. De ahí que este ciclo se considere como la “edad dorada” del libro chileno, y el que va de 1950 a 1970,

como una proyección de esta etapa fundacional. Aquí el Estado acusa un mayor compromiso con la organización de la cultura, al tiempo que se produce una mayor valoración del libro como objeto democratizado donde, además de su contenido, aspectos como la apariencia, morfología, legibilidad y lecturabilidad son factores que inciden en su relación con el público lector y consumidor.

Durante el ciclo en estudio, el género de la literatura y la poesía tuvo una considerable producción en el medio editorial local y una más que aceptable recepción de los consumidores de este género de escritura. ¿Por qué entonces resulta de interés el formato de “colección”? Justamente por la diversidad de las colecciones surgidas en el período examinado como enganche a un mercado con señales claras de industria moderna. Esta línea de edición —la colección— podríamos definirla como un conjunto de libros que reúne características similares en el diagramación, formato y temática (Cowley & Williamson, 2009), que orientada a un público lector determinado, ya sea hombres, mujeres, niños y adolescentes, logra mantener la atención y la continuidad en el tiempo, siguiendo un modelo propio desarrollado por una casa editorial con un componente necesario de diseño.

2. Aspectos teórico-metodológicos para abordar las colecciones de libros

La investigación en diseño (Friedman, 2008), que se da desde el interior de la disciplina, donde el diseño es el objeto de estudio con el apoyo de herramientas metodológicas, permite abordar esta dimensión poco investigada y no centrada solo en el contenido propiamente tal sino también en variables que atañen al libro como objeto construido —a partir de la toma de decisiones de diseño—, tales como la concepción visual, el proceso de pre prensa, hasta el terminado (o acabado) en imprenta, sin dejar de lado otros factores como la autoría, el género y la temática de las colecciones. Sin embargo, más allá del valor estético o el prestigio de sus autores también son de relevancia los modos de interacción entre el texto, la imagen y la línea de la colección en un objeto situado en un contexto que evidencia además el cruce entre discursos y prácticas de actores e instituciones que permiten su producción.

La pregunta central que anima este proyecto gira en torno a la oportunidad que se presenta para sistematizar algunas de las principales colecciones de esta fase clave para el diseño editorial chileno (1930-1970) y revalorizar un legado disperso en colecciones personales, bibliotecas y tiendas de libros usados como respuesta al cuestionamiento sobre la disciplina en cuanto a su real aporte a la conformación de esta construcción cultural mediada por el libro. ¿Cuánta relevancia ha tenido el diseño editorial en la conformación de colecciones de literatura chilena dentro del marco de la industria local en su fase de mayor expansión durante el siglo XX? Interrogante que se pretende abordar al indagar en el libro como artefacto cultural. El foco de análisis se realiza a través del estudio de los parámetros gráficos de las colecciones y su dimensión contextual e histórica. El examen cualitativo apunta a la descripción del contenido de dibujos, ilustraciones, viñetas, títulos, tipografías, subtítulos, enmarcaciones, etc. De ahí que la presente investigación —con un propósito documental— haya tomado en cuenta la utilización de la imagen de cada una de las colecciones de libros como evidencia histórica que permita articular formas y espacios de producción, representaciones de la técnica y hábitos de expresión del período en estudio (Figuras 2, 3 y 5).

El análisis del primer parámetro —simbolización de la imagen— es examinado mediante la metodología de parametrización de sistemas gráficos propuesta por Rosa Llop (2014), que implica abordar el estudio de la codificación del libro respecto al objetivo del mensaje, interrogado desde una perspectiva semiótica, que luego incorpora un segundo parámetro, a partir del análisis del modo de expresión y sintaxis del mensaje gráfico (Llop, 41). Asimismo, se considera el aporte metodológico de Jörg von Engelhardt, quien parte de la base de que el lenguaje visual se articula a partir de las características de los objetos gráficos y de las relaciones espaciales que mantienen entre ellos al relacionarse con otros objetos en un tramado lleno de significados (Von Engelhardt, 2002). Si atendemos a la especificidad que ofrecen algunas investigaciones dentro del área de los estudios visuales o de la imagen también resulta de interés la propuesta de “imagentexto” de William Mitchell (2009, 17), quien, tanto desde la dimensión visual como la verbal, deconstruye la posibilidad tanto de una imagen como de un texto en estado puro, así como “la oposición entre las (letras) *literales* y las (imágenes) *figurativas* de las que depende” (Mitchell, 2020, 117). La escritura, en su forma física y gráfica, constituye entonces una suerte de sutura inseparable entre lo visual y lo verbal.

En relación al acopio y registro de material (trabajo de archivo), se consideran los aportes de Ellen Lupton, quien sugiere recopilar (estudio abierto del material para seleccionar), analizar (patrones y tendencias) y visualizar (extraer conclusiones); además, la estrategia investigativa de Jenn y Ken Visocky O’Grady (2018), quienes proponen una triangulación de métodos sobre la base de una investigación formativa y sumativa que articula el cruce triangular entre 1) el análisis del material escrito o revisión de literatura, 2) la observación del sujeto/objeto de análisis y 3) su contraste con el público al que fue dirigido (contexto social y cultural), estrategia metodológica que permite comparar y validar los hallazgos con el fin de extraer resultados comunes y conexiones a partir del uso de métodos cualitativos.

En este ejercicio metodológico, propio del actual estatuto del diseño en su condición de disciplina proyectual que establece relaciones con otras áreas del saber (Muratovski, 2016), en este caso con la literatura y la historia, la consulta de fuentes escritas, visuales y la recolección de datos se realizó mediante un trabajo documental en varios archivos, con búsqueda y selección de información destinada a abordar el problema de investigación (Canales, 2013). También se llevaron a cabo análisis cuantitativos de tipo descriptivo, a través del uso de tablas y comparación de series y tipos de diseño (Tabla 1), en este caso, colecciones de literatura chilena para facilitar una mayor comprensión del planteamiento de investigación.

A modo de cierre de la exposición metodológica, tomamos la voz de Elsie María Arbeláez, quien señala asertivamente que el diseño busca humanizar el ecosistema artificial y técnico de la vida humana, por lo que facilita su interacción con los objetos en el espacio social y da sentido y significado a las soluciones prácticas (Arbeláez, 2019). En este ecosistema, el libro asociado al desarrollo de colecciones de literatura ha sido un objeto con una fuerte presencia, como “caballito de batalla”, en el despliegue histórico del diseño editorial, binomio que vale la pena someter a un análisis que incorpore un proceso metodológico construido por diversas voces.

2.1 Matrices utilizadas para la investigación

Para la revisión de las 60 colecciones se ocuparon dos matrices principales: una técnica, de registro y catastro

de cada ejemplar y otra interpretativa. La primera matriz, de carácter técnico y descriptivo, considera las siguientes dimensiones: a) título del libro, autor y nacionalidad; b) autor del diseño del libro y cubierta; c) año de publicación; d) casa editorial e imprenta; e) nombre de la colección; f) lugar de publicación; g) tipo de impresión, encuadernación, tintas y fuentes tipográficas utilizadas; h) medidas del libro (formato cerrado); i) número de páginas interiores; j) uso de imágenes y colofón en páginas interiores, y k) tiraje (número de ejemplares impresos).

Tabla 1. Ejemplo de tabla de registro de datos respecto al libro y la colección. Esta matriz se utilizó para todos los títulos de las 60 colecciones seleccionadas. Fuente: elaboración propia.

Título libro, autor y nacionalidad	Autor diseño de libro e ilustración de cubierta	Año publicación	Editorial e imprenta	Nombre de colección de la editorial	Género literario
<i>Los conquistadores de la Antártida</i> Francisco Coloane Chile	Diseño libro: Mauricio Amster Ilustración de Cubierta: Mario Silva Ossa (Coré)	1946	Empresa Editora Zig-Zag	Colección Ulises Título N°1	Novela juvenil
Ciudad de publicación	Medidas de libro	Tipo de impresión, colores y encuadernación	Número de páginas interiores y tipología de tipografía	Imágenes en cubierta y páginas interiores	Colofón y tiraje ejemplares
Santiago de Chile	17.5 cms. (alto) x 13 cms. (ancho)	Impresión offset en tapa rústica Cubierta a dos colores Páginas interiores a un color	140 páginas Tipografía serifa en páginas interiores	Imágenes: ilustraciones de Mario Silva Ossa (Coré) en páginas interiores	No indica



Figura 1. Identificador gráfico, cubierta y hojas de guarda de Colección Ulises de Zig-Zag. Mauricio Amster estuvo a cargo del sistema gráfico de la colección (marca, dirección de arte y diagramación), en encuadernación rústica, y Mario Silva Ossa, de las ilustraciones. La producción, impresión y distribución se llevó a cabo en los talleres de Empresa Editora Zig-Zag. Fuente: Biblioteca Nacional de Chile.



Figura 2. Selección de cubiertas de la colección “El Viento en la Llama”, publicadas en cuatro etapas, entre 1962 y 1972, por Ediciones Renovación y dadas a las prensas en la Imprenta Arancibia Hermanos y luego en Imprenta Neupert, fundadas por inmigrantes. Se trata de colecciones de novelas, cuentos y poesía donde la presencia de autoras se hace evidente. Fuente: gentileza Carlos Montes de Oca.

La matriz interpretativa consideró los siguientes aspectos: a) objetos gráficos que componen una cubierta; b) codificación del mensaje gráfico de la misma; y c) tipo de género al que pertenece el escrito (romántico, aventura, fantasía, etc.). A continuación, para definir la codificación del mensaje de las cubiertas se utilizaron cuatro variables:



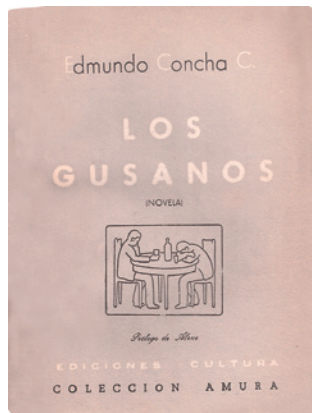
- 1) Codificación literal. En este tipo de codificación, lo que se expone en la cubierta del libro presenta una similitud evidente con el objeto, la estructura física real o la temática concreta de aquello que representa. Por ejemplo, la publicación *La taberna del perro que llora* (1945), del escritor y poeta porteño Juan Cabrera Pajarito (alias era Jacobo Danke), es una narración ambientada en las primeras cuadras de la calle San Diego (Santiago de Chile), donde apenas llegaba el perro del negocio de licores entraba en llanto. De este modo, se representa de forma literal la idea del lamento del animal frente a la fachada de la taberna (Figura 3).

Figura 3. Cubierta de libro *La taberna del perro que llora* (1945) de Juan Cabrera Pajarito (alias Jacobo Danke), Colección Ediciones Cultura. Diseño de Aníbal Alvia. Archivo: Biblioteca Nacional de Chile.



Figura 4. Cien cubiertas de la colección “La Linterna” de editorial Zig-Zag, la de mayor alcance en Chile durante la primera mitad del siglo XX. En la mayoría de las cubiertas de las publicaciones, dirigidas a un público amplio, tanto popular como mesocrático, se ocupa una codificación de tipo literal. A la derecha, se observa, con mayor detalle, una tapa ilustrada por Mario Silva Ossa (alias Coré). Archivo: Biblioteca Nacional de Chile.

- 2) Codificación metafórica. Aquí lo que se exhibe pertenece a un campo semántico distinto de aquello a lo que alude directamente, pero mantiene con ello una estructura o función compartida.



En *Los gusanos*, de Edmundo Concha (1946), se advierte un dibujo de dos siluetas de hombres —los gusanos— bebiendo en la mesa de un bar en una situación aparentemente desfavorable; es más, uno de ellos parece descompuesto y el acompañante en una actitud de escucha, pero también de silencio (Figura 5). El texto es una suerte de galería de miniaturas en que el autor conserva rasgos de unos cuantos compañeros de oficina, diseñando un ambiente de conflicto en escala reducida.

Figura 5. Cubierta de libro *Los gusanos* (1946), de Edmundo Concha, Colección Amura. Diseño de tapa del autor. Archivo: Biblioteca Nacional de Chile.

- 3) Codificación metonímica. En este tipo de codificación lo mostrado pertenece al mismo campo semántico que



lo aludido, pero lo representa a partir de una parte o de un resultado de algo asociado a ese concepto. En la publicación *Los marginados*, de José Pineda (1967), la cubierta exhibe una serie de gruesos y amenazantes trazos manuales que, de alguna manera, “acorralan” a los “marginados”, en una novela que alude al movimiento poblacional movilizadado en una lucha de carácter político-social (Figura 6). Es un escrito en el que se toma como base la pobreza marginal; sectores humillados y desesperanzados que han sido naturalizados por el resto de la población ilustrada con mayores recursos.

Figura 6. Cubierta de libro *Los marginados* (1967), de José Pineda, Colección Ediciones Alerce. Diseño atribuido a Osvaldo Salas. Archivo: gentileza Carlos Montes de Oca.

- 4) Codificación por convención. Lo que se muestra en la cubierta contiene un mensaje que pertenece a un código cultural concreto. Esta convención puede ser universal o particular. El diseño de la tapa de *La determinación de la práctica científica* (1971) es un texto especializado en psicología social (Figura 7). Este tipo de cubierta aplica a una codificación por convención, ya que aquello que se exhibe pertenece a un código cultural concreto dentro del mundo de la psicología. Esta convención es, además, universal, ya que remite abiertamente al test de Rorschach, utilizado para evaluar la personalidad de diferentes sujetos en diversos ámbitos.

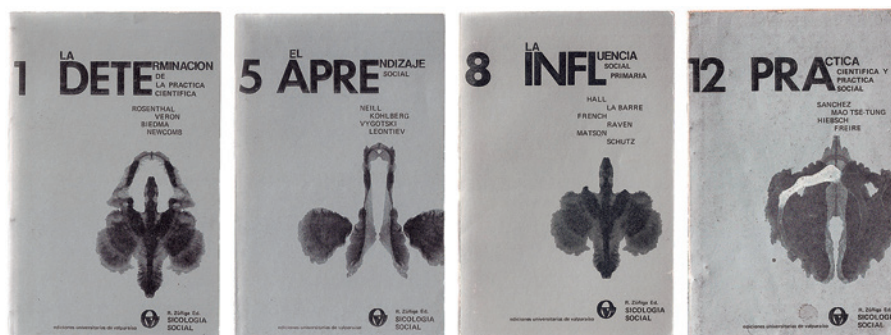


Figura 7. A la izquierda, cubierta de libro *La determinación de la práctica científica* (1970, varios autores, Colección Psicología Social de las Ediciones Universitarias de Valparaíso. Diseño de Alex Campbell y Allan Browne. A continuación, se presentan otras ediciones de la misma colección, que alcanzó las doce entregas. Archivo: gentileza Carlos Montes de Oca.

En relación a estos parámetros se analizan los modos de simbolización del mensaje gráfico, que responden a determinados propósitos de comunicación, que pueden ser objetivos o subjetivos (tipologías de codificación); los modos de expresión referidos a los objetos gráficos —o morfológicos— que son parte de la cubierta de un libro y que se relacionan, en mayor o menor medida, con el diseño y diagramación de las páginas interiores y que además constituyen una suerte de “vocabulario” del lenguaje visual de entrada al libro (diagramas, dibujos, fotografías, fotomontaje, formas tipográficas o de enlace, ornamentos, símbolos, etc.); otros atributos visuales como las relaciones entre los objetos gráficos antes señalados y variables como el uso de color, considerado como un código intencionado, las variantes de contraste (tonos análogos, contrarios, saturados, etc.), y también el tamaño o formato de la publicación, que incide en su modo de lectura y también su presentación

3. Hallazgos y conclusiones finales

Del examen preliminar de las 60 colecciones se pueden inferir algunos hallazgos del material catastrado. Se trata de 35 empresas, casas editoriales o emprendimientos personales, de mayor o menor envergadura, que dieron a luz diversas colecciones de libros entre los años 1930 y 1970, desde literatura folletinesca, libros de bolsillo hasta ediciones más cuidadas en clave ensayo o poesía. La revisión de estas colecciones ha implicado un primer acercamiento a la literatura de masas —y también más especializada— que se dio en Chile en el período histórico en estudio. Es un momento, dentro del Cono Sur, que en nuestro país se denominó Modelo de Desarrollo hacia Adentro. Se trató de un sistema económico, compartido con algunos países de Latinoamérica, que apuntó a la sustitución de importaciones, en favor de la creación de industrias de origen nacional (alimentaria, agrícola, metalmecánica, textil, etc.). Lamentablemente, no tuvo una incidencia directa en la industria editorial chilena, no obstante, coincidió con un mayor interés por el fomento de la lectura y el desarrollo de colecciones.

En las diversas ediciones la industria editorial ingresa a una suerte de proceso de apogeo, particularmente hacia mediados del siglo XX, en tanto dispositivo de negocio del libro que apeló a través de su diseño y producción a trucos de mercadeo, estrategias editoriales comerciales, ampliación de tirajes y mayor atención a las cubiertas de los libros, al tiempo de una construcción de redes (y afinidades) de apoyo entre editores, escritores y dibujantes.

Las colecciones que se editaron en Chile durante este período alcanzaron tirajes entre los 300 y 5.000 ejemplares⁴, como aproximación, dependiendo del autor/a, la editorial y los circuitos en los que se desempeñaron dichos autores. Son producciones en general de bajo costo, entre las 32 y 364 páginas, con impresión tipográfica tercerizada donde prevalecen cubiertas impresas a dos colores e interiores a un color en tinta negra: esa fue la normativa y el resultado empírico. Aunque existen evidencias de cubiertas más sofisticadas, impresas en offset, litografía o a cuatro colores, es tendencia clara esta realidad o limitación técnica, tratándose de libros de lectura ya sean pequeñas ediciones o proyectos con tirajes de mayor alcance, incluso de autores nacionales, y a la vez internacionales, como Gabriela

4 Entre 1971 y 1973, período que excede este estudio, se fundó la Editora Nacional Quimantú, la única editorial estatal en Chile que en un ciclo de dos años y medio publicó poco más de 11 millones de libros en tiempos en que Chile reconocía una población aproximada de 10.000.000 de habitantes. Este proyecto alfabetizador y popular, que fue el relevo de la editorial Zig-Zag que entró en quiebra, llegó a publicar tirajes de 80.000 y 100.000 ejemplares. Con motivo del golpe militar de 1973, que instaló una dictadura cívico-militar, la editorial fue desmantelada.

Mistral, Pablo Neruda o Vicente Huidobro. Aquellas publicaciones de mayor envergadura, en términos de costos e impresión, respondieron a catálogos y libros impresos por el Estado, para dar a conocer a Chile en el extranjero, y publicaciones de poetas y escritores nacionales canónicos, mediante impresión litográfica que fue dando paso a la tecnología offset, que se tornó dominante a partir del último cuarto del siglo XX.

Si bien con anterioridad existió una propensión por el diseño de producciones editoriales en Chile, lo cierto es que en este período se despliega un mayor interés por lo que se denominaba el “arte de tapa” —lo que hoy entendemos como diseño de cubierta de un libro— con intenciones de mejoras en diagramación en un ciclo histórico en el cual las habitualmente frágiles páginas interiores de textos de lectura no respondían a un estándar de calidad adecuado. Nos referimos además a colecciones cuyas ediciones de autores clásicos, por ejemplo, no necesariamente venían acompañadas de estudios preliminares o notas a pie de página.

A nivel local y también regional, un importante logro de la industria editorial, que superó los modos de producción decimonónica dominados por las imprentas familiares con públicos lectores acotados (lo que no desapareció como modelo de negocio del todo) fue adaptar progresivamente el formato de libro a la incipiente cultura de masas, como medio no subordinado a la aparición del cine, la radio y, más tardíamente, la televisión. Ello implicó, ante la irrupción de estas nuevas tecnologías dominantes y disruptivas del siglo veinte, una transformación de los formatos y catálogos del libro, y sus modos de producción y distribución en relación a un aspecto central: el diseño de colecciones, que se despliega con mayor vigor en el período de entreguerras.

En este despliegue inédito de colecciones, en parte de Chile, entre 1930 y 1970, aparecen distinciones editoriales claras tales como “editor”, “casa editorial”, “director de arte”, “portadista”, “fotógrafo”, etc., que dan vida a un ecosistema de publicaciones robusto que se dio en empresas editoriales grandes, casas editoriales medianas y pequeñas, y colecciones vinculadas a universidades. En resumen, en la medida que se van rastreando estas historias nacionales del libro y la edición, resulta evidente que varias de ellas se encuentran cruzadas por una realidad continental de editores migrantes, escritores, diseñadores intelectuales y personajes nómades, entre dictaduras, que distancian a sus países pero que a la vez influyen en los modos de pensar y producir colecciones de libros en los países hermanos.

Referencias bibliográficas

- Aguilera, C., & Méndez, A. (2014). *Antología visual del libro ilustrado en Chile*. Santiago: Quilombo Ediciones.
- Álvarez, P. (2004). *hDGch. Historia del Diseño Gráfico en Chile*. Santiago: Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Álvarez, P., & Montes de Oca, C. (2023). Cómo alfabetizar a través de libros populares: la revolución editorial de Quimantú. En H. Palmarola, E. Medina & P. Alonso (Eds.), *Como diseñar una revolución* (pp. 288-313). Zürich: Lars Müller Publishers.
- Amster, M. (1966). *Técnica gráfica. Evolución, procedimientos y aplicaciones*. Santiago: Editorial Universitaria.
- Amster, M. (1969). *Normas de composición. Guía para autores, editores, correctores y tipógrafos*. Santiago: Editorial Universitaria.
- Arbeláez, E. (2019). *Filosofía del diseño: una perspectiva hermenéutica sobre la creación objetual*. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Barbier, F. (2015). *Historia del libro*. Madrid: Alianza Editorial.
- Bascuñán, P. (2023). *Masivas e ilustradas: portadas de libros de bolsillo en el Cono Sur (1956-1973)*. Santiago: LOM Ediciones.
- Borges, J. (1988). *Borges oral*. Madrid: Alianza.
- Bhaskar, M. (2014). *La máquina de contenido. Hacia una teoría de la edición desde la imprenta hasta la red digital*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bourdieu, P. (1999). Une révolution conservatrice dans l'édition. *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 4 (126-127), 3-28.
- Burke, P. (2005). *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona: Crítica.
- Canales, M. (ed.) (2013). *Investigación social. Lenguajes del diseño*. Santiago: LOM Ediciones.
- Carson, D., & Blackwell, L. (1995). *The End of the Print. The Graphic Design of David Carson*. London: Lauren King Publishing.
- Cavallo, G., & Chartier R. (dirs.) (2011). *Historia de la lectura en el mundo occidental*. Madrid: Taurus.
- Chartier, R. (2007). ¿La muerte del libro? Orden del discurso y orden de los libros. *Co-herencia*, 7 (4), 119-129.
- Colleu, G. (2008). *La edición independiente como herramienta protagonista de la bibliodiversidad*. Buenos Aires: Edinar.
- Cowley, D., & Williamson, C. (2009). *The world of the book*. Melbourne: The Miegunyah Press.
- Cruz, F. (2022). *Panorama histórico del libro y la edición digital*. Santiago: Ediciones UC.
- De Buen Unna, J. (2000). *Manual de diseño editorial*. Ciudad de México: Santillana.
- De Diego, J. (2015). *La otra cara de Jano. Una mirada crítica sobre el libro y la edición*. Buenos Aires: Ampersand.
- Dittborn, P. (2014). La industria del libro en Chile. *Ojo con las lecturas*, 6, 151-159.
- Donoso, S. (2019). *Investigación cualitativa para Diseño y Artes*. Santiago: Ocho Libros.
- Eco, U., & Carrière, J. (2010). *Nadie acabará con los libros*. México: Lumen.
- Espinoza, P. (2012). *Editado en Chile*. Valparaíso: Quilombo Ediciones.
- Fernández, H., Josch, A., & Weinstein, L. (2018). *Una revisión al fotolibro chileno*. Santiago: Fundación Sud Fotográfica.
- Febvre, L., & Martin, H. (1958). *L'Apparition du Livre*. Paris: Bibliothèque de L'évolution de L'Humanité.
- Frayling, C. (1993). *Research into Art & Design*. London: Royal College of Art.
- Friedman, K. (2008). Research into, by and for Design. *Journal of Visual Arts Practice*, 7 (2), 153-160.
- Gálvez, F. (2018). *Hacer y componer. Una introducción a la tipografía*. Santiago: Ediciones UC.
- García-Lomas Drake, A. (2009). *El mercado del libro en Chile*. Santiago: ICEX.
- Gil, M., & Jiménez, F. (2008). *El nuevo paradigma del sector del libro*. Madrid: Trama Editorial.
- Grafton, A. (2007). La historia de las ideas. Preceptos y prácticas, 1950-2000 y más allá, *Prismas*, 11, 123-148.
- Bourdieu, P. (1999). Une révolution conservatrice dans l'édition. *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 4 (126-127), 3-28.

- Hochuli, J. (2007). *El detalle en la tipografía*. Valencia: Campgràfic.
- Hochuli, J., & Kinross, R. (2004). *El diseño de libros. Práctica y teoría*. Valencia: Campgràfic.
- Vicente, A., Gozzer, S., Anta, J. M., Pascual, E., Colodrón, V., Domínguez, R., & Ortega, C. (2015). *La gran transformación: panorama del sector del libro en España 2012-2015*. Madrid: Laboratorio Libro.
- Llop, R. (2014). *Un sistema gráfico para las cubiertas de libros. Hacia un lenguaje de parámetros*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Lupton, E. (ed.). (2011). *Intuición, acción, creación*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- McKenzie, D. (2005). *Bibliografía y sociología de los textos*. Madrid: Akal.
- McLuhan, M. (1969). *La Galaxia Gutenberg*. Madrid: Editorial Aguilar.
- Meller, P. (2007). *Un siglo de economía política chilena (1891-1990)*. Santiago: Editorial Andrés Bello.
- Mitchell, W. J. T. (2020). *¿Qué quieren las imágenes?* Barcelona: Sans Soleil Ediciones.
- Mitchell, W. J. T. (2009). *Teoría de la imagen. Ensayos sobre representación verbal y visual*. Madrid: Akal.
- Muratovski, G. (2016). *Research for Designers. A Guide to Methods and Practice*. London: Sage.
- Nash, R. (2013). What is the Business of Literature? *Virginia Quarterly Review*. Rescatado de: <https://www.vqronline.org/articles/what-business-literature>
- Miller, N. (2014). El viaje del libro. En P. Ginna (Coord.), *La labor del editor. El arte, el oficio y el negocio de la edición* (pp. 59-68). México: Fondo de Cultura Económica.
- Otlet, P. (2007). *El tratado de documentación. El libro sobre el libro: teoría y práctica*. Murcia: Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones.
- Otta, F. (1967). *Breviario de los estilos: mil años de plástica occidental*. Santiago: Editorial Universitaria.
- Palmarola, H., Medina, E., & Alonso, P. (eds.). (2023). *Como diseñar una revolución*. Zürich: Lars Müller Publishers.
- Raven, J. (2017). *What is the History of the Book?* London: Polity Press.
- Reyes, F. (2014). *Nascimento. El editor de los chilenos*. Santiago: Ediciones Ventana Abierta.
- Sánchez, L. (2004). *Visto y vivido en Chile. Bitácora chilena 1930-1970*. Santiago: Tajamar Editores.
- Silva, M., & Vera, A. (2020). *Proyectos en artes y cultura. Criterios y estrategias para su formulación*. Santiago: Ediciones UC.
- Soto, J. (1990). *Breve historia de la imprenta y de la industria gráfica en Chile*. Santiago: El Árbol Azul.
- Subercaseaux, B. (2020). *Historia de libro en Chile. Desde la Colonia hasta el Bicentenario*. Santiago: LOM Ediciones.
- Tejeda, J. (2011). *Amster*. Santiago: Ediciones Universidad Diego Portales.
- Trapiello, A. (2006). *Imprenta moderna: tipografía y literatura en España, 1874-2005*. Valencia: Campgràfic.
- Visocky, J., & Visocky, K. (2018). *Manual de investigación para diseñadores*. Barcelona: Blume.
- Von Engelhardt, J. (2002). *The Language of Graphics*. Amsterdam: Institute for Logic, Language and Computation.

Reseña curricular

Pedro Álvarez Caselli es Diseñador, Magíster y Doctor en Historia por la Pontificia Universidad Católica de Chile. Profesor Titular de la Escuela de Diseño de la misma institución. Investigador en temas asociados a cultura material, historia del diseño, industria editorial y ciencia, tecnología y sociedad. Ha publicado, entre otros, los libros *Chile Marca Registrada: historia de las marcas comerciales y el imaginario del consumo en Chile* (2008); *Mecánica Doméstica: publicidad, modernización de la mujer y tecnologías para el hogar* (2011); *A Graphic History of Industrial Property in Chile* (2015), *Inventar en el fin del mundo: orígenes de la propiedad industrial y el sistema de patentes de invención en Chile* (2023) e *Historia del Diseño Gráfico en Chile* (2025).

Declaraciones:

Los autores declaran que, en la elaboración del presente artículo, no se han utilizado herramientas de inteligencia artificial.



Imagen: Belén Cabrera



Imagen: Emely Cárdenas

El origen intrafamiliar de la violencia en la serie *Cien años de soledad* (Netflix, 2024).

The intrafamilial origin of violence in the series *One Hundred Years of Solitude* (Netflix, 2024).

Resumen:

Este artículo estudia la primera temporada de la serie de ficción *Cien años de soledad* (Netflix, 2024) como documento sociológico. El objetivo es reconstruir el origen de la violencia en Macondo desde el análisis de las relaciones familiares de los Buendía, sus dinámicas de crianza y la anomia que los afecta. Con una mirada cualitativa y semiótica se estudian escenas representativas de los conflictos entre orden y poder en las primeras generaciones de la

familia, contrastando dichas escenas con teorías sociológicas clásicas y actuales. Se concluye que los símbolos, la caracterización de personajes, las paletas de color y otros recursos audiovisuales, amplían el potencial comunicativo de la serie, visibilizando un patrón de autoridad, anomia y violencia que se transmite de manera intergeneracional.

Palabras clave: medios audiovisuales, series de ficción, sociología, autoridad, anomia, violencia.

Argemiro Andrés Moreno Torres

Drdo. en Comunicación Audiovisual,
Universidad de Málaga
Málaga, España
argemiro.moreno@uma.es
<https://orcid.org/0009-0005-9894-8004>

María Isabel Apolo Ramírez

Drda. en Humanidades,
Universidad de La Rioja
La Rioja, España
maapolr@unirioja.es
<https://orcid.org/0009-0003-0557-8434>

Enviado: 18/12/2025

Aceptado: 13/4/2026

Publicado: 15/7/2026



Esta obra está bajo una licencia internacional
Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.

Sumario. 1. Introducción. 1.1. *Cien años de soledad* (2024), una adaptación del siglo XXI. 2. La construcción de sentido en el medio audiovisual. 2.1. Netflix y las adaptaciones en *streaming*. 3. La familia como ente socializador y algunas desviaciones. 3.1. Autoridad. 3.2. Anomia. 3.3. Violencia. 4. Desarrollo. 4.1. Metodología. 4.2. Primera generación: la labor socializadora de los padres, afecto, poder y autoridad intrafamiliar. 4.3. Segunda generación: repetición de patrones, desestructuración familiar y desajustes normativos. 4.4. La herencia de los Buendía, la expansión de la violencia en Macondo. 4.5. Violencia generalizada en Macondo, de la mano de la segunda y tercera generación Buendía. 4.6. Un matrimonio como práctica social que normaliza la violencia. 5. Discusión y conclusión.

Cómo citar: Moreno Torres, A. A. & Apolo Ramírez, M. I. (2026). El origen intrafamiliar de la violencia en la serie *Cien años de soledad* (Netflix, 2024). *Nawi. Arte, Diseño, Comunicación*, Vol. 10, Núm. 2, 93-111.

<https://nawi.espol.edu.ec/>

www.doi.org/10.37785/nw.v10n2.a4

Abstract:

This article studies the drama series *One hundred years of solitude* (Netflix, 2024) as a sociological document. It's objective is to reconstruct the origins of violence in Macondo by analyzing the Buendía family relationships, their parenting dynamics, and the anomie that affects them. Using a qualitative and semiotic approach, representative scenes of conflicts between order and power in the

family's early generations are analyzed and contrasted with classical and contemporary sociological theories. The study concludes that symbols, character construction, colors, and other audiovisual resources expand the communicative potential of the series, making visible a pattern of authority, anomie and violence that is transmitted intergenerationally.

Keywords: audiovisual media, fiction series, sociology, authority, anomie, violence.

1. Introducción

1.1. *Cien años de soledad* (2024), una adaptación del siglo XXI

El estreno de *Cien años de soledad* (2024) en Netflix, una plataforma considerada “un difusor transnacional” (Jenner, 2018, 4), ha puesto en foco la cultura de toda una región a través de las series de *streaming*, y ha generado gran expectativa internacional por tratarse de la primera adaptación de una obra canónica latinoamericana. Dicha adaptación mantiene la historia, la atmósfera y otras particularidades culturales de Macondo, pero introduce cambios intertextuales que actualizan el tema de la violencia para mostrar, a lectores y no lectores de la novela, a locales y extranjeros, un conflicto social que sigue vigente más allá de la ficción.

Consecuentemente, en este documento se pretende analizar cómo el medio audiovisual, desde la puesta en escena, el montaje, el sonido y todas sus dimensiones comunicativas, aporta a la representación de la violencia respecto al texto literario.

De los estudios realizados sobre la narrativa de García Márquez, Benavides (2014, 49-50), afirma que existe una constante reactualización de la violencia. Echavarría (2021, 4), por su parte, comenta que en *Cien años de soledad* (1968), la violencia se fundamenta en el hogar y en las interacciones distantes de la familia Buendía. El mismo escritor colombiano, en una entrevista con González Bermejo (1970, 162) confesó su intención no solo de mostrar la violencia, sino de profundizar en la raíz, los móviles y las consecuencias de esa violencia en los sobrevivientes.

Cien años de soledad (2024) trae al presente una narrativa mítica y de época gracias a un equipo técnico y artístico internacional, experimentado en cine y series de *streaming* que abordan también la violencia y la anomia. El guion abarca desde la fundación de Macondo hasta el apogeo de la guerra civil, en ocho episodios de aproximadamente una hora, estructurados en tres actos y tramas horizontales, clasificados como “drama”, “política” y, “de Colombia”, y acompañados de la advertencia: “violencia sexual, suicidio, autolesión” (Netflix, 2024).

Por tanto, con base en la autonomía de las adaptaciones audiovisuales defendida por Sánchez Noriega (2000, 89), Martín (2002, 24), Pérez Bowie (2010) y asimismo por Hutcheon y O'Flynn (2013), el objetivo de este estudio es rastrear los orígenes de la violencia en el Macondo de la primera temporada de *Cien años de soledad* (2024) desde una lectura detallada de su puesta en escena. La hipótesis planteada es que la violencia en Macondo (nivel macro) se gesta en la familia Buendía (nivel micro) y en las interacciones violentas de sus miembros dentro de un entorno de falencias normativas y afectivas que inevitablemente los lleva a distanciarse entre sí, desarrollar anomia y replicar estas dinámicas en su contexto social externo.

2. La construcción de sentido en el medio audiovisual

De acuerdo con las aportaciones de los clásicos, los elementos principales del relato audiovisual son: luz, espacio, tiempo, movimiento y sonido. Así, Deleuze (1984, 22) refiere que el movimiento cinematográfico es una “traslación en el espacio”. Chion (1993, 16) lo complementa al afirmar que “el sonido es movimiento”. Sin embargo, conviene acotar que, en una adaptación la corporalidad es uno de los factores que más destaca, ya que, desde los gestos, posturas o miradas, transmite importantes significados en relación con los otros elementos audiovisuales. En este sentido, Elsaesser y Hagener (2010, 4), afirman que los cuerpos, escenarios, voces y objetos, aportan información mediante el tamaño, la textura, la forma, la densidad, el atractivo superficial, la escala, la distancia, la proximidad o el color.

Esta riqueza expresiva tiene sus dificultades de lectura. Metz (1972, 20) y Martín (2002, 22) aseguran que las unidades mínimas de significación del cine como un plano, un encuadre, un movimiento de cámara o un gesto actoral, carecen de un valor universal y fijo. El mismo recurso puede tener significados distintos dependiendo del contexto cultural, de la narración o de la mirada del espectador.

Por otro lado, las adaptaciones, según Hutcheon y O'Flynn (2013, 10), constituyen un sistema de signos que registra la historia, el tema o los personajes. López y Nicolás (2015, 29) hablan de un sistema de códigos sonoros y visuales que funciona como la gramática para transmitir y construir significados. Dichas autoras entienden las series de televisión como un espacio narrativo complejo y rico en significados, no solo por las historias que narran, sino por su audacia temática, la complejidad de sus personajes, la hibridación de su lenguaje y su potencial intertextual.

2.1. Netflix y las adaptaciones en streaming

En coherencia con una perspectiva sociocultural, Rodríguez Díaz (2015, 12) reconoce que “cada sociedad produce películas afines a su situación, mostrando su consenso y su conflicto, su estabilidad y su cambio”. En este contexto, Pérez Morán (2021, 1172) afirma que Netflix se adapta a diferentes identidades culturales. Así mismo, para Gómez-Díaz y Agustín-Lacruz (2025, 41, 97) los proyectos latinoamericanos en Netflix retratan “las tradiciones y las costumbres de las comunidades”.

Cruz Quintana (2024, 81) alega que la mayoría de las adaptaciones son series de varios episodios por temporada. Y esa naturaleza episódica es la que permite desarrollar conflictos complejos, tal como lo analiza Mittell (2015, 13), quien además considera que la narración subjetiva de la televisión genera su propia estética (2015, 18). Adicionalmente,

Netflix publica temporadas completas, algo que Jenner (2018, 4) asemeja con modelos de edición de libros y facilita la “auto-programación independiente de la parrilla televisiva” por parte del espectador.

Al reseñar el libro *Literatura en streaming: adaptación literaria en las series de tv españolas (2020-2024)*, dos autores, Gelado (2026, 553) y Calvo de Castro (2025, 155), coinciden en que las adaptaciones están condicionadas por las exigencias de las obras originales, por la mirada de sus creadores, por el medio audiovisual y por lo que el variado público espera. Esto último, como factor cultural, condiciona muchas producciones y la forma en que abordan un tema como la violencia. Por ejemplo, Vega Suriaga (2025) establece paralelismos entre la violencia de género y las relaciones familiares en *Adolescencia* (2025). En el contexto latinoamericano, las series televisivas muestran la desigualdad social y la violencia intrafamiliar de forma cotidiana, como lo asegura Galán Fajardo (2008, 49), quien reconoce que los personajes femeninos mantienen estereotipos de género que pocos se atreven a identificar.

3. La familia como ente socializador y algunas desviaciones

La familia como primera instancia de socialización ha sido reconocida por la comunidad científica durante largo tiempo. Algunos autores subrayan la influencia del clima emocional familiar en la conducta de los hijos, en su personalidad y en la toma de decisiones en otros contextos, entre ellos Robledo-Ramón y García (2008, 77) o Tahull y Montero (2018, 442). En este sentido, la autoridad parental juega un rol fundamental en la formación social y emocional de los menores.

3.1. Autoridad

Desde el sentido weberiano, la autoridad se relaciona con el hacer obedecer una orden (Weber, 1958, 1), lo que implica una práctica de poder. Dicho autor habla de varios tipos de autoridad: la tradicional, la carismática y la legal. La tradicional es ejercida por las figuras parentales o cuidadores, y al igual que la carismática, se sustenta en la aceptación voluntaria de los gobernados. La autoridad legal, en cambio, se apoya en leyes establecidas por un ente superior.

Según Jiménez de Zimmerman y otros autores (2006, 475-476), y asimismo según Suárez y Vélez (2018, 159), en la familia la autoridad adulta establece normas y valores que circulan de forma intergeneracional. Tisvert, Carbonell y Palma (2019, 1628-1629), y también Bernal Martínez (2008, 16), expresan que la labor de los padres es ejercer una autoridad afectiva. Esta última autora señala dos formas en que la autoridad ejercida por una figura de formación se desvirtúa: el autoritarismo, asociado a la coerción y el permisivismo.

3.2. Anomia

Cualquier desviación en la autoridad parental limita a los hijos para interiorizar valores, contribuye a la desintegración y promueve la anomia. Este término se define como ausencia de ley o pérdida de significado de las normas establecidas. Merton (1938), relaciona la anomia con personas que no miden los medios por los cuales alcanzan los objetivos comunes, lo que frecuentemente las aísla de su entorno.

Así como existe un vínculo entre la autoridad parental y la anomia, también existe una relación directa entre

la anomia y la incurrancia en actos violentos. Vera, Bautista y Ramírez (2014, 161-162) concluyen que las conductas delictivas juveniles están directamente relacionadas con la percepción de ausencia de normas en sus hogares. Además, a la anomia asociada con comportamientos antisociales, Meshcheryakova y Vasilenko (2023, 116) le llaman anomia estructural. Estas autoras precisan también otro tipo de anomia, la reflexiva (2023, 107) manifestada en conductas impredecibles e impulsivas y expresada en el ignorar las regulaciones oficiales, o apoyar las conexiones informales. Se presenta cuando las personas cambian “desde dentro (bajo la influencia de metas, valores y actitudes) o debido a factores externos (la necesidad de adaptarse o la coerción)” (Meshcheryakova & Vasilenko, 2023, 111, traducción propia).

3.3. Violencia

La violencia también se relaciona con el tema de la autoridad. Foucault (2000 [1976]) la vincula con la demostración de poder, y como forma de conseguirlo. Bourdieu (2000, 12) habla de violencia simbólica en referencia a la forma arbitraria de imponer normas, a través de mecanismos simbólicos del lenguaje y la comunicación. Por su parte, Galtung (2016, 150) refiere a la violencia directa para aludir a su forma visible y física, y de violencia cultural para explicar prácticas arraigadas en aspectos simbólicos (religión, ideología, arte, lenguaje, tradiciones o valores).

En la familia, la evidencia empírica apunta a que la violencia generalmente predomina de dos formas, la violencia de género, entendida por Quiñones Rodríguez et al. (2011, 6) como “violencia dirigida de un hombre hacia mujeres” y el maltrato infantil, que la OMS (2024) conceptualiza como cualquier forma de agresión física, emocional, sexual o negligencia ejercida por adultos contra niños. Esta entidad agrega que un niño abusado puede convertirse en abusador.

4. Desarrollo

4.1. Metodología

Para cumplir con los objetivos de este estudio, se utilizó un sistema de análisis hermenéutico con base semiótica siguiendo la lógica abductiva de Peirce (1987), la cual relaciona indicios audiovisuales verificables con códigos socioculturales. Igualmente, se emplearon los modelos de Francescutti (2019) y de López y Nicolás (2015), pues proponen un análisis exhaustivo de la adaptación desde la ética, la estética, la intertextualidad y la socioculturalidad.

Los ocho episodios de la primera temporada de *Cien años de soledad* (2024) fueron visionados entre enero y julio de 2025 en cuatro ocasiones. En la primera se hizo un reconocimiento general, en la segunda se identificaron las categorías de análisis, y en la tercera y cuarta visualización se seleccionaron secuencias y escenas bajo el criterio de aquellas que narrativamente establecen una relación entre el ejercicio violento de la autoridad intrafamiliar, comportamientos anómicos y actos de violencia generalizada. También se escogieron secuencias aisladas que permiten analizar alguna de esas conductas.

El corpus seleccionado consta de las siguientes secuencias: el homicidio cometido por el patriarca, la aplicación de castigos o humillaciones en el hogar Buendía, el confinamiento de José Arcadio Buendía, el arreglo matrimonial

que une a los Moscote y los Buendía, la toma del poder por parte de Arcadio, y las hostilidades entre conservadores y liberales. Con repetidas visualizaciones posteriores de este corpus, se procedió al análisis plano a plano; se hizo una descripción de los códigos audiovisuales observables y medibles, que, en conjunto o individualmente, adquieren significado como gestualidades, disposición espaciotemporal, distancias entre personajes y códigos de fotografía, arte, sonido, montaje y dirección. Por último, se interpretaron, con base en dichos códigos, las categorías de autoridad, anomia y violencia, reforzando el análisis con los aportes sociológicos de los expertos mencionados en el marco teórico y otros relevantes.

Para cada categoría, se consideraron indicadores específicos a nivel narrativo y audiovisual. La autoridad se evidenció en las interacciones entre padres, hijos y parejas mostradas con ángulos contrapicados, encuadres que favorecen espacialmente a ciertos personajes, otorgándoles posiciones de poder, el tono imperativo de ciertos diálogos o gestos actorales y el contraste de tonalidades y luces que diferencian al gobernador del gobernado. Como actos de anomia se tomaron aquellos comportamientos desafiantes a la autoridad y el alejamiento de los miembros Buendía, lo cual se muestra en planos generales que encuadran a personajes solitarios, elementos dentro de la diégesis que dividen física y visualmente a los personajes, como el árbol de castaño, diálogos mínimos, silencios prolongados o encuadres cerrados en los gestos de un personaje descontento con su figura de autoridad. Y, finalmente para la violencia se escogieron actos físicos, psicológicos o simbólicos de fuerza ejercida contra uno o más personajes, como homicidios o castigos acompañados de subidas de audio, gritos o sonidos militares, cortes abruptos de montaje, planos cerrados en gestos agresivos de los personajes y la presencia de símbolos de repetición de la violencia como el uroboros. El resultado se presenta en las siguientes páginas.

4.2. Primera generación: la labor socializadora de los padres, afecto, poder y autoridad intrafamiliar

El patriarca

En la serie *Cien años de soledad* (Netflix, 2024), la autoridad masculina y femenina se diferencian, pues, los varones toman las decisiones estructurales, que afectan y gobiernan las familias y el pueblo, mientras que la autoridad femenina, cuando la hay, no sale de su casa.

José Arcadio Buendía ejerce, sobre los habitantes de Macondo, una autoridad carismática que al principio influye sobre ellos. En un plano general, se ve una fila de aldeanos vestidos de tonos claros, siguiéndolo en su viaje al exilio tras el cual funda Macondo (episodio 1, Macondo, *Cien años de soledad*, Netflix, 2024, 00:22:46). Esta composición conlleva la sensación de unidad grupal y sugiere una subordinación voluntaria.

En el contexto familiar, el patriarca carece de autoridad. Úrsula es quien lleva las riendas. Además, su rol socializador y afectivo de padre queda relegado a un segundo lugar, después de sus experimentos. Su autoridad, al inicio permisiva, pasa a ser inexistente y para cuando intenta interactuar con sus hijos, José Arcadio II, ya tiene catorce años, y el menor seis, por lo que, no logra establecer una relación cercana con ellos.

Considerando a Mittell (2015) con su idea de “poética televisiva” relacionada con los elementos formales (fotografía, montaje, sonido) como constructores de sentido, se detecta que, en los primeros tres episodios, la serie presenta esa desconexión paternal mediante límites físicos, cuando le cierra las puertas del laboratorio a Aureliano y dice “afuera” (episodio 2, Es como un temblor de tierra, *Cien años de soledad*, Netflix, 2024, 00:06:00), mediante sonidos leves o composiciones que muestran al patriarca en su laboratorio (Figura 1) dando la espalda a sus hijos, concentrado en su labor.



Figura 1. Screenshot de “Es como un temblor de tierra”, *Cien años de soledad* (Netflix, 2024).
Fuente: <https://www.netflix.com/>

Sin embargo, el símbolo que mejor representa el total declive de José Arcadio como figura paterna, de cuidado, norma y afecto, es el árbol de castaño, donde sus propios hijos lo amarran durante el episodio 4, El castaño, *Cien años de soledad* (Netflix, 2024). Así se invierte la jerarquía, pues el padre ahora está subordinado física y simbólicamente a sus hijos, quienes lo inmovilizan para contener sus arrebatos violentos, y constituye una repetición de una acción similar que se analiza más adelante cuando Úrsula inmoviliza a Rebeca en una silla.

En la serie, ese tipo de prácticas de dominación y violencia directa en el sentido de Galtung (2016, 150), son también ejemplo de las actitudes del patriarca quien, tras el asesinato inicial, comparte la culpa con su esposa, aunque su accionar obedece a una reacción impulsiva y violenta independiente (síntoma de anomia reflexiva) que anticipa el colapso normativo. Dicha escena, desarrollada en un ambiente casi de penumbra, que alude al hecho violento, muestra a José Arcadio Buendía sosteniendo una amenazante lanza, a solo unos centímetros de Úrsula, mientras dice: “Sí parís iguanas, vamos a criar iguanas, pero no va a haber más muertos en este pueblo por culpa nuestra” (episodio 1, 00:13:25).

El patriarca también propicia la anomia a nivel social porque en el pueblo goza de seguidores, los campesinos y sus propios hijos, que repiten y apoyan sus comportamientos. En el episodio 4, José Arcadio rechaza tajantemente la autoridad legal de Apolinar Moscote cuando dice con tono desafiante mientras rompe el nombramiento del corregidor: “Aquí no mandamos con papeles” (episodio 4, 01:19:00) al tiempo que la iluminación contrastada (José Arcadio en sombras y Moscote en la luz), y un cierre paulatino del encuadre, lo ubican en posición confrontativa frente a la figura de autoridad de Macondo (Figura 2).



Figura 2. Screenshot de “El castaño”, *Cien años de soledad* (Netflix, 2024).

Fuente: <https://www.netflix.com/>



Figura 3. Screenshot de “El castaño”, *Cien años de soledad* (Netflix, 2024).

Fuente: <https://www.netflix.com/>

En este plano general en picado, se destaca el vestuario claro de Apolinar Moscote, centrado y en horizontal, utilizando el mismo recurso del contraste para diferenciar la posición ideológica de los personajes, al tiempo que el espacio organiza las jerarquías (Figura 3). José Arcadio, vestido de tono oscuro y terroso, va al frente y se impone utilizando la violencia directa y la fuerza física para trasladar y reemplazar a la figura de autoridad legal, un Corregidor totalmente desprovisto de dignidad y voz, al no oponer resistencia frente a lo que sucede (episodio 4, 00:01:50).

La matriarca

La relación de Úrsula con sus hijos, marcada por la autoridad tradicional de Weber (1958), se centra en el cuidado y el control. La serie lo presenta mediante el manejo del espacio y los elementos de arte, en los muebles clásicos e inanimados de madera dura y visualmente pesada, que forman parte de su hogar. La casa y los objetos se convierten en símbolos de su control y de su personalidad. El montaje la muestra omnipresente en el hogar y como figura proveedora con su emprendimiento de dulces, sin acercarse a lo que Bernal Martínez (2008, 16) considera su labor materna, cuidar el crecimiento de sus hijos y darles amor. Aunque se ve una cercanía física con ellos, no hay mayor evidencia de cercanía emocional o afectividad, la mayoría de las veces que se dirige a sus hijos es en modo imperativo: “Ajá, niños, ¡levántense!” (episodio 2, 00:39:19), “Amaranta, Rebeca, ¡a comer!” (episodio 3, Un daguerrotipo de Dios, *Cien años de soledad*, Netflix, 2024, 00:09:57).

Siguiendo el tercer episodio, es posible identificar, por medio de algunas escenas, los varios tipos de violencia que ejerce la madre hacia sus hijos y nietos. Úrsula obliga a Rebeca a tomar una mezcla, manteniendo a la niña amarrada a una silla y diciendo con firmeza, en un plano cerrado: “En esta casa no manda ella, mando yo” (episodio 3, 00:14:25), lo cual representa una declaración de autoridad coercitiva relacionada con lo que Foucault (2002 [1975], 27-28) llama ejercicio microfísico del poder, dentro de la casa (Figura 4). Úrsula domina el espacio del hogar, regula comportamientos, impone su voluntad y sanciona cuando no lo consigue. Esto también se percibe cuando le grita a Arcadio, dando un fuerte golpe a la mesa del comedor: “Te callas ya mismo” (episodio 5, Remedios Moscote, *Cien años de soledad*, Netflix, 2024, 00:20:53), lo cual se corresponde con la violencia directa de Galtung (2016, 150) que combina aspectos psicológicos y verbales. También alude a la violencia simbólica de Bourdieu (2000, 12) pues con la forma en que se expresa busca intimidar.



Figura 4. Screenshot de “Un daguerrotipo de Dios”, *Cien años de soledad* (Netflix, 2024).
Fuente: <https://www.netflix.com/>

De igual manera, Úrsula encierra a Rebeca como castigo por negarse a comer (00:11:41), ante la mirada pasiva y miedosa de José Arcadio y de toda la familia, lo cual demuestra que la violencia intrafamiliar, como modo de relación de los Buendía, se encuentra normalizada y aceptada.



Figura 5. Screenshot de “Un daguerrotipo de Dios”, *Cien años de soledad* (Netflix, 2024).
Fuente: <https://www.netflix.com/>

El castaño funciona nuevamente como símbolo (Figura 5), en este caso de separación espacial y emocional. A la izquierda, el niño Arcadio luce aislado. Úrsula, a la derecha verbaliza su rechazo: “No sé en qué momento esta casa se convirtió en un orfanato. Como si no fuera suficiente con Arcadio” (episodio 3, 00:03:33). Con esta frase le otorga al espacio del hogar una connotación funcional que lo desprovee de su carácter de unidad familiar para catalogarlo únicamente como espacio de mera crianza. También le dice a Arcadio que estar ahí, no lo hace parte de la familia.

4.3. Segunda generación: repetición de patrones, desestructuración familiar y desajustes normativos

Conforme lo dice la OMS (2024) cuando se refiere a los factores de riesgo que favorecen el maltrato infantil intrafamiliar: la violencia recibida por los padres, su dificultad para controlar sus propios impulsos, el desapego emocional y las costumbres sociales que promueven la violencia; dentro del hogar Buendía, estos son factores que persisten. La distancia afectiva y normativa en el núcleo familiar, se replica así en actitudes rebeldes y anómicas. Principalmente, los varones de la segunda y tercera generación actúan tan individualistas y distantes como el patriarca e igualmente pierden el sentido de respeto por la autoridad tradicional y legal.

Por otro lado, de acuerdo con los modos de adaptación a la sociedad de Merton (1938, 676), los Buendía, están lejos de adoptar el “modo conformidad”, único asociado a la estabilidad social. La mayoría, realiza prácticas sostenidas en el tiempo que los sitúan en el “modo retraimiento”. A través del montaje y los planos generales se los muestra frecuentemente aislados (síntoma de anomia reflexiva). El “modo rebelión”, lo ocupan Arcadio y Aureliano porque pretenden sustituir el orden existente sin importar los medios (anomia), lo cual produce el rompimiento definitivo del orden social y familiar.

El caso de Aureliano Buendía es único porque la serie lo marca desde niño con la violencia. Al inicio del segundo episodio, aparece en una escena que augura su futura implicación en la guerra, sumergido en el agua y rodeado de cadáveres (Figura 6). Aquí la paleta de colores no dice tanto como el hecho de situarlo solo en medio de cuerpos masacrados.



Figura 6. Screenshot de “Es como un temblor de tierra”. *Cien años de soledad* (Netflix, 2024).

Fuente: <https://www.netflix.com/>

Aureliano también es el personaje que mejor encarna la herencia anómica de su padre y los modos autoritarios de su madre. Justificado en sus propósitos liberales, se toma el poder por la fuerza. En el episodio 6 (El coronel Aureliano

Buendía, *Cien años de soledad*, Netflix, 2024) se lo muestra en un plano medio contrapicado que subraya la altura y poderío de un personaje que instaura la guerra, con la frase “Soy el que manda” (en lengua wayú, 00:45:41) y “Soy el coronel Aureliano Buendía” (00:55:33). Así, continúa con los patrones de anomia intergeneracionales en un plano físico, pues abandona la crianza de Aureliano José.

El uso de las armas y la fuerza bruta, parece que compensa las inseguridades de un personaje frágil en relación con otros del mismo contexto ficcional. Aquí la corporalidad juega un papel muy importante, ya que Aureliano es un personaje alto, pero delgado, cuya postura cambia para proyectar autoridad, al estar respaldado por armas y seguidores.

Cuando Úrsula lo incita a desistir de sus ideas de guerra en los episodios 6 y 8, el coronel Aureliano Buendía se niega. El episodio octavo, demuestra con la puesta en escena, la posición superior, al menos moralmente, de Úrsula frente a Aureliano, porque, aunque con expresión rígida, éste la recibe sentado, haciendo que ella luzca más grande (00:54:32). Pero, el rechazo que recibe también demuestra que la autoridad familiar ha perdido su valor, en un signo claro de la anomia reflexiva de Meshcheryakova y Vasilenko (2023).

En este contexto, la ruptura de la autoridad familiar se materializa con profundidad en el episodio 6, cuando Rebeca y José Arcadio II advierten a su madre que se van a casar y que no están pidiendo permiso. Además, Rebeca repite el gesto de Úrsula, en el episodio 5, de golpear la mesa, en una escena que refleja la anomia de unos hijos que atropellan la autoridad materna, que pierden los límites morales, no temen la penalidad y reproducen conductas impositivas como forma de relación. Así mismo, la serie traduce el sentimiento de rencor de José Arcadio II hacia su padre con una escena íntima, en un plano cerrado, que lo aísla y acentúa su soledad, donde confiesa a su amante: “Me humilla, me sigue tratando como si fuera un niño... Yo no me pienso encerrar otra vez en ese laboratorio, yo voy a hacer mi propia vida” (episodio 2, 00:34:58). Frase en la que verbaliza la “humillación” y el control y en la que se cambia su subordinación por el rechazo de la autoridad, en una actitud anómica.

4.4. La herencia de los Buendía, la expansión de la violencia en Macondo



Figura 7. Screenshot de “Un daguerrotipo de Dios”. *Cien años de soledad* (Netflix, 2024).
Fuente: <https://www.netflix.com/>

El motivo del uroboros, asociado por medio del montaje (fundido a negro) a la figura de José Arcadio Buendía (episodio 3, 00:31:19, Figura 7), es presentado al menos en dos episodios, en los que alude a la repetición cíclica de la violencia, el desorden y la anomia en Macondo. En este sentido, la serie exhibe la violencia directa en el sentido de Galtung (2016, 150) de principio a fin. En el primer episodio es José Arcadio Buendía quien instaura la violencia por medio de un asesinato mientras que, al término de la primera temporada, el episodio octavo, con una elipsis larga y la voz del narrador, unifica la muerte del patriarca con el arraigo y la expansión de su semilla de violencia en todo el pueblo a través de sus descendientes, Aureliano y Arcadio, quienes desatan la desintegración social, la guerra y el asesinato de múltiples personas.

Consecuentemente, los códigos audiovisuales proyectan la crisis intrafamiliar a nivel social. En la toma cenital de la marcha fúnebre, se visualiza al pueblo de Macondo, saturado y luminoso, cubierto de flores amarillas, un color asociado tradicionalmente con la esperanza, ahora convertido en color del duelo generalizado (episodio 8, *Tantas flores cayeron del cielo*, *Cien años de soledad*, Netflix, 2024, 00:51:12). Esto sugiere que lo que afecta a la familia Buendía, repercute también en el contexto social, lo cual es una estrategia narrativa del realismo mágico¹, para que lo sobrenatural y la violencia en Macondo adquieran la misma naturalidad, acorde a la propuesta de Cascón (2006, 114-115) quien señala la cercana relación entre lo cotidiano y lo fantástico en el realismo mágico. Así, la estructura mitológica y la idea que predomina en la novela, de que todo está predestinado (Koniecki, 2011, 38), se traslada a la pantalla, como si la ineficacia de la autoridad, la falta de amor, el desorden y la violencia fueran inevitables.

4.5. Violencia generalizada en Macondo, de la mano de la segunda y tercera generación Buendía

Aureliano y Arcadio utilizan la violencia tal como lo especifica Foucault (2000 [1976]), como instrumento de poder: ordenan fusilamientos, ejercen autoritarismo militar y colocan a Macondo frente a una guerra civil (episodio 7, Arcadio y el paraíso liberal, *Cien años de soledad*, Netflix, 2024). El montaje transmite lo abrupto de la violencia con la aceleración del ritmo y el uso de cortes secos de edición en las ejecuciones que dirige Arcadio. Asimismo, el recurso del contraste de sonido señala la violencia en la escena donde Arcadio desayuna junto a su familia, pues la calma del momento es interrumpida por gritos de terror que alertan de la invasión de los conservadores (episodio 7, 00:48:59).

De igual modo, la violencia del régimen militar en Macondo se refleja en los símbolos de poder del uniforme de Arcadio. Una fotografía previa indica que su vestimenta está inspirada en la de Napoleón Bonaparte, y otros objetos como la espada o las armas, aluden más directamente a la muerte. La serie además presenta a Arcadio en un plano contrapicado que lo denota como intimidante (episodio 7, 00:01:00) y con su expresión corporal transmite la frialdad y el distanciamiento de un líder autoritario y déspota.

Dicho episodio, expone abiertamente la violencia con la secuencia inicial de varias imágenes de niños armados, que más adelante practican para matar (00:13:01), un hecho que direcciona nuevamente hacia la violencia directa de Galtung (2016, 150) y se acompaña de un diseño sonoro que invade la atmósfera cotidiana de Macondo (00:39:17) con leves subidas en la frecuencia ambiental durante las prácticas de tiro que dirige Arcadio (Figura 8).

1 El realismo mágico es un estilo utilizado en la literatura y en otros medios como el audiovisual, y consiste en mezclar eventos reales con otros considerados maravillosos.



Figura 8. Screenshot de "Arcadio y el paraíso liberal", *Cien años de soledad* (Netflix, 2024, 00:00:52).
Fuente: <https://www.netflix.com/>

Igualmente, el sonido de los tambores militares tras la discusión entre Apolinar Moscote y José Arcadio, se extiende hasta la caminata de la señora Moscote y sus hijas (episodio 4, 00:07:15 a 00:07:28), lo que refuerza una atmósfera dictatorial donde el autoritarismo y la violencia de los líderes liberales, Aureliano y Arcadio, no son la excepción sino la regla que rige en el ambiente ficcional y ejemplifica lo que Chion (1993, 21) describe como influencia mutua entre la imagen y el sonido.

4.6. Un matrimonio como práctica social que normaliza la violencia

Para concluir este análisis, se recapitula el matrimonio y la recepción de Remedios Moscote y Aureliano Buendía en el episodio 5, donde se naturaliza una situación de maltrato infantil y se expone la violencia estructural de una unión en condición de desigualdad entre un adulto y una niña.

La puesta en escena acentúa la separación. La alfombra es el objeto que divide visualmente a las dos familias, mientras que el encuadre centrado en el sacerdote, de vestuario claro, al igual que el de los Moscote, contrasta con la penumbra que envuelve a los Buendía (Figura 9) y marca el orden moral impuesto por el Estado y la Iglesia sobre la institución familiar y social. El monólogo del cura: "Que esta unión sea un ejemplo para todos, para que se mantengan del lado que deben ser las cosas, tal y como don Apolinar Moscote lo trajo aquí a Macondo..." (episodio 5, 00:07:28) refuerza un escenario de manipulación social, que coincide con la idea de Durkheim (1993 [1912]) cuando habla de la utilización de los ritos para institucionalizar las normas y legitimar pensamientos colectivos.

La expresión corporal plasma visualmente ese desequilibrio de poderes. El cuerpo de Remedios, pequeño y frágil, se percibe subordinado, al estar flanqueado por dos figuras masculinas adultas, una de ellas la de Aureliano, su esposo, quien luce rígido y dominante, en orden con lo que Foucault (2002 [1975], 125-126) llama la exposición del cuerpo sometido a relaciones de poder. Desde una perspectiva de género, esta imagen, disfrazada por la impronta legal otorgada por la autoridad religiosa, plasma el dominio masculino sobre el femenino y resume lo que Bourdieu (2000, 12) llama violencia simbólica.



Figura 9. Screenshot de “Remedios Moscote”. *Cien años de soledad* (Netflix, 2024, 00:05:49).

Fuente: <https://www.netflix.com/>

El sonido, que según Chion (1993, 45) puntúa la percepción emocional del espectador, en esta escena, refuerza una solemnidad fría, una atmósfera tensa, desconexa y sin afecto, con pasos medidos, murmullos, y pequeños silencios, que más que voluntad, remiten hacia la obediencia silenciosa y sumisa de Remedios, quien se casa por orden de su padre y a la de una familia Buendía participando de una boda religiosa por requisito de los Moscote.



Figura 10. Screenshot de “Remedios Moscote”. *Cien años de soledad* (Netflix, 2024, 00:05:49).

Fuente: <https://www.netflix.com/>

En la Figura 10, aparece un nuevo dispositivo de separación, el pastel. Asimismo, en el lado de Remedios destaca la luz más fuerte y los elementos de tonos claros. Por otro lado, la imposición como modo de violencia, aparece desde la secuencia de la pedida de mano en el episodio 4 (Netflix, 2024, 00:26:42), donde al ritmo de música clásica y con un montaje poético, que simula una danza de actividades protocolarias, se pacta el matrimonio eclesiástico, mediante un uso repetido de recursos audiovisuales: silencios contenidos, iluminación cálida y tenue, los Buendía de trajes oscuros y los Moscote de trajes claros.

Dicha secuencia resulta muy relevante a nivel sociocultural, ya que en la novela se alude a la inmadurez biológica de la niña con un tono humillante cuando Apolinar Moscote dice: «Aurelito pone sus ojos precisamente en la única que todavía se orina en la cama» (García Márquez, 2023 [1968], 91). En la serie esto se traslada con una variación que actualiza la representación de la niñez a sensibilidades del contexto actual, pero aún se asocia a la violencia simbólica

de Bourdieu (2000, 12) porque, a diferencia de la novela, hace énfasis en la condición infantil de la novia: “Aureliano se fija precisamente en la que todavía juega con muñecas” (00:28:20).

5. Discusión y conclusión

El análisis realizado a la serie *Cien años de soledad* (2024) confirma la hipótesis inicial: la violencia en Macondo se gesta en el hogar Buendía y en sus prácticas de crianza distantes, que siguen un patrón repetido intergeneracionalmente: una autoridad violenta que genera anomia y más violencia. En este plano destacan los padres, José Arcadio Buendía, que manifiesta todos los vicios antes mencionados, y Úrsula, que es autoritaria y violenta. En consecuencia, la segunda y tercera generación repiten las mismas dinámicas y las llevan a Macondo, donde ejercen el poder sin ética, por medio de la imposición y la penalidad, en una actitud de anomia que se percibe más profunda que la del patriarca, y cuyas decisiones radicales agrandan el alcance de la violencia.

La forma y la puesta en escena de esta serie transmiten significados complejos de orden social y cultural que la sociología empírica no siempre aborda con tal profundidad. Esta obra presenta las dinámicas de autoridad, anomia y violencia con pequeños ajustes narrativos visualmente impactantes: amarrar a un personaje o golpear la mesa frente a todos. También se concluye que los recursos formales, no solo acompañan la representación de estas dinámicas, además las convierten en experiencias perceptivas.

Desde la fotografía, con contrastes de luz, paletas de color, o la composición del encuadre, se distribuye el espacio-tiempo para otorgar jerarquía a los personajes, para aislarlos o para destacar gestos de odio o inconformidad. El montaje, con elipsis cortas y largas, aumento o disminución del ritmo, presenta a la violencia como un patrón repetitivo. De igual modo, el sonido crea la tensión de ciertas escenas de confrontación entre los personajes. Mientras que, el diseño de arte, por medio de las formas y texturas de los objetos, la caracterización de los personajes, la presencia de símbolos de separación, dígame una alfombra, el tronco de un árbol, un pastel de bodas o la misma casa, ayuda a marcar esa distancia afectiva y normativa. Asimismo, la corporalidad de los actores materializa la violencia o sumisión y desde sus gestos, posturas o miradas, expresa emociones y pensamientos que no verbalizan. Finalmente, la serialidad contribuye a darle una forma progresiva a estos conflictos de modo que surgen y se reproducen a través de las generaciones de forma natural.

Los diferentes tipos de violencia representados en esta serie trascienden la ficción y remiten a hechos que históricamente prevalecen en el contexto latinoamericano, donde las políticas sociales no han logrado corregir efectivamente sus desigualdades estructurales. Desde esta perspectiva, la familia Buendía es una microsociedad referente de lo que sucede a nivel social, en lo que respecta a diversos conflictos como la desigualdad de género, que según el director del CELADE, Simone Cecchini (en “DW Cómo te afecta”, 2025, 12:52) es un problema cultural actual que aparece de manera sistemática: “El corazón del asunto es la desigualdad de género [...] en la mayoría de los países, las mujeres absorben el trabajo de cuidado [...] de sus hijos”.

Una proyección para esta investigación consiste en analizar, desde el espectro semiótico, otras ficciones seriales, para entender cómo los medios audiovisuales representan la violencia y su relación con la anomia y las dinámicas intrafamiliares, verificar sus orígenes comunes o generar matrices de signo-significado sociológico.

Referencias bibliográficas

- Benavides, A. (2014). *La soledad de Macondo o la salvación por la memoria*. Bogotá: Siglo del Hombre Editores.
- Bernal Martínez, A. (2008). Autoridad y educación familiar: aportaciones desde la psicología aplicada a la familia. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4 (1), 13-22.
- Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama (obra original publicada en 1998).
- Calvo de Castro, P. (2025). Reseña de *Literatura en streaming. Adaptación literaria en las series de TV españolas (2020-2024)*, de P. Sangro Colón (Coord.). *ZER*, 30 (59), 155.
- Cascón, J. (2006). Realismo mágico: historia e intrahistoria en el cine iberoamericano. *Trocadero*, 18, 113-126.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Cruz Quintana, F. (2024). Sinergias laborales entre la industria editorial y las industrias del audiovisual: adaptaciones literarias en producciones audiovisuales. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, 23 (47), 79-94. <https://doi.org/10.55738/alaic.v23i47.1193>
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Durkheim, É. (1993). *Las formas elementales de la vida religiosa*. Madrid: Alianza Editorial (obra original publicada en 1912).
- DW Cómo te afecta (2025). Por qué tantos latinoamericanos ya no quieren tener hijos [Video]. *YouTube*. Rescatado de: https://www.youtube.com/watch?v=f3pd_4CZN2M
- Echavarría, P. (2021). *Heridas sobre la violencia y el espacio doméstico en Cien años de soledad*. Trabajo de fin de Máster en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada. Barcelona: Universitat de Barcelona, Facultat de Filologia.
- Elsaesser, T., & Hagener, M. (2010). *Film theory. An introduction through the senses*. New York: Routledge.
- Foucault, M. (2000). *Defender la sociedad. Curso en el Collège de France (1975-1976)*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina (obra original publicada en 1975).
- Francescutti, P. (2019). La narración audiovisual como documento social e histórico: enfoques teóricos y métodos analíticos. *EMPIRIA. Revista de Metodología de Ciencias Sociales*, 42, 137-161. <https://doi.org/10.5944/empiria.42.2019.23255>
- Galán Fajardo, E. (2008). Televisión iberoamericana: Mujer, realidad social y ficción. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 97, 44-49
- Galtung, J. (2016). La violencia cultural, estructural y directa. *Cuadernos de estrategia*, 183, 147-168.
- García Márquez, G. (2023). *Cien años de soledad*. México: Penguin Random House Grupo Editorial (obra original publicada en 1968).
- Gelado Marcos, R. (2026). Reseña de *Literatura en streaming. Adaptación literaria en las series de TV españolas (2020-2024)*. *Doxa Comunicación. Revista Interdisciplinar de Estudios de Comunicación y Ciencias Sociales*, 42, 551-554.
- Gómez-Díaz, R., & Agustín-Lacruz, C. (2025). *Con Netflix y a lo loco. Aprender y entretenerse*. Barcelona: Editorial UOC.
- González Bermejo, E. (1970). García Márquez: ahora doscientos años de soledad. *Triunfo*, 25 (441), 12-18. Rescatado de: <http://hdl.handle.net/10366/43624>
- Hutcheon, L., & O'Flynn, S. (2013). *A Theory of Adaptation*. Londres: Routledge.
- Jenner, M. (2018). *Netflix and the re-invention of television*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-94316-9>

- Jiménez de Zimmerman, D., León, M., & Soria, M. (2006). Anomia en la familia. Una situación de marginalidad social. Presentado en las *XIII Jornadas de Investigación y Segundo Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur*. Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires, 475-477. Rescatado de: <https://www.aacademica.org/000-039/402>
- Koniecki, S. (2011). *Mito y razón en Cien años de soledad*. Tesis de Doctorado en Lingüística General y Teoría de la Literatura. Granada: Universidad de Granada.
- López, M., & Nicolás, M. (2015). El análisis de series de televisión. Construcción de un modelo interdisciplinario. *ComHumanitas. Revista Científica de Comunicación*, 6 (1), 22-39.
- Martín, M. (2002). *El lenguaje cinematográfico*. Barcelona: Gedisa.
- Merton, R. (1938). Social Structure and Anomie. *American Sociological Review*, 3 (5), 672-682. <https://doi.org/10.2307/2084686>
- Meshcheryakova, N., & Vasilenko, L. (2023). The new social developments of Durkheim and Merton theories on anomie in modern society. *Social Evolution & History*, enero, 102-122. <https://doi.org/10.30884/seh/2023.01.05>
- Metz, C. (1972). Más allá de la analogía, la imagen. En *Análisis de las imágenes* (pp. 9-22). Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. Nueva York: NYU Press.
- Organización Mundial de la Salud (2024). Maltrato infantil. Rescatado de: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/child-maltreatment>
- Peirce, C. S. (1987). *Obra lógico-semiótica*. Madrid: Taurus.
- Pérez Bowie, J. (2010). *Reescrituras fílmicas: nuevos territorios de la adaptación*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Pérez Morán, E. (2021). Cuando Netflix mató (definitivamente) a la televisión de calidad. Un análisis de las tramas y los nudos de acción en sus pilotos originales de drama (2014-2018). *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 27 (4), 1163-1174 <https://dx.doi.org/10.5209/esmp.72407>
- Quiñones Rodríguez, M. C., Arias López, Y., Delgado Martínez, E. M., & Tejera Valdés, A. J. (2011). Violencia intrafamiliar desde un enfoque de género. *Mediciego*, 17 (2).
- Robledo-Ramón, P., & García, J. (2008). El contexto familiar y su papel en el desarrollo socio-emocional de los niños. Revisión de estudios empíricos. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4 (1), 75-82.
- Rodríguez Díaz, Á. (ed.) (2015). *España en su cine. Aprendiendo sociología con películas españolas*. Madrid: Dykinson.
- Suárez, P., & Vélez, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Psicoespacios*, 12 (20), 173-197. <https://doi.org/10.25057/21452776.1046>
- Sánchez Noriega, J. (2000). *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona: Paidós.
- Tahull, J., & Montero, Y., (2018). Sociedad, familia y escuela en la postmodernidad. Interacciones turbulentas, relativismo y anomia. *Revista Análisis*, 50 (93), 427-447.
- Tissert, Y., Carbonell, N., & Palma, J. (2019). La orientación educativa a la familia del adolescente desde la escuela de educación familiar. En M. Tolozano (Coords.), *Memorias del quinto congreso internacional de ciencias pedagógicas de Ecuador. Aprendizaje en la sociedad del conocimiento modelos, experiencias y propuestos* (pp. 1622-1632). Guayaquil: Instituto Superior Tecnológico Bolivariano.
- Vera, J., Bautista, G., & Ramírez, M. (2014). Efectos de la anomia, alienación y confianza en la conducta antisocial en jóvenes fuera del sistema escolar y laboral. *Civilizar. Ciencias Sociales y Humanas*, 14 (27), 155-164.

Vega Suriaga, E. (2025). Adolescencia y el rearme de la masculinidad violenta. *Wambra Medio Comunitario*. Rescatado de: <https://wambra.ec/adolescencia-el-rearme-de-masculinidad-violenta/>

Weber, M. (1958). The three types of legitimate rule. *Berkeley Publications in Society and Institutions*, 4 (1), 1-11.

Filmografía

Cien años de soledad (Alex García López y Laura Mora, 2024)

Cien años de soledad. Episodio 1, *Macondo* (Alex García, 2024)

Cien años de soledad. Episodio 2, *Es como un temblor de tierra* (Alex García, 2024)

Cien años de soledad. Episodio 3, *Un daguerrotipo de Dios* (Alex García, 2024)

Cien años de soledad. Episodio 7, *Arcadio y el paraíso liberal* (Alex García, 2024)

Cien años de soledad. Episodio 8, *Tantas flores cayeron del cielo* (Alex García, 2024)

Cien años de soledad. Episodio 4, *El castaño* (Laura Mora, 2024)

Cien años de soledad. Episodio 5, *Remedios Moscote* (Laura Mora, 2024)

Cien años de soledad. Episodio 6, *El coronel Aureliano Buendía* (Laura Mora, 2024)

Los reyes del mundo (Laura Mora, 2024)

Matar a Jesús (Laura Mora, 2024)

Videografía:

Cien años de soledad. Primera Parte. Tráiler oficial (Netflix, 2024)

Reseñas curriculares

Argemiro Moreno Torres es doctorando en Comunicación Audiovisual en la Universidad de Málaga (España) y docente de Cine y TV en la Universidad Manuela Beltrán en Bogotá. Es máster en guion cinematográfico y series de televisión por la Universidad Rey Juan Carlos, España. Como guionista y director ha trabajado en los cortometrajes *El último desayuno* (2023) y *Madres* (2021). Es autor del libro *Cuidado, su guionista puede estar tramando algo* (2022) y de relatos en los libros *El faro* (2022) y *El tiempo a todas horas* (2023).

María Apolo Ramírez es doctoranda en Humanidades en la Universidad de La Rioja (España), licenciada en Diseño y Producción Audiovisual por la ESPOL (Ecuador) y máster en guion cinematográfico y series de televisión de la Universidad Rey Juan Carlos (España). Es docente universitaria de medios audiovisuales en Colombia y autora del libro *Guía para escribir un guion* (2024). Actualmente forma parte de la Academia colombiana de cinematografía como parte de los proyectos Macondo y miembro del listado ecuatoriano del audiovisual LEA.

Declaraciones:

Los autores declaran que, en la elaboración del presente artículo, no se han utilizado herramientas de inteligencia artificial.

Un avance abreviado de este trabajo fue presentado en el XVI Simposio de Investigaciones UMB y será publicado en sus memorias.



Imagen: Fernanda Echeverría



Imagen: Melery Ángulo

Abstracción icónica con colibríes en el arte iconográfico mochica.

Iconic abstraction with hummingbirds in moche iconographic art.

Resumen:

La iconografía mochica, de múltiples estilos, ha sido plasmada con especial dedicación en la cerámica. En ella pueden encontrarse escenas de todo signo mitológico y litúrgico. La inmensa colección cerámica ofrece una necesaria información en el arduo trabajo de recomponer lo que sabemos del pensamiento de aquella sociedad y, por extensión, de la religiosidad y los valores del mundo andino. En la cerámica escultórica y las representaciones pictóricas pueden distinguirse, además, distintos niveles de abstracción. Los artistas mochicas, como los de otras áreas culturales, acomodaron su pensamiento en símbolos y expresiones que podían representarse metafóricamente. Esto complica el trabajo de los investigadores, pero también puede motivarlos. Entre los muchos pictogramas de que hacían uso los mochicas, aparecen con frecuencia los colibríes, especialmente en escenas de combate y de carreras, donde la actividad

era enérgica. Ello genera la pregunta de si estas aves contenían significado por sí mismas o si solo reforzaban visualmente la acción que se desarrollaba en las escenas. El presente artículo tiene el objetivo de comprobar si los colibríes funcionaban como iconos con significado propio, si su función se limitaba a amplificar las acciones que mostraba la iconografía, o si se trataba de alegorías míticas del paisaje. Para ello, se han estudiado numerosos ejemplares de cerámica mochica, con especial mención a aquellas en que aparecen colibríes y rapaces, ya que también están presentes en cierta cantidad de escenas donde la acción es manifiesta. Se amplía así la nitidez del significado que tenían los colibríes para los mochicas, ya que, a partir de ejemplares cerámicos concretos, se ha podido constatar que su uso pictográfico era icónico, por lo tanto, con significado propio en cada escena.

Palabras clave: iconografía mochica, ave, colibrí, rapaz, icono, elemento flotante.

Javier Gómez Sánchez

Universidad de Piura

Piura, Perú

javier.gomez.s@udep.edu.pe

<https://orcid.org/0000-0001-5496-3847>

Enviado: 17/3/2026

Aceptado: 28/4/2026

Publicado: 15/7/2026



Esta obra está bajo una licencia internacional
Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.

Sumario. 1. Introducción. 2. Interacción de los elementos flotantes. 3. Aves en la iconografía mochica. 4. Agudeza implícita marcada por las aves. 5. Conclusiones.

Cómo citar: Gómez Sánchez, J. (2026). Abstracción icónica con colibríes en el arte iconográfico mochica. *Ñawi. Arte, Diseño, Comunicación*, Vol. 10, Núm. 2, 113-129.

<https://nawi.espol.edu.ec/>

[www.doi.org/10.37785/nw.v10n2.a5](https://doi.org/10.37785/nw.v10n2.a5)

Abstract:

Moche iconography, expressed through multiple styles, was rendered with particular dedication in ceramic art. Within it, one can find scenes of every mythological and liturgical nature. The vast ceramic corpus offers essential information for the arduous task of reconstructing what we know about the worldview of that society and, by extension, the religiosity and values of the Andean world. In both sculptural ceramics and painted representations, different levels of abstraction can also be distinguished. Moche artists, like those of other cultural areas, shaped their thought into symbols and expressions that could be represented metaphorically. This complicates the work of researchers but may likewise serve to motivate them. Among the many pictograms employed by the Moche, hummingbirds frequently appear, especially in scenes of combat and racing, where activity is intense. This raises the question of whether these

birds held meaning in themselves or merely reinforced visually the action depicted in the scenes. The purpose of this article is to determine whether hummingbirds functioned as icons with their own inherent meaning, whether their role was limited to amplifying the actions portrayed in the iconography, or whether they constituted mythical allegories of the landscape. To this end, numerous examples of Moche ceramics have been examined, with particular attention to those featuring hummingbirds and raptors, as these too are present in a significant number of scenes where action is clearly expressed. In this way, the clarity of the meaning that hummingbirds held for the Moche is enhanced, for based on specific ceramic examples, it has been confirmed that their pictographic use was iconic and therefore carried its own meaning within each scene.

Keywords: Moche iconography, bird, hummingbird, raptor, icon, floating element.

1. Introducción

La civilización mochica habitó la costa peruana entre los siglos I y IX d.C. Asentándose en las zonas cercanas a sus desembocaduras, aprovecharon la tierra fértil desde el río Nepeña hasta el La Leche. Vivieron en asentamientos alrededor de grandes plataformas trapezoidales construidas en adobe. En ellas desarrollaron enterramientos y rituales diversos, especialmente de sacrificio humano. Además de su arquitectura, puede destacarse su impresionante legado orfebre y alfarero, donde mayormente plasmaron la riqueza de su iconografía. Los artistas mochicas representaron múltiples escenas de diversas formas y estilos. Sus motivos, bien delimitados por los investigadores, revelan distintos mensajes ideográficos a partir de pictogramas que consiguen transmitir ideas complejas, siempre clasificadas en lo místico y lo litúrgico.

Muchas de las representaciones iconográficas mochica que llenan hoy los museos de América y Europa parecen referirse a combates rituales, batallas, sacrificio humano y escenificación de corredores vinculados al pallar. Son numerosas las hipótesis sobre los significados, clasificación y evolución de estas representaciones porque,

afortunadamente, la arqueología cuenta ya con bastantes estudios sobre el tema (De Bock, 1988, 2003; Golte, 2015; Hocquenghem, 1987, 2008; Quilter, 2008; Sutter & Cortez, 2005). Otras escenas recurrentes son el consumo de la coca (Uceda, 2008, 153-178), el juego de captura de flores, la danza de la cuerda, o escenas de contenido mortuario (Donnan & McClelland, 1979; Kutscher, 1983). La variedad temática es lo suficientemente amplia como para ser tratada en libros monográficos, artículos de investigación y manuales.

Por lo común, el artista mochica extendía su mensaje más allá de lo concreto, transmitiendo en las imágenes una mitología tan compleja, en ocasiones abigarrada, que incluso requería rotar el soporte cerámico para acceder a toda la secuencia. Otras veces, el mensaje parece sencillo, fuertemente abstracto o poco completo en apariencia. Sin embargo, en muchas de las escenas que plasmaron se observa la presencia de *elementos flotantes*, pictogramas que pueden definirse por no estar anclados a una superficie, como un techo o el suelo, y que además parecen complementar la escena sin adquirir protagonismo. Así, es posible encontrar botellas para ofrendas, filas de estólicas o algunas figuras amorfas que flotan en el aire. Pero son los ejemplares vegetales y animales las que mayormente completan las imágenes en la iconografía mochica.

Algunos de los pictogramas más comunes de la flora y fauna que parecen decorar las escenas de combate, batalla, suplicio, carreras rituales y sacrificio humano son: tillandsias o claveles del aire, ulluchus, caracolas del género *Strombus*, cactus de San Pedro, pallares, ofidios y diversas variedades de aves; a menudo con rasgos antropomorfos. Todo ello por no mencionar la presencia de venados, lobos marinos o crustáceos, ya que suelen tener una interacción directa con los personajes humanos que presiden las escenas.

En la representación de aves, el ingenio de los maestros mochica no limitó los trazos de su obra al objeto de ser reconocidas como tales, sino que pueden observarse variedades en estilos, actitudes e incluso especies. No eran sólo abstracciones de animales alados o pájaros de cualquier tipo en los que parezca no importar de qué especie se tratan. En la mayoría de los casos, es posible distinguir sus características más pronunciadas, su estilo de vuelo y la especie a la que pertenece el ave. De hecho, la especie y la actitud podrían representar lo que definía a estos animales para los mochicas (Larco Hoyle, 1942, 96; Hocquenghem, 1987, 193; Earle, 2010, 36).

En relación con esta idea, el ave más recurrente en la iconografía Moche es el colibrí, del que pueden observarse indicios de significado. La forma en la que fueron plasmados, su actitud y, especialmente, los tipos de escenas en las que aparecen, presentan variedades que podemos vincular con estilos locales, con la evolución plástica de las artes Moche, y con el significado que las características del colibrí aportaban a los personajes principales.

El presente artículo precisa el contenido del mensaje que las aves flotantes, en su mayoría colibríes y rapaces, añadían a las representaciones. La propuesta se fundamenta en la aparición de estos pictogramas incluso en escenas donde las características conocidas se mostraron de forma tácita.

2. Interacción de los elementos flotantes

Resulta complicado discernir, a veces, el significado que tiene la representación de elementos propios del paisaje en la iconografía mochica. En este sentido, podemos encontrar formas alusivas a la fauna, a la flora y a la orografía

(Figura 1). En algunos casos, pareciera que tan sólo describen el espacio en que se desarrollaron los actos reflejados en los huacos, generalmente espacios semiáridos. Otras veces, la aparición de elementos vegetales hace referencia explícita a un mensaje, un significado de su presencia en la composición (Figura 2).



Figura 1. Escena de combate entre venados y hombres pallasar (Golte, 2015, 224). Puede comprobarse la orografía bajo los pies de los guerreros y cómo las tillandsias aparecen próximas al suelo, pero también flotantes alrededor de los luchadores. Esta planta recibe también el nombre de *clavel del aire* y es conocida por crecer sostenida sobre troncos, ramas, raíces de los árboles e incluso en muros. No podemos descartar que su aparición flotante en imágenes como esta tenga un significado de ascenso o vigorizante, pero tampoco que su presencia esté intentando plasmar la agitación, los movimientos rápidos y desmesurados propios de un combate o una carrera.



Figura 2. Escena de sacrificio humano y posterior entrega de la sangre entre dos divinidades opuestas (Golte, 2015, 233). Así como pueden encontrarse jarros adornados con ramas, icono de la ofrenda en la cultura Moche, sobre y bajo ellas ubicamos una pareja de ulluchus, un fruto que aparece comúnmente en contextos rituales relacionados con la sangre (Wassén, 1989; McClelland, 2008).

Si observamos detenidamente las tillandsias de la Figura 1  y las comparamos con los ulluchus de la Figura 2,  observaremos una similitud en las intenciones del artista: en ambos casos, los elementos rodean con obvedad a los protagonistas. Aportan información acerca de la actitud o la intención de los personajes, los elementos que serán usados o que influyen en la escena y, en muchos casos, significados que se mezclan con la cosmovisión mochica. Es decir, que las tillandsias, así como ocurre con mayor claridad en los ulluchus, no son solo parte del paisaje ni su función en la composición es decorativa (Hocquenghem, 1987, 121). Es altamente probable que ningún elemento

que aparezca en el arte pictórico mochica carezca de significado, lo cual lo hace fascinante. La rica simbología mochica, a veces muy abstracta y otras netamente icónica, cumple la función de un lenguaje iconográfico (Gómez, 2024, 101). En tal sentido, puede entenderse la cerámica mochica como lienzos que sostienen su cosmovisión, sus ritos y sus mitos.

En la Figura 3 podemos identificar numerosos ejemplares de *Strombus* 🐚 y que son relacionados con ofrendas propias de este tipo de escenas de enterramiento (Castillo, 2011, 52), pero en ningún caso con formas decorativas.

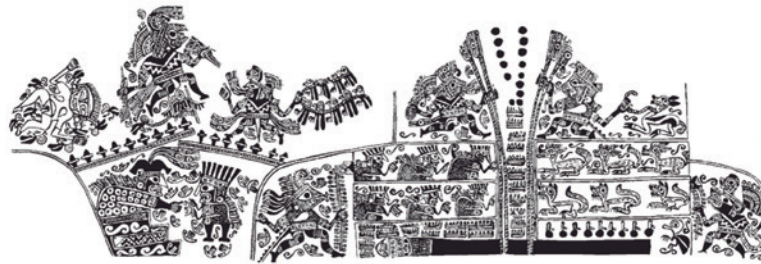


Figura 3. Escena de entierro de sacerdotisa (Donnan & McClelland, 1999, fig. 6.152).
Las botellas con nudos vegetales y las conchas de *Strombus* funcionan como ofrendas votivas.

En definitiva, los elementos más claramente utilitarios, como el ulluchu o las conchas de *Strombus*, no se distinguen demasiado, en la intencionalidad artística, de la presencia de tillandsias (Figura 5). A pesar de que intuimos que unos objetos se muestran porque pretendían ser usados, y otros, como las plantas silvestres, parecen simplemente escenificar el paisaje o reforzar la acción, lo cierto es que la insistencia en la composición revela que también forman parte de la narrativa que transmiten las escenas. Así, cuando hallamos un cactus de San Pedro (Figura 4), no podemos solo suponer que el artista pretendió limitarse a representar el desierto, sino que ese cactus, y con seguridad el alcaloide que de él se extrae, formaron parte de la liturgia que se escenifica.



Figura 4. Escena de batalla (De Bock, 2012, 52). Junto a los guerreros, tanto a sus pies como volteados sobre sus cabezas, los cactus de San Pedro 🌵 evidencian formar parte del significado de la escena.



Figura 5. Escena de batalla (Quilter, 2002, 171). De nuevo pueden verse las tillandsias formando parte de la composición, de manera insistente e incidiendo en la idea de que la presencia de la planta aportó significado a la escena o acción a los personajes que aparecen.

Los elementos flotantes aparecen en la iconografía mochica con una función icónica. Simbolizan al objeto en sí y su participación, ya sea una botella de ofrenda, una concha de *Strombus* (Figura 6), un fruto de uso ceremonial, o una planta silvestre.



Figura 6. Ejemplares de *Spondylus* (izq.) y *Strombus* (der.) (MALI. Museo de Arte de Lima, 2020). La forma estriada de la concha de este último se reconoce fácilmente en la iconografía mochica.

A continuación, veremos cómo también las aves poseen esa función icónica, que las formas o especies elegidas no son algo gratuito, y que también forman parte de la narrativa de las composiciones.

3. Aves en la iconografía mochica

A pesar de su mayor presencia en escenas de combate y de carreras, pueden reportarse aves flotantes en contextos iconográficos referidos a otras actividades (Figura 7). Como se ha dicho, no se toman en cuenta como flotantes a las aves antropomorfas de gran tamaño, porque participan directamente de la acción. Tampoco las que formen parte de tocados y otros indumentos y que, de cualquier manera, representan conceptos que caracterizan a los personajes, como la jerarquía, origen o mitología. Es lo que Wendy Earle llamó colibríes indicadores (flotantes) y colibríes actores (protagonistas) (2010, 36). Además, la presencia de aves antropomorfas o seres míticos con forma de ave refieren mayormente diferencias duales y el enfrentamiento y paso entre mundos (Golte, 2015, 37; Hocquenghem, 1987, fig. 24).



Figura 7. Escena de captura de flores (Golte, 2015, 213). Además de las aves antropomorfas, que participan del juego, se observan botellas de ofrenda, estólicas preparadas para la captura o ya usadas, una flor cayendo dispuesta para la lanzada, y un colibrí flotante (1), es decir, que no participa de la escena, pero añade información.

En las escenas de combate, los colibríes aparecen revoloteando alrededor de los luchadores, ocasionalmente aproximados al más habilidoso (Earle, 2010, 37) (Figura 8). Esta propuesta podría estar mediada por otros indicadores que aportan mayor información a las escenas. Por ejemplo, en la Figura 4, el colibrí sobrevuela al luchador que parece recibir el golpe de la porra. Sin embargo, el luchador que golpea cuenta con la compañía de un ave rapaz, algo que podría cambiar la narrativa.



Figura 8. Escena de combate (Hocquenghem, 2008, 26). Se observa la presencia de colibríes, así como de una rapaz volando en picado (1).

La presencia de aves rapaces está todavía poco determinada por los investigadores, pero sí contamos con hipótesis asentadas sobre los colibríes. Anne Marie Hocquenghem mencionó la agudeza como un significado estable para estas aves (1987, 193), razón por la que solemos verla en escenas donde la habilidad está siendo demostrada. Sin embargo, como veremos más adelante, esa habilidad o agudeza superiores no se marca por la acción, sino por el colibrí mismo (Figura 9).



Figura 9. Mitad inferior de una escena de batalla y captura de prisioneros (Hocquenghem, 2008, 27). Mientras el ave de la izquierda, presumiblemente un colibrí (comparar con el colibrí antropomorfo de la Figura 4), revolotea al vencedor, un ave rapaz cae en picado (1), en el lado derecho de la imagen, junto a un vencido ya capturado, desnudo y atado por el cuello.

En otras escenas de competición, como las de carreras, la presencia de colibríes es también muy significativa. En estos casos, más que señalar al vencedor, los colibríes parecen destacar el desgaste energético, la destreza, la determinación y la agudeza de varios de los corredores; como si participar de la ceremonia fuese indicador de estas virtudes en cualquiera de los participantes, gane o pierda (Figura 10). Incluso, existen representaciones en las que los mismos corredores son criaturas zoomorfas (Figura 11), tal vez seres míticos con atributos animales. Por otro lado, debemos considerar la diferencia de estilos pictóricos, más o menos abigarrados, y de temáticas. Así, las escenas de corredores son más frecuentes en la región Moche sur, especialmente en el estilo cerámico Moche V (McClelland, McClelland & Donnan, 2007, 193).

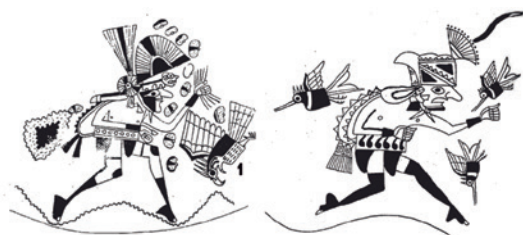


Figura 10. Dos corredores mochicas del ritual de la ofrenda de pallares (Hocquenghem, 1987, figs. 56 y 57). De nuevo podemos ver, aunque en escenas diferentes, la presencia de la rapaz en picado (1) y, a la derecha, el revoloteo de los colibríes.



Figura 11. Escena de carreras con seres míticos, uno de ellos con aspecto de ave (Earle, 2010, 149).

Resulta muy difícil decidir si los colibríes aluden a los vencedores. De hecho, Wendy Earle observó también que, pese a que es la opción más aparente, lo cierto es que el lenguaje pictórico mochica no siempre es consistente (2010, 37). Por otro lado, la relación que el combate y las carreras tenían con los colibríes se muestra evidente (Figura 12).



Figura 12. Escena de carreras (ML002356). Los colibríes acompañan la carrera de varios participantes, de modo que no es posible saber si señalan a los más hábiles. La diferencia en la pigmentación no parece tener significado, pero no se puede descartar completamente.

En conclusión, se ha podido ver que los colibríes parecen indicar agilidad, destreza e incluso ocasionalmente señalar a la victoria, y muy especialmente en escenas de carrera o de combate. Sin embargo, los colibríes están también presentes en otras escenas donde la habilidad es manifiesta, como en el juego de captura de flores (Figura 7). Las rapaces, tal vez águilas o halcones, parecen condicionar la interpretación que ofrece la presencia de colibríes.

4. Agudeza implícita marcada por las aves

Anteriormente hemos repasado algunas de las aseveraciones que se han publicado sobre el significado de los colibríes flotantes (indicadores) en escenas donde la habilidad es manifiesta. Así, se han mostrado escenas de combate y de carreras, donde con más asiduidad aparecen estas aves. En ellas, los colibríes acompañan a los vencedores o representan la destreza de los corredores. Del mismo modo, hemos podido constatar cómo los iconos de agudeza pueden aparecer también en escenas de captura de flores, donde también la habilidad juega un rol fundamental. Ahora bien, la destreza o la agilidad podrían no ser atributos exclusivamente humanos. En ocasiones, los mochicas pudieron mostrar estas mismas virtudes en la fauna con la que interactuaban, y no necesariamente usando colibríes para ello (Figura 13).



Figura 13. Escena de caza de lobos marinos (Donnan, 1976, 26). Las aves que sobrevuelan la huida de los animales de la izquierda podrían estar marcando su mayor destreza. La forma de sus picos solo existe en los colibríes de subespecies amazónicas y del Ecuador interior, y no en la costa. Además, el entorno marino no se adecúa al hábitat natural de un colibrí. Por su aparición recurrente en otras escenas relacionadas con el mar, podría tratarse de cormoranes (1) (Figura 14).



Figura 14. Dos cormoranes antropomorfos empujan y remolcan la embarcación de un personaje mítico pescador (Von Hagen, 1965, 139).

Si el significado que parecen tener los colibríes pudo condicionar el de otras especies de ave, como los cormoranes o las rapaces, es algo todavía desconocido. Sin embargo, lo verdaderamente revelador es el hecho de que, a veces, la presencia de los pájaros flotantes indica los significados habituales sin necesidad de que en la escena se muestre la acción. Como se adelantó más arriba, la presencia de las aves sirve por sí mismo como icono indicador, lo que nos hace profundizar más en las escalas de abstracción con que contó la iconografía mochica. Revisando trabajos donde los niveles de abstracción que dominó la cultura Moche han sido analizados, podemos situar la presencia de aves flotantes en el nivel icónico (Gómez, 2023, 227). Esto significa que, en lugar de mostrar solo las habilidades o la rapidez del personaje, que correspondería a un nivel inductivo de abstracción, se muestra una representación simbólica que contiene, en sí misma, esos atributos. Para comprender mejor cómo los colibríes representan esa agudeza incluso cuando el personaje no la demuestra, podemos observar la Figura 15.



Figura 15. Escena de personaje portado sobre andas (ML004114). Además del colibrí guerrero de la parte inferior, el personaje principal está rodeado de colibríes (1) pese a que su actitud es estática. Ello denotaría que, además de la velocidad propia del colibrí, al ave se le atribuyen virtudes de agudeza. Además, el hecho de que el personaje principal esté identificado como alguien con agudeza, en un contexto donde su actitud es sedente, nos indica que el colibrí no necesita de elementos inductivos para proyectar esas virtudes.

Del mismo modo, el colibrí puede mostrarnos las características que atribuye incluso cuando no hay un personaje recibiendo las indicaciones. Es el caso de la Figura 16, donde, además de otros muchos elementos referidos a la

rebelión de los artefactos, la preparación de la batalla o preparación de cuerdas, aparece un colibrí en el interior de uno de los recintos. En la iconografía Moche, los recintos no eran habitáculos para resguardarse de la lluvia o del sol, aunque se han podido ver ejemplos de talleres textiles, también techados, relacionados con la mitología mochica. Por el contrario, los recintos aparecen habitados por personajes principales, sentados en posición de piernas cruzadas y recibiendo ofrendas, o por diversos objetos litúrgicos que acompañan la narrativa de la escena. Ello nos ofrece un contexto en el que el personaje con categoría para ocupar un recinto debe interpretarse como un personaje de poder, ya sea mítico, político-sacerdotal o de otra índole. Por lo tanto, el hecho de que un colibrí y un felino aparezcan dentro de un recinto no debe interpretarse como un embellecimiento mediante fauna local, sino como algo totalmente lleno de significado. Si el colibrí denotó agudeza, como aseveraron Hocquenghem, Earle y otros, quien ocupase ese recinto, así fuese la divinidad, está recibiendo del artista el atributo de la agudeza. Incluso, si la iconografía mochica no debiera leerse en plano sino secuencialmente, distinguiendo además entre zonas de inframundo, mundo de los muertos o mundo de los vivos (Golte, 2015), la presencia del colibrí resulta icónica.



Figura 16. Escena de preparación de batalla y mito de la rebelión de los artefactos (Golte, 2015, 408). Los recintos de la derecha (1) muestran algunos objetos litúrgicos, como recipientes y un ulluchu, pero también un colibrí y un felino, elementos icónicos que aportan información al modo en que debemos interpretar esta pintura.

Si el cormorán o el colibrí pueden por sí mismo añadir ideas o conceptos al mensaje de la imagen, también lo hacen las rapaces. A lo largo del presente artículo hemos visto ejemplos de rapaces que funcionan del mismo modo que los colibríes, aunque presumamos que su significado puede ser distinto. Con un ejemplar antropomorfo, la Figura 17 muestra a una rapaz vinculada a los pertrechos de combate.



Figura 17. Pertrechos de combate (Hocquenghem, 1987, fig. 91). Pueden distinguirse dos porras, dardos, una rodela y una pareja de protectores coxales. La presencia de la rapaz aporta significado; tal vez, la captura de las armas.

En la Figura 17 se evidencia también la relación entre el combate y los pallares. Esta vinculación de guerreros y corredores con semillas, y con la propiciación agraria en general, ha sido ya estudiada y existen sobre ello las oportunas interpretaciones (ver Figura 1) (Hocquenghem, 1987, 118-122; Golte, 2015, 221-224). Así, la presencia de pertrechos de combate, pallares y un ave rapaz antropomorfa, refiere con claridad a la lucha. Si las águilas o los halcones significan fuerza, victoria o violencia, entendiendo la violencia como agitación enérgica, no se puede demostrar; pero no sería aventurado proponer que los vínculos que guardan las rapaces con todos esos atributos sean ciertos.

Si buscamos ejemplos en la cerámica escultórica, donde las águilas y otras aves tienen más presencia, no costará mucho hallar ejemplos de rapaces cazadoras-pescadoras, generalmente de peces y serpientes (Figura 18). Con esto podríamos estar aportando ideas nuevas a la interpretación de estas aves en la iconografía mochica, ya que son muchos los ejemplos pictóricos donde la actitud de los guerreros, incluso de los corredores, es la de cazador o de aquel que atrapa algo o a alguien (ver Figuras 4, 8, 9, 10 y 17).



Figura 18. Colección de botellas de asa estribo en cerámica escultórica mochica representando rapaces cazando especies de serpientes, peces y de aves (ML008476, ML007279, ML008512, ML008510, ML008515 y ML008514).

En la Figura 7, el único personaje con actitud de lanzador en potencia tiene la forma de una rapaz antropomorfa. Sin embargo, la posibilidad de que el águila de esta escena se esté refiriendo a los atributos naturales del cazador es solo probable. Los artistas mochicas no recurrían siempre a las mismas metonimias para presentar en sus pinturas lo que se propone aquí. Como es lógico, cada escena debió contener aquellos pictogramas que interesaron al artista en función de lo que deseó comunicar. Además, los significados de rapaces, colibríes, tillandsias y otros elementos flotantes no utilitarios podrían variar en función de la escena y contener tan solo un aporte simbólico sutil y orientativo, no necesariamente mensajes exactos cifrados a modo de iconos. Como está consensuado, los pictogramas mochicas no eran jeroglíficos. De este modo, unas veces el artista empleará un felino y no un águila para potenciar las características del capturador de flores (Figura 19), y en otras ocasiones observaremos que la marcha con guerreros capturados no contiene la presencia de rapaces (Figura 20).



Figura 19. Escena mítica con participación de capturadores de flores (McClelland, 2008, 46).
En este caso, los que tratan de alcanzar las flores con sus dardos son felinos.



Figura 20. Marcha de vencedores y prisioneros vencidos (Hocquenghem, 2008, 27).
A pesar de que la escena incluye personajes capturados, no aparecen rapaces en ella.
La presencia de águilas y halcones podría ser más pertinente cuando la captura está en plena acción, y no en secuencias posteriores; pero es algo a observar más minuciosamente en futuras investigaciones.

Se debe considerar el gusto del artista, así como también la representación mítica global a la que hace referencia la escena y que, como ocurre en otros mitos, cuenta con la presencia exacta de ciertos personajes para ser narrada, y no con la de otros. No es incongruente, en cualquier caso, que jaguares, rapaces y otros depredadores sirvan como iconos de captura y vigilancia, ya que fueron animales vinculados a la caza y al poder. Los pájaros flotantes o no actores nos indican, aunque quizá de modo flexible, la actitud y la acción de los personajes que sí protagonizan las escenas. De hecho, los colibríes flotantes con actitudes antropomorfas pueden portar pertrechos de combate, ya sea la rodela o la porra de algarrobo (Figuras 21 y 22). Puede ser una pista interesante saber si el arma escogida potencia la agudeza del defensor o la del atacante, según el caso.



Figura 21. Escena de batalla y captura de prisioneros (ML001730).
Además de otros elementos, entre ellos un ave rapaz (1) custodiando los pertrechos de un cautivo, se observa un colibrí armado con rodela y porra (2). De nuevo una rapaz, junto a las armas capturadas, implica significados de cazador.



Figura 22. Escena de combate (ML001734).

El colibrí (1) que se encuentra entre los dos guerreros sostiene un broquel; muy similar al que esgrime el guerrero de la derecha, pareciendo que es a su destreza a la que está aludiendo.

5. Conclusiones

Los elementos flotantes fueron parte de un lenguaje iconográfico narrativo. Mediante su plasmación en la pintura cerámica pueden estudiarse actitudes, acciones, secuencialidad ritual y usos del paisaje. Entre ellos se encuentran muchas de las aves que participan del mensaje sin protagonizar las escenas. Es el caso de los colibríes, cuya utilidad pictográfica se centra en aportar actitud a los personajes principales. Dicha actitud se representó de forma icónica mediante los colibríes, mostrándose como elementos pictográficos con significados propios tales como la destreza, la agudeza o la determinación. Es así que, incluso cuando el personaje no se encuentra en actitud de combate, carreras u otra forma de demostración de habilidad, los colibríes siguen apareciendo para aportarle su significado.

En el caso de las aves rapaces, si bien se muestran de modo similar, aportando significados a la iconografía, lo cierto es que, la diferencia de actitudes y elementos que se les relacionan es variado; y, por lo tanto, difícilmente concluyente su significado. Ahora bien, las rapaces parecen destinadas a la vigilancia y la captura, ya sea de pertrechos de combate, prisioneros o serpientes. En ninguno de ambos casos, aves rapaces o colibríes, puede aseverarse que aludan al paisaje.

Cuando las aves antropomorfas protagonizan las escenas, ese significado de destreza o agudeza queda de igual manera implícito en el personaje con forma de colibrí. Por lo tanto, podemos concluir que el colibrí, así como probablemente las rapaces, gozaron de significado alegórico en el arte iconográfico mochica; de tal modo que, con solo plasmar su figura, se añadía el significado que implícitamente aportaban estas aves.

Referencias bibliográficas

- Castillo, L. J. (2011). *San José de Moro y la arqueología del valle de Jequetepeque*. Lima: Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- De Bock, E. (1988). *Moche: Gods, Warriors and Priests*. Leiden: Rijksmuseum voor Volkenkunde.
- De Bock, E. (2003). Templo de la escalera y ola y la hora del sacrificio humano. En S. Uceda & E. Mújica (Eds.), *Moche: hacia el final del milenio. Tomo I. Actas del Segundo Coloquio sobre la Cultura Moche (Trujillo, 1 al 7 de agosto de 1999)* (pp. 307-324). Lima: Universidad Nacional de Trujillo, Pontificia Universidad Católica del Perú.
- De Bock, E. (2012). *Sacrificios humanos para el orden cósmico y la regeneración. Estructura y significado en la iconografía Moche*. Trujillo, Perú: Ediciones SIAN.
- Donnan, C. (1976). *Moche Art and Iconography*. Los Ángeles, USA: Latin American Center Publications, University of California.
- Donnan, C., & McClelland, D. (1979). The Burial Theme in Moche Iconography. *Studies in Pre-Columbian Art & Archaeology*, 21, 1-46.
- Donnan, C., & McClelland, D. (1999). *Moche Finesline Paintings. Its Evolution and Its Artists*. Los Ángeles, USA: Universidad de California (UCLA), Fowler Museum of Cultural History.
- Earle, W. (2010). *The iconography of Moche winged figures*. Tesis de Maestría. Austin: University of Texas, Faculty of the Graduate School.
- Golte, J. (2015). *Moche, cosmología y sociedad: una interpretación iconográfica*. Lima: Instituto de Estudios Peruanos.
- Gómez, J. (2023). *Sacrificio humano en la cultura Moche. Un estudio a través de su arquitectura*. Madrid: Ediciones 30 de Marzo.
- Gómez, J. (2024). Serpientes jaguar en el arte iconográfico mochica. Criaturas de la muerte y de la vida. *Ñawi*, 8 (1), 99-116. <https://doi.org/10.37785/nw.v8n1.a6>
- Hocquenghem, A. M. (1987). *Iconografía mochica*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Hocquenghem, A. M. (2008). Sacrifices and Ceremonial Calendars in Societies of the Central Andes. En S. Bourget & K. L. Jones (Eds.), *The Art and Archaeology of the Moche. An Ancient Andean Society of the Peruvian North Coast* (pp. 23-42). Austin: University of Texas Press.
- Kutscher, G. (1983). *Nordperuanische Gefäßmalereien des Moche-Stils. Mit einer Einführung und Nachweisen von Ulf Bankmann*. Múnich: C. H. Beck.
- Larco Hoyle, R. (1942). La escritura mochica sobre pallares. *Revista Geográfica Americana*, 9 (18), 93-103.
- MALI. Museo de Arte de Lima (2020). Spondylus y Strombus, dualidad marina. Youtube. Rescatado de: <https://www.youtube.com/watch?v=elL8R8pqhyo>
- McClelland, D. (2008). Ulluchu: an elusive fruit. En S. Bourget & K. L. Jones (Eds.), *The Art and Archaeology of the Moche. An Ancient Andean Society of the Peruvian North Coast* (pp. 43-65). Austin: University of Texas Press.
- McClelland, D., McClelland, D., & Donnan, C. (2007). *Moche Finesline Painting from San José de Moro*. Los Ángeles, USA: Cotsen Institute of Archaeology at UCLA.
- Quilter, J. (2002). Moche Politics, Religion, and Warfare. *Journal of World Prehistory*, 16 (2), 145-195.
- Quilter, J. (2008). Art and Moche Martial Arts. En S. Bourget & K. L. Jones (Eds.), *The Art and Archaeology of the Moche. An Ancient Andean Society of the Peruvian North Coast* (pp. 215-228). Austin: University of Texas Press.
- Sutter, R., & Cortez, R. (2005). The Nature of Moche Human Sacrifice. A Bio-Archaeological Perspective. *Current Anthropology*,

46 (4), 521-549. <https://doi.org/10.1086/431527>

Uceda, S. (2008). The Priests of the Bicephalus Arc. Tombs and Effigies Found in Huaca de la Luna and their Relation to Moche Rituals. En S. Bourget & K. L. Jones (Eds.), *The Art and Archaeology of the Moche. An Ancient Andean Society of the Peruvian North Coast* (pp. 153-178). Austin: University of Texas Press.

Von Hagen, V. W. (1965). *The Desert Kingdoms of Peru*. London: Weidenfeld & Nicolson.

Wassén, H. (1989). El ulluchu en la iconografía y ceremonias de sangre Moche: la búsqueda de su identificación. *Boletín del Museo Chileno de Arte Precolombino*, 3, 25-45.

Reseña curricular

Javier Gómez Sánchez es Doctor en Historia y Arqueología por la Universidad Complutense de Madrid, así como Master en Antropología de América. Ha impartido clase de Historia Prehispánica y Virreinal peruana en UNIFÉ, e Historia Contemporánea en la Universidad Antonio Ruiz de Montoya, en Lima. Actualmente desempeña su labor docente e investigadora en la Universidad de Piura. Es autor de varias publicaciones académicas sobre arquitectura e iconografía mochica.

Declaraciones:

Los autores declaran que, en la elaboración del presente artículo, no se han utilizado herramientas de inteligencia artificial.



Imagen: Carlos Alvario



Imagen: Ashley Jácome

MANIA y la representación estética del horror obsesivo.

MANIA and the aesthetic representation of obsessive horror.

Resumen:

El presente artículo analiza el cortometraje *MANIA* (2025), a partir de la estética del cine giallo italiano y su reinterpretación contemporánea. El estudio examina cómo el color, la iluminación, la composición visual, el sonido y la focalización interna funcionan como recursos para representar el "horror obsesivo" y el deterioro psicológico del protagonista. A partir de referentes como Dario Argento y las aproximaciones sensoriales de Gaspar Noé, el artículo propone que la estilización audiovisual construye una experiencia perceptiva orientada a representar la progresiva distorsión de la realidad

provocada por la obsesión. Mediante una focalización restringida, el espectador observa el deterioro psicológico del personaje desde una posición de testigo antes que de identificación emocional. Asimismo, se incorporan discusiones sobre teoría fílmica feminista y ética de la representación, para examinar críticamente ciertas formas de focalización y representación presentes en el cine de horror tradicional. Finalmente, se sostiene que el horror obsesivo se manifiesta tanto en la narrativa como en la puesta en escena, el espacio y la percepción alterada del relato.

Palabras clave: Giallo; estética; horror psicológico; obsesión; lenguaje audiovisual.

Josué Jacob Coellar Macías

Universidad Católica de Santiago de
Guayaquil
Guayaquil, Ecuador
jcoellarmacias@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0002-5341-2247>

María Emilia García Velásquez

Universidad Católica de Santiago de
Guayaquil
Guayaquil, Ecuador
maria.garcia01@cu.ucsq.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-9277-8906>

Enviado: 30/3/2026

Aceptado: 5/5/2026

Publicado: 15/7/2026



Esta obra está bajo una licencia internacional
Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.

Sumario. 1. Introducción. 2. Desarrollo. 2.1. Narrativa y construcción de la obsesión. 2.2. Recursos audiovisuales y construcción de la experiencia. 2.3. Estética giallo y construcción visual del horror. 2.4. Dirección de arte y construcción simbólica. 3. Conclusiones.

Cómo citar: Coellar Macías, J. J., & García Velásquez, M. E. (2026). *MANIA* y la representación estética del horror obsesivo. *Ñawi. Arte, Diseño, Comunicación*, Vol. 10, Núm. 2, 131-147.

<https://nawi.espol.edu.ec/>

www.doi.org/10.37785/nw.v10n2.a6

Abstract:

This article analyzes the short film *MANIA* (2025) through the aesthetic framework of Italian giallo cinema and its contemporary reinterpretation. The study examines how color, lighting, visual composition, sound, and internal focalization function as expressive resources to represent “obsessive horror” and the protagonist’s psychological deterioration. Drawing on references such as Dario Argento and the sensory cinematic approaches of Gaspar Noé, the article argues that audiovisual stylization constructs a perceptual experience aimed at representing the progressive distortion of reality caused by obsession. Through a restricted

focalization, the spectator observes the character’s psychological deterioration from the position of a witness rather than through emotional identification. In addition, discussions from feminist film theory and the ethics of representation are incorporated to critically examine certain forms of focalization and representation present in traditional horror cinema. Finally, the article contends that obsessive horror manifests not only through narrative but also through mise-en-scène, spatial construction, and the altered perception embedded in the filmic experience.

Keywords: Giallo; aesthetics; psychological horror; obsession; audiovisual language.

Introducción

El cortometraje *MANIA* nace como una exploración audiovisual de la obsesión romántica llevada hacia sus límites más perturbadores, no desde una perspectiva clínica, sino desde su representación estética y perceptiva dentro del lenguaje cinematográfico. En este sentido, la obra propone un acercamiento donde la narrativa, la puesta en escena, el sonido y la construcción visual funcionan como herramientas para exteriorizar el deterioro psicológico del protagonista. La obsesión deja de ser únicamente un tema narrativo para convertirse en un principio formal que organiza la experiencia audiovisual.

MANIA surge como proyecto de titulación de la licenciatura en Cine de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, escrito y dirigido por el autor del presente artículo. La producción del cortometraje se desarrolló entre mayo y septiembre de 2025, y actualmente la obra ha participado en distintos circuitos de festivales nacionales, incluyendo la selección oficial del “El Farol 3er Festival de Cortometrajes de Suspense” en Cuenca, Ecuador. Asimismo, el cortometraje forma parte de una línea de exploración estética desarrollada por el autor en proyectos previos vinculados con el cine de género y las aproximaciones sensoriales dentro del audiovisual.

El relato sigue a Francisco, un estudiante universitario de medicina cuya fijación silenciosa por su compañera Sofía escala progresivamente hacia conductas de acecho y transgresión. Lo que inicialmente parece ser un simple interés romántico termina convirtiéndose en un descenso psicológico marcado por la invasión del espacio privado, la compulsión afectiva y la pérdida progresiva del control moral. La historia inicia dentro del salón de clases, donde Francisco

debate internamente sobre sus sentimientos hacia Sofía. A partir de la excusa de devolverle un suéter olvidado, el protagonista comienza a seguirla por distintos espacios urbanos hasta llegar a su vivienda. Sin embargo, el desenlace subvierte las expectativas narrativas al revelar que Francisco no era únicamente el sujeto obsesionado, sino también una pieza manipulada por Sofía mediante prácticas de vudú.

La representación de la obsesión en *MANIA* se vincula con las formas contemporáneas del amor romántico y sus dinámicas de idealización afectiva. Eva Illouz sostiene que las relaciones amorosas modernas se encuentran atravesadas por mecanismos de dependencia emocional, ansiedad y necesidad de validación constante, donde el deseo puede transformarse en una forma de control psicológico (Illouz, 2012). Desde esta perspectiva, la obsesión presentada en el cortometraje no funciona únicamente como una anomalía individual, sino como una exacerbación extrema de determinadas lógicas culturales vinculadas con la posesión emocional.

Asimismo, el tratamiento narrativo del cortometraje se distancia de las estructuras tradicionales del cine de terror, centradas exclusivamente en la víctima, para construir una focalización interna restrictiva sobre el agresor. La cámara, la voz en *off* y la construcción sonora fuerzan al espectador a acompañar la subjetividad alterada de Francisco, generando una experiencia incómoda de proximidad psicológica. Esta decisión formal introduce inevitablemente tensiones éticas relacionadas con la representación audiovisual del acoso y la violencia simbólica.

En este punto resulta necesario aclarar el lugar de enunciación desde el cual se construye el análisis. El presente artículo parte de una obra audiovisual realizada por el propio autor, por lo que el texto articula simultáneamente una reflexión analítica y una exposición de decisiones de dirección cinematográfica. Sin embargo, ello no implica una validación moral de las acciones representadas dentro del relato. Por el contrario, el objetivo consiste en analizar cómo determinados recursos formales pueden construir una experiencia perceptiva donde el espectador se enfrenta a una subjetividad degradada y perturbadora.

Esta problemática dialoga indirectamente con los debates desarrollados por la teoría fílmica feminista acerca de la construcción de la mirada cinematográfica y las relaciones de poder inscritas en el dispositivo audiovisual. Laura Mulvey sostiene que el cine clásico organiza la mirada desde estructuras de deseo y control masculino que convierten a la mujer en objeto visual de contemplación (Mulvey, 1975). Aunque *MANIA* recupera parcialmente una focalización subjetiva sobre el agresor masculino, el cortometraje desplaza esta lógica hacia una experiencia incómoda y degradada donde la obsesión no aparece romantizada, sino asociada con la pérdida progresiva de estabilidad psicológica y ética.

Por otra parte, la propuesta estética del cortometraje se inscribe dentro de una reinterpretación contemporánea del cine *giallo* italiano. Este subgénero, desarrollado principalmente durante las décadas de 1960 y 1970, combina elementos del *thriller*, el horror y el misterio criminal a través de una marcada estilización visual, caracterizada por el uso expresivo del color, la violencia coreografiada y la subjetividad perceptiva. Autores como Dario Argento transformaron el *giallo* en un espacio donde la imagen, el sonido y la arquitectura visual poseen tanta importancia como la propia narrativa.

El presente artículo sostiene que la estilización audiovisual heredada del cine giallo permite representar la obsesión romántica no únicamente como un conflicto narrativo, sino como una experiencia perceptiva y sensorial que reorganiza la puesta en escena, el sonido y la construcción espacial del relato. A través del análisis del cortometraje *MANIA*, se propone que la focalización restrictiva sobre el agresor, combinada con una estética cromática y sonora inmersiva, produce una experiencia de horror obsesivo donde las categorías tradicionales de víctima y victimario son constantemente tensionadas y reconfiguradas.

Para abordar estos elementos, el artículo se estructura en cuatro apartados fundamentales: primero, el análisis de la narrativa y la construcción de la obsesión; segundo, el estudio de los recursos audiovisuales y la construcción de la experiencia perceptiva; tercero, la influencia del cine giallo y del cine sensorial contemporáneo en la propuesta visual del cortometraje; y, finalmente, la dirección de arte y la construcción simbólica del espacio y los objetos.

Desarrollo

2.1. Narrativa y construcción de la obsesión

La estructura narrativa de *MANIA* se articula a partir de la obsesión como eje central del relato, no solamente en términos temáticos, sino también como principio organizador de la puesta en escena y de la progresión dramática. El concepto de “horror obsesivo” utilizado en este artículo no pretende establecer un nuevo subgénero cinematográfico académico, sino funcionar como un descriptor analítico para comprender la manera en que el cortometraje fusiona elementos del *thriller* psicológico, el terror sensorial y la fijación romántica compulsiva (Figura 1).

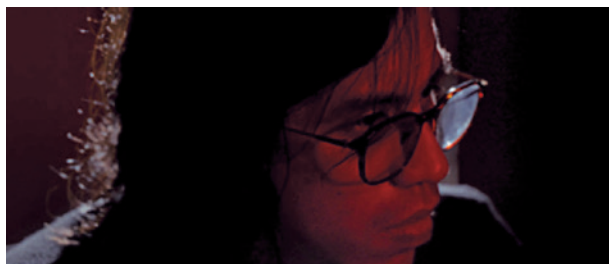


Figura 1. Francisco observando a Sofía en el salón de clase. *MANIA* (Coellar, 2025).

Desde sus primeras escenas, la narrativa establece una relación de proximidad psicológica con Francisco. El espectador accede constantemente a sus pensamientos mediante el uso de la voz en *off*, recurso que permite exteriorizar sus dudas, impulsos y mecanismos de autojustificación. Esta estrategia genera una subjetividad fragmentada donde la obsesión no se presenta como un impulso irracional inmediato, sino como una construcción progresiva sostenida por el deseo, la ansiedad y la compulsión afectiva.

La obsesión representada en *MANIA* puede entenderse también desde perspectivas vinculadas con las dinámicas contemporáneas del amor romántico. Nuevamente la socióloga Eva Illouz explica que las relaciones afectivas modernas se encuentran atravesadas por procesos de idealización emocional y dependencia psicológica, donde el deseo

romántico puede derivar en dinámicas de control y ansiedad (Illouz, 2012). En este sentido, Francisco no aparece como una figura monstruosa desde el inicio del relato, sino como un sujeto aparentemente ordinario cuya fijación emocional comienza a reorganizar progresivamente su percepción de la realidad.

La construcción narrativa evita representar la obsesión únicamente como un fenómeno abstracto y la traduce en acciones concretas que incrementan gradualmente el nivel de transgresión. Francisco sigue a Sofía en el transporte público, invade espacios privados y termina irrumpiendo en la intimidad doméstica de la joven (Figura 2). Esta acumulación progresiva de acciones permite que el deterioro moral del personaje se manifieste narrativamente antes de exteriorizarse plenamente en la dimensión visual y sonora.



Figura 2. Francisco siguiendo a Sofía en la calle. *MANIA* (Coellar, 2025).

Uno de los elementos más relevantes del cortometraje es la decisión de construir una focalización interna restrictiva sobre el agresor. La cámara limita constantemente la información visual al campo perceptivo de Francisco, obligando al espectador a acompañar su recorrido psicológico. Murray Smith denomina “alineación” a este mecanismo mediante el cual el dispositivo cinematográfico restringe el acceso perceptivo a un personaje específico sin que ello implique necesariamente una identificación moral con sus acciones (Smith, 1995).

En este sentido, la proximidad perceptiva construida por la focalización interna no tiene como finalidad promover una respuesta empática hacia el protagonista, sino exponer al espectador al funcionamiento de una subjetividad obsesiva. La cámara acompaña el deterioro psicológico de Francisco y registra la progresiva transformación de su conducta, ubicando al espectador en una posición de testigo de dicha experiencia antes que de partícipe emocional de ella.

Esta problemática puede relacionarse con las discusiones planteadas por Laura Mulvey acerca de la construcción de la mirada cinematográfica. Mulvey sostiene que el cine clásico organiza el deseo visual desde estructuras de poder masculino que convierten a la mujer en objeto de observación (Mulvey, 1975). *MANIA* recupera parcialmente esta lógica de focalización subjetiva, pero la transforma en una experiencia degradada donde la mirada obsesiva no representa dominio ni control estable, sino ansiedad, compulsión y progresiva pérdida de racionalidad.

La narrativa del cortometraje también se estructura mediante una progresiva reorganización de las relaciones de poder entre los personajes. Durante gran parte del relato, Sofía parece ocupar el rol tradicional de víctima dentro de la lógica del thriller psicológico. Sin embargo, el desenlace introduce una inversión que reconfigura retrospectivamente toda la experiencia narrativa.

La revelación de que Sofía manipulaba a Francisco mediante prácticas de vudú desplaza la historia desde el terreno del terror psicológico hacia una dimensión sobrenatural. Este giro no funciona únicamente como un recurso sorpresivo, sino como una operación narrativa que desestabiliza cualquier lectura moral completamente fija de los personajes. La dinámica de obsesión deja de ser unidireccional para convertirse en una relación atravesada por manipulación, dependencia y control mutuo.

Tzvetan Todorov sostiene que lo fantástico surge precisamente cuando el relato introduce acontecimientos que desestabilizan las leyes conocidas de la realidad, generando una vacilación entre lo racional y lo sobrenatural (Todorov, 1972). En *MANIA*, esta irrupción sobrenatural reorganiza retrospectivamente el significado de las acciones anteriores y convierte la obsesión en una fuerza que afecta simultáneamente a perseguidor y perseguido (Figura 3).



Figura 3. Fotograma de Sofía cenando junto a Francisco. *MANIA* (Coellar, 2025).

Sin embargo, el objetivo de esta inversión narrativa no consiste en relativizar la gravedad del acecho ni en eliminar la dimensión ética del relato. Por el contrario, el giro final intensifica la percepción de deterioro moral y emocional dentro de un universo donde las categorías tradicionales de víctima y victimario resultan insuficientes para explicar las dinámicas de control presentes en la historia.

En este sentido, el horror obsesivo planteado por *MANIA* no reside únicamente en los actos visibles de violencia o invasión, sino en la imposibilidad de sostener una percepción estable y ética de las relaciones humanas dentro de un contexto dominado por el deseo compulsivo, la manipulación y la pérdida progresiva de autonomía.

2.2. Recursos audiovisuales y construcción de la experiencia

La construcción del horror en *MANIA* no depende exclusivamente de la narrativa, sino de la integración de recursos audiovisuales orientados a transformar la obsesión en una experiencia perceptiva. La cámara, el sonido, la ilumi-

nación y la textura visual operan como mecanismos que reorganizan constantemente la percepción del espectador (Figura 4).



Figura 4. Comparativa de *storyboard* y escena del cortometraje, donde se ve a Francisco espiando a Sofía en el baño. *MANIA* (Coellar, 2025).

Uno de los recursos fundamentales del cortometraje es el uso de la cámara en mano. Este movimiento introduce una cualidad inestable y física en la imagen, reforzando la percepción subjetiva del recorrido de Francisco. La cámara no observa desde una distancia neutral, sino que acompaña corporalmente al personaje, reproduciendo su ansiedad y compulsión.

Las secuencias de seguimiento urbano evidencian esta lógica perceptiva (Figura 5). La cámara persigue a Sofía desde ángulos cerrados y movimientos irregulares que generan una sensación constante de vigilancia y tensión. El espectador no observa el acecho desde afuera; queda atrapado dentro de la experiencia subjetiva del perseguidor.



Figura 5. Francisco siguiendo a Sofía en la tienda de servicio. *MANIA* (Coellar, 2025).

Esta aproximación dialoga con investigaciones contemporáneas sobre cinematografía y percepción corporal.

Los directores de fotografía asumen el papel de conocedores corporales y utilizan su experiencia corporal, que está profundamente arraigada en su conocimiento tácito, para crear el movimiento de la cámara en su espacio mental prefilmado para manipular las emociones y la percepción de los espectadores de acuerdo con las necesidades de la historia (Yilmaz, 2023).

En *MANIA*, el movimiento inestable no busca únicamente dinamismo visual, sino construir una sensación permanente de incomodidad perceptiva.

El uso del grano cinematográfico también cumple una función expresiva importante dentro de la obra. Lejos de operar como una simple referencia estética retro, el grano intensifica la sensación de deterioro psicológico y materialidad física de la imagen. La textura visual contribuye a crear un universo donde la realidad parece degradarse progresivamente junto con el estado mental del protagonista.

Golberg señala que el grano cinematográfico puede funcionar como un recurso expresivo que dota a la imagen de una dimensión física y emocional específica (Golberg, 2024). En el caso de *MANIA*, esta textura visual permite reforzar la sensación de suciedad perceptiva y ansiedad psicológica que atraviesa constantemente la narrativa.

La iluminación y el color poseen igualmente un rol fundamental dentro de la construcción audiovisual del cortometraje. La influencia del cine giallo se manifiesta particularmente en el uso expresivo de colores saturados, contrastes intensos y espacios cromáticamente alterados.

La primera secuencia dentro del salón de clases introduce inmediatamente esta lógica visual. Sofía aparece iluminada por una fuerte luz roja proveniente del proyector de diapositivas, mientras Francisco permanece parcialmente oculto entre las sombras del aula. Esta construcción cromática no responde únicamente a criterios de estilización estética, sino que funciona como una representación visual del deseo obsesivo y del peligro latente.

Posteriormente, la escena del baño transforma radicalmente el tratamiento lumínico. El espacio aparece bañado por una luz blanca y sobreexpuesta que produce una sensación clínica e incómoda. Esta alteración cromática enfatiza la violación del espacio privado y reorganiza emocionalmente la percepción del espectador.

Este tipo de decisiones responde a una comprensión del impacto directo de los elementos visuales en la experiencia del espectador: “Los efectos de iluminación y los colores mejoran y facilitan la inmersión del espectador en la realidad ficticia” (Niazi, 2024).



Figura 6. Comparativa de *storyboard* y escena del cortometraje, donde se ve a Francisco bajo el mando de Sofía. *MANIA* (Coellar, 2025).

El sonido constituye otro componente esencial dentro de la experiencia audiovisual del cortometraje. La banda sonora original, inspirada en el rock progresivo utilizado en numerosas películas giallo, introduce variaciones rítmicas y sonoras que acompañan el deterioro psicológico del protagonista (Figura 6).

La influencia de bandas como Goblin resulta especialmente evidente en las secuencias de persecución y tensión psicológica. La música no opera simplemente como acompañamiento narrativo, sino como un estímulo perceptivo autónomo que invade constantemente el espacio sonoro.

K. J. Donnelly sostiene que la música dentro del cine de terror puede adquirir una función invasiva que altera físicamente la percepción emocional del espectador (Donnelly, 2005). Esta lógica se encuentra presente en *MANIA*, donde la música y el diseño sonoro contribuyen a construir una atmósfera de ansiedad continua.

Asimismo, la voz en *off* desempeña una función clave dentro de la estructura audiovisual. Más allá de complementar la información narrativa, este recurso permite que el espectador acceda directamente a las contradicciones internas del personaje. La distancia entre lo que Francisco piensa y lo que realiza genera una tensión constante entre racionalidad y compulsión.

La combinación de cámara, sonido, iluminación y textura visual construye entonces un sistema audiovisual integrado donde la obsesión deja de ser solamente un contenido temático para convertirse en una experiencia perceptiva que condiciona permanentemente la relación entre espectador

Estética giallo y construcción visual del horror

La propuesta estética de *MANIA* se inscribe dentro de una reinterpretación contemporánea del cine giallo italiano, no como una simple referencia estilística, sino como un estilo visual que enfatiza la representación del horror a través de lo sensorial. En este sentido, la influencia de este subgénero del cine italiano de terror y suspenso no se limita a elementos superficiales, sino que se integra en la forma en que la imagen construye significado, privilegiando la experiencia perceptiva sobre la lógica narrativa convencional.



Figura 7. Fotograma de la película *Profondo Rosso* (Argento, 1975).

El giallo surgió en Italia como una combinación entre *thriller* criminal, horror y estilización visual extrema (Figura 7). Autores como Mario Bava y Dario Argento desarrollaron un lenguaje cinematográfico donde el color, la violencia coreografiada y la percepción subjetiva adquirían tanta importancia como la narrativa misma.

En el Giallo se relaciona lo íntimo y sensual con la tragedia. Frente a la sobriedad de otras nacionalidades o la tendente sugerencia del cine negro norteamericano, que elige jugar con el doble sentido y la insinuación antes que mostrar impúdicamente cualquier elemento sexual, tenemos una producción que se recrea mucho en lo visual antes que en lo figurativo (Esquinas, 2009).

Mikel Koven sostiene que el giallo transforma el asesinato y la violencia en espectáculos audiovisuales profundamente estilizados, donde la percepción ocupa un lugar central dentro de la experiencia cinematográfica (Koven, 2006). Esta lógica se encuentra presente en *MANIA*, a través de una construcción visual que privilegia constantemente el estado emocional y perceptivo de los personajes.

La influencia de Dario Argento (Figura 8) resulta particularmente importante dentro del cortometraje. Películas como *Profondo Rosso* (1975) y *Suspiria* (1977) utilizan colores saturados, iluminación antinaturalista y espacios arquitectónicos deformados para construir experiencias donde la realidad parece reorganizarse constantemente.

Argento sostiene que su aproximación al cine surge de una percepción profundamente sensorial del mundo, donde los colores, la arquitectura y los estímulos visuales producen emociones antes incluso de adquirir significado racional. Esta concepción influye directamente en *MANIA*, donde el color y la composición visual funcionan como extensiones emocionales del deterioro psicológico:

He filtrado el mundo a través de las obras de arte. No se trata de nada intelectual; veo el mundo a través de las sensaciones que te provocan un cuadro, la arquitectura, los edificios, los colores, el propio cine. Vivo en esta especie de lóo, un pez en este mar de emociones que me provoca el arte (La2 TVE, 1999).



Figura 8. Retrato de Dario Argento en una entrevista. Tomada de "Dario Argento on Turning Blood, Blades, and Pulp into High Art" (Benjamin Barron and Jeannette Montgomery Barron, 2019).

Esta concepción del cine como experiencia sensorial se traduce en *MANIA* en una construcción visual donde el espacio, el color y la composición no solo contienen la acción, sino que la determinan. Los entornos se construyen como extensiones del estado psicológico de Francisco, reforzando la sensación de encierro, vigilancia y progresiva pérdida de control.

La secuencia inicial dentro del salón de clases constituye uno de los ejemplos más evidentes de esta influencia. La iluminación roja no busca únicamente crear una atmósfera estética llamativa, sino transformar emocionalmente el espacio cotidiano y convertirlo en una representación visual del deseo obsesivo.

Asimismo, la utilización de sombras profundas y encuadres cerrados permite construir una sensación constante de vigilancia y amenaza. El espacio universitario deja de percibirse como un entorno neutral y se convierte progresivamente en un territorio psicológico dominado por la ansiedad y la compulsión.



Figura 9. Retrato de Gaspar Noé en París.
Fuente: Artículo de C. Cottonou para A Rabbit's Foot.

A su vez, la estética del cortometraje dialoga con aproximaciones contemporáneas al cine sensorial, particularmente con la obra de Gaspar Noé (Figura 9). Películas como *Climax* (Noé, 2018) proponen una experiencia donde la narrativa se disuelve en favor de una inmersión sensorial basada en el movimiento, el sonido y la distorsión perceptiva (Figura 10).



Figura 10. Fotograma de la película *Climax* (Noé, 2018).

Sin embargo, *MANIA* no reproduce directamente los recursos formales de Noé, sino que asimila una lógica perceptiva donde la experiencia audiovisual afecta corporalmente la relación del espectador con la imagen. Laura Marks

denomina “visualidad háptica” a esta aproximación cinematográfica, donde la imagen deja de funcionar únicamente como representación óptica para convertirse en una experiencia sensorial cercana al tacto y la corporalidad (Marks, 2000).

En *MANIA*, esta dimensión háptica aparece especialmente en las secuencias donde la cámara se aproxima físicamente al cuerpo de Francisco y transforma el espacio urbano en un entorno opresivo e inestable. La percepción deja de ser completamente racional y comienza a organizarse mediante estímulos visuales y sonoros que intensifican la ansiedad psicológica.

La estética giallo también influye en la representación de la violencia y el deseo dentro del cortometraje. Francisco observa constantemente a Sofía desde encuadres fragmentados donde el cuerpo femenino aparece simultáneamente idealizado y amenazante. Sin embargo, esta representación no pretende erotizar la obsesión de manera glamurizada, sino evidenciar el carácter perturbador y compulsivo de la mirada del protagonista.

En este punto resulta importante considerar nuevamente los debates desarrollados por la teoría feminista del cine de terror. Carol Clover sostiene que el horror cinematográfico reorganiza constantemente las identificaciones del espectador mediante desplazamientos de género y subjetividad (Clover, 1992). En *MANIA*, la identificación inicial con Francisco se vuelve progresivamente incómoda a medida que el relato evidencia la dimensión invasiva y destructiva de su obsesión.

Por otra parte, Barbara Creed plantea que numerosas representaciones del horror se construyen a partir de ansiedades vinculadas con el cuerpo, el deseo y la alteridad femenina (Creed, 1993). La revelación final de Sofía como figura manipuladora y sobrenatural puede leerse parcialmente desde esta lógica de desestabilización de las jerarquías tradicionales de poder dentro del relato de horror.

No obstante, el objetivo del cortometraje no consiste en demonizar la figura femenina ni convertir a Sofía en un simple monstruo narrativo. Su presencia funciona más bien como un mecanismo que reorganiza retrospectivamente las relaciones de control y dependencia establecidas previamente.

En conjunto, la influencia del giallo y del cine sensorial contemporáneo permite que *MANIA* construya una propuesta estética donde la imagen deja de funcionar únicamente como representación narrativa para convertirse en una experiencia perceptiva profundamente vinculada con el deterioro psicológico, el deseo compulsivo y la ansiedad emocional.

Dirección de arte y construcción simbólica

La dirección de arte dentro de *MANIA* constituye un componente fundamental para la construcción del horror obsesivo. Los objetos, espacios y elementos visuales no funcionan únicamente como decorados narrativos, sino como extensiones simbólicas de la psicología de los personajes.

El vestuario, por ejemplo, desempeña un rol importante dentro de la construcción de identidad y percepción. Francisco utiliza ropa cotidiana y visualmente neutral, lo que contribuye a reforzar la idea de una apariencia aparen-

temente ordinaria detrás de la obsesión. Esta decisión resulta importante porque evita representar al personaje desde códigos visuales tradicionalmente asociados con la monstruosidad explícita.

La obsesión aparece entonces como una posibilidad inscrita dentro de una aparente normalidad social. Francisco no es introducido como un sujeto excepcionalmente violento desde el inicio, sino como una figura reconocible cuya percepción comienza a deformarse progresivamente.

Por su parte, Sofía posee una construcción visual más ambigua. Su vestuario y presencia escénica oscilan entre la cotidianeidad y lo enigmático, anticipando parcialmente el giro sobrenatural del desenlace. La dirección de arte utiliza pequeños detalles cromáticos y espaciales para construir esta ambivalencia sin revelar completamente el papel del personaje dentro de la narrativa.



Figura 11. Aylin Vázquez y José Coellar siendo maquillados para el cortometraje *MANIA*, con el vestuario final. *MANIA* (Coellar, 2025).

La utilería también cumple funciones simbólicas fundamentales dentro del cortometraje (Figura 11). El suéter olvidado actúa inicialmente como detonante narrativo que justifica el recorrido obsesivo de Francisco. Sin embargo, el objeto adquiere posteriormente un significado más complejo al convertirse en símbolo de apropiación emocional y fetichización afectiva.

La obsesión se materializa entonces a través de objetos cotidianos que comienzan a reorganizar emocionalmente la percepción del protagonista. Esta lógica responde parcialmente a las reflexiones de Dario Argento acerca de la importancia narrativa de los objetos dentro del cine de horror. Argento sostiene que los espacios y elementos materiales poseen la capacidad de construir atmósferas psicológicas autónomas dentro del relato cinematográfico.

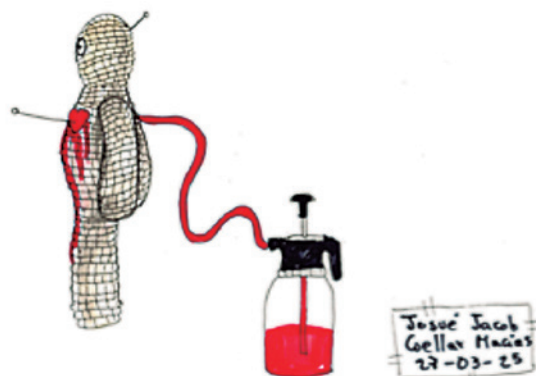


Figura 12. Arte conceptual del sistema de sangre de objeto ritualista, dibujado por Josué Coellar. *MANIA* (Coellar, 2025).

Uno de los elementos más relevantes de la dirección de arte es el muñeco vudú utilizado durante el desenlace del cortometraje (Figura 12). Este objeto funciona simultáneamente como elemento narrativo, símbolo visual y detonante perceptivo del giro sobrenatural. Su diseño conceptual buscó transmitir una sensación de fragilidad física y violencia corporal mediante texturas orgánicas y mecanismos internos de sangre artificial (Figura 13).



Figura 13. Sofía usando el muñeco vudú. *MANIA* (Coellar, 2025).

El espacio doméstico también adquiere una importancia fundamental dentro de la construcción simbólica del horror. El recorrido desde la universidad hasta la casa de Sofía representa una progresiva invasión de espacios cada vez más íntimos y privados.

Anthony Vidler sostiene que numerosos relatos contemporáneos transforman el espacio doméstico en un territorio siniestro donde lo cotidiano se vuelve amenazante (Vidler, 1992). En *MANIA*, la casa de Sofía funciona precisamente como un espacio de transformación perceptiva donde la lógica racional del relato comienza a colapsar.

La disposición de objetos, la iluminación y la composición espacial preparan progresivamente el terreno para la revelación final. La arquitectura deja de funcionar únicamente como contenedor narrativo y se convierte en un elemento activo dentro de la construcción emocional del horror.

Asimismo, la dirección de arte mantiene un diálogo constante con la tradición visual del giallo mediante el uso expresivo de colores saturados, contrastes cromáticos y objetos visualmente llamativos. Sin embargo, esta estilización no busca únicamente embellecer la imagen, sino construir una experiencia donde lo cotidiano aparece constantemente contaminado por una sensación de extrañamiento y amenaza (Figura 14).



Figura 14. Fotograma del cortometraje donde vemos a Sofía detrás de Francisco, a punto de atraparlo.
MANIA (Coellar, 2025).

En conjunto, la dirección de arte de *MANIA* contribuye decisivamente a transformar la obsesión en una experiencia visual y espacial concreta. Los objetos, espacios y texturas participan activamente en la construcción del deterioro psicológico y en la reorganización perceptiva del relato.

Conclusiones

MANIA propone una aproximación al horror cinematográfico donde la obsesión afectiva deja de funcionar únicamente como tema narrativo para convertirse en una experiencia perceptiva construida desde la estilización audiovisual. A través de la integración entre narrativa, recursos audiovisuales, dirección de arte y construcción sonora, el cortometraje desarrolla una representación del deterioro psicológico basada en la subjetividad alterada y la reorganización constante de las relaciones de poder.

La focalización restrictiva sobre el agresor constituye uno de los principales mecanismos formales de la obra. Esta decisión permite construir una experiencia incómoda de proximidad psicológica que tensiona constantemente la relación ética entre espectador e imagen. Sin embargo, el cortometraje no busca validar moralmente las acciones de Francisco ni romantizar el acecho, sino confrontar al espectador con una percepción degradada y compulsiva.

En este sentido, la incorporación de discusiones vinculadas con la teoría fílmica feminista permite comprender las implicaciones éticas de construir una narrativa centrada en la subjetividad del agresor. La obra pone en evidencia determinadas estructuras tradicionales de la mirada cinematográfica, pero las desplaza hacia un espacio de ansiedad, deterioro y pérdida progresiva de control.

La influencia del cine giallo italiano resulta fundamental dentro de esta construcción estética. El uso expresivo del color, la iluminación antinaturalista, la música y la composición espacial permiten transformar el espacio cotidiano en una experiencia emocional dominada por la tensión perceptiva. Asimismo, la incorporación de recursos cercanos al cine sensorial contemporáneo intensifica la dimensión física y corporal de la experiencia audiovisual.

El giro sobrenatural final reorganiza retrospectivamente la narrativa y complejiza las relaciones de poder entre los personajes. Sin embargo, esta reconfiguración no pretende justificar ni relativizar las conductas de acecho previamente representadas, sino evidenciar nuevas formas de dependencia y control dentro del universo ficcional.

Finalmente, *MANIA* plantea una propuesta audiovisual donde el horror no reside únicamente en los acontecimientos argumentales, sino en la manera en que la imagen, el sonido y el espacio transforman la percepción del espectador. El concepto de "horror obsesivo" funciona entonces como una herramienta analítica para comprender una forma de representación cinematográfica donde la compulsión emocional reorganiza simultáneamente narrativa, percepción y puesta en escena (Figura 15)

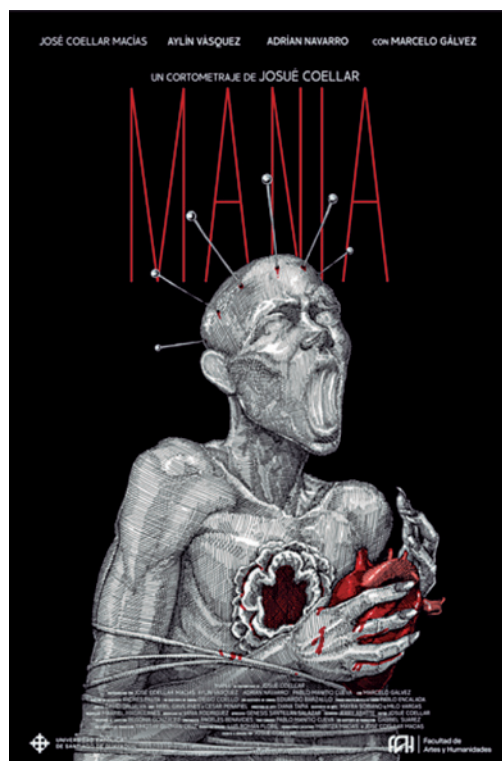


Figura 15. Póster de *MANIA*, dibujado por Andy Rivadeneira.

Referencias bibliográficas

- Clover, C. J. (1992). *Men, women and chain saws. Gender in the modern horror film*. Princeton: Princeton University Press.
- Creed, B. (1993). *The monstrous-feminine. Film, feminism, psychoanalysis*. London: Routledge.
- Donnelly, K. J. (2005). *The spectre of sound. Music in film and television*. London: British Film Institute.
- Esquinas, F. (2009). El Giallo italiano. *Frame. Revista de Cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación*, 4, 180-198.
- Illouz, E. (2012). *Why love hurts. A sociological explanation*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Koven, M. J. (2006). *La dolce morte. Vernacular cinema and the Italian giallo film*. Lanham, USA: Scarecrow Press.
- Marks, L. U. (2000). *The skin of the film. Intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Durham, USA: Duke University Press.
- Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, 16 (3), 6-18.
- Niazi, M. (2024). Illuminating the Cinematic Palette: A Comparative Analysis of Lightning Techniques and their Emotional Impact in Horror Films. *Human Nature Journal of Social Sciences*, 5 (4), 143-156. <https://doi.org/10.71016/hnjss/1td3wd35>
- Smith, M. (1995). *Engaging characters. Fiction, emotion, and the cinema*. Oxford: Clarendon Press.
- Todorov, T. (1972). *Introducción a la literatura fantástica*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Vidler, A. (1992). *The architectural uncanny. Essays in the modern unhomely*. Cambridge, USA: MIT Press.
- Yilmaz, M. B. (2023). An embodiment of the cinematographer: emotional and perceptual responses to different camera movement techniques. *Frontiers in Neuroscience*, 17. <https://doi.org/10.3389/fnins.2023.1160843>

Reseñas curriculares

Josué Jacob Coellar Macías es licenciado en Cine por la Universidad Católica Santiago de Guayaquil. Se desempeña como director, escritor y editor audiovisual. Ha realizado proyectos como *DIANA*, *COFFEE*, *SUGAR AND A GUN*, *MANIA* y *THE BATHROOM*, este último reconocido en festivales internacionales, donde obtuvo una mención honorífica y un premio en Europa. Su trabajo ha sido seleccionado en diversos festivales de cine, y ha codirigido el videoclip *GHOSTEAME* del artista planeta Ezra. Su línea de trabajo se enfoca en la exploración narrativa y sensorial del cine de género.

María Emilia García es directora de la Carrera de Cine en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Es Licenciada en Comunicación Social y tiene una Maestría en Fine Arts in Film obtenida en la Universidad Central de Florida. Su película *La Descorrupción* (2015) obtuvo premios en el Starlite Film Festival, Festival Internacional de Cine de Guayaquil y Festival Internacional de Cine de Ayacucho. De igual forma, su cortometraje *Calles de Guayaquil. Una sinfonía urbana* (2024) fue premiado en el Atlantic International Film Festival, de Barranquilla, Colombia, y en el Short Long World Festival de Corrientes, Argentina.

Declaraciones:

Los autores declaran que, en la elaboración del presente artículo, no se han utilizado herramientas de inteligencia artificial.



Reflexiones de una sociedad. Evolución y desafíos en la representación de la homosexualidad en el cine peruano: el caso de *Retablo* y *Contracorriente*.

Reflections of a society. Evolution and challenges in the representation of homosexuality in Peruvian cinema: the case of *Retablo* and *Contracorriente*.

Resumen:

La gran pantalla tiene la capacidad de capturar realidades complejas y desafiar convenciones sociales. En este contexto, el análisis de filmes peruanos como *Retablo* y *Contracorriente* nos permite explorar cómo los recursos narrativos y cinematográficos han sido utilizados para representar la experiencia del personaje homosexual. A través de un estudio detallado de los personajes, sus arcos narrativos y los contextos en los que se desarrollan, es posible identificar tanto los avances como

los desafíos en la representación de la diversidad sexual en el cine peruano. La identificación de estereotipos, la exploración de nuevas perspectivas y el uso de lenguajes visuales innovadores son elementos clave para comprender la evolución de este tema, al tiempo que se ofrecen modelos de representación que puedan inspirar a las futuras generaciones.

Palabras clave: Cine LGBTQ+; diversidad sexual; Estereotipos; identidad sexual; inclusión; Personajes homosexuales.

Yanella Alicia Miranda Pereira

Universidad Privada del Norte

Lima, Perú

n00145541@upn.pe

<https://orcid.org/0009-0006-1015-7601>

Norma Inés Caldas Gayoso

Universidad Complutense de Madrid

Madrid, España

ncaldas@ucm.es

<https://orcid.org/0000-0003-4118-8014>

Enviado: 11/8/2024

Aceptado: 27/9/2025

Publicado: 15/7/2026



Esta obra está bajo una licencia internacional
Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.

Sumario. 1. Introducción. 2. Metodología. 2.1. *Población y muestra*. 2.2. *Técnicas e instrumentos de recogida y análisis de datos*. 3. Desarrollo. 3.1. La negación como escudo y desarrollo de personajes. 3.2. Homosexualidad en el exilio. 4. Conclusiones.

Cómo citar: Miranda Pereira, Y. A., & Caldas Gayoso, N. I. (2026). Reflexiones de una sociedad. Evolución y desafíos en la representación de la homosexualidad en el cine peruano: el caso de *Retablo* y *Contracorriente*. *Ñawi. Arte, Diseño, Comunicación*, Vol. 10, Núm. 2, 149-163.

<https://nawi.espol.edu.ec/>

www.doi.org/10.37785/nw.v10n2.a7

Abstract:

The big screen has the capacity to portray complex realities and challenge social conventions. In this context, analyzing Peruvian films such as *Retablo* and *Contracorriente* allows us to explore how narrative and cinematic resources have been used to represent the experiences of gay characters. Through a detailed study of the characters, their narrative arcs, and the contexts in which they develop, it is possible to identify both the advances and

challenges in the representation of sexual diversity in Peruvian cinema. Identifying stereotypes, exploring new perspectives, and using innovative visual languages are key elements for understanding the evolution of this theme, while also offering models of representation that can inspire future generations.

Keywords: LGBTQ+ cinema; sexual diversity; stereotypes; sexual identity; inclusion; homosexual characters.

1. Introducción

Desde sus inicios en 1895, año en que los hermanos Lumière realizaron la primera proyección pública, el cine se ha consolidado como un medio de expresión y demostración capaz de retratar diversos problemas sociales definidos por la época, teniendo en cuenta factores como la clase social, la etnia, la apariencia física, el sexo, la religión, entre otros. Al convertirse en una industria de alcance enorme, la realización cinematográfica adquiere un poder significativo en la percepción pública. Sell, Martínez y Loscertales (2014) sostienen que el cine, como producto social, se convierte en una herramienta pedagógica debido a su contemporaneidad, carácter popular y conexión con la sociedad. En este sentido, el cine como espacio de comunicación debería reflejar la diversidad que existe en la sociedad. Sin embargo, Morales (2017) señala que los medios de comunicación masivos siguen perpetuando una imagen reducida de la sociedad, basada en paradigmas obsoletos.

Mientras que los personajes convencionales dominan la pantalla, el cine de autor ofrecía una representación alternativa, con personajes masculinos diferentes. Epstein y Friedman (1995), basándose en el libro *El armario del celuloide* de Vito Russo, señalan que Hollywood ha sido precursora en la creación de la representación negativa de personajes homosexuales, degradándolos a papeles de comedia, miedo o compasión, dando lugar a diversos estereotipos. En *El armario de celuloide* (1981), Russo identifica cinco estereotipos que surgieron entre 1960 y 1990: el villano, el infeliz, el que se acepta a sí mismo, la víctima (del SIDA o la muerte). La censura de la época obligó a los cineastas a retratar la homosexualidad de forma negativa, mostrando personajes destinados a la tragedia y a la muerte, ya fuera por su mano o por la de otros.

Estas representaciones contribuyeron a la creación de prejuicios y estereotipos negativos hacia este grupo social. Según Del Río (2005), la representación gay en el cine latinoamericano no favorece la aceptación ni la comprensión del carácter LGBTQ+. Además, Cabezas (2018) sostiene que, en algunos países latinoamericanos, incluido Perú,

persiste una actitud intolerante hacia la integración de los derechos civiles que respetan e incluyen la diversidad de identidades. Por ello, este proyecto de investigación pretende analizar los estereotipos sobre los personajes homosexuales en el cine de este país y explorar las características atribuidas a este tipo de representaciones. Por lo tanto, la pregunta de investigación que guía este estudio es: ¿Cómo se manifiestan los estereotipos de personajes homosexuales en los filmes peruanos *Contracorriente* (2009) y *Retablo* (2017)? Con este fin se examinarán ambos.

La narrativa surge como una forma en la que los seres humanos comparten sus ideas, experiencias y visión del mundo, y es el medio con el que también interactúan. Fonseca (2012) y otros autores sostienen que la forma en que interpretamos y actuamos está influida por historias, ya sean nuestras propias o ajenas, que vinculamos con nuestra propia realidad. Cada historia está compuesta por elementos como los personajes y la trama, que a su vez proponen un estilo y un escenario para el contexto ficticio en el que transcurren. En el caso de los personajes, se presentan varios elementos expresivos, que pueden o no evolucionar a lo largo de la narración y contribuir a construir un significado para el espectador.

Este “significado” puede contradecir o reforzar creencias sobre ciertos grupos sociales o comunidades. El concepto de “estereotipo” fue introducido por Lippmann en 1922, definiéndolo como un conjunto de “representaciones o categorizaciones rígidas y falsas de la realidad, producidas por pensamiento ilógico”. Rebecca J. Cook y Simone Cusack (2009) destacan que los estereotipos se manifiestan en la representación constante de ciertos grupos sociales, a los que se les asignan atributos o características particulares y se les coloca en roles específicos. También añade que la categorización puede producirse en función de criterios de género, edad, idioma, religión, orientación sexual y origen racial o étnico. En *Sexual Stereotypes and Television Genres in Venezuela* (1992, 11), se sostiene que los estereotipos surgen de la interpretación constante de la realidad, tanto individual como colectivamente. Estos generan en el ser humano un sentido de pertenencia, ya que le permiten posicionar su relación con el entorno y manipular su ignorancia sobre él. Estos estereotipos están relacionados con conceptos, creencias, actitudes y representaciones previas de la misma persona que los consume. A gran escala, esta representación rígida y falsa de la realidad tiende a generalizarse en una cultura, estableciendo esta idea en la mentalidad de los espectadores de un grupo social mayoritario y asegurando su persistencia.

En el cine, el proceso de construir un personaje requiere una elaboración detallada que considere tanto el aspecto físico como las motivaciones del mismo, para que sus acciones tengan sentido dentro de la evolución narrativa de la historia. Martínez y Surinyac (1998) señalan que el uso de estereotipos es común y práctico en los medios audiovisuales, ya que simplifican los atributos psicológicos de los personajes, destacando sus características más “llamativas” sin profundizar ni desarrollar rasgos complejos. Desde una perspectiva audiovisual, Egri (1946) propone un esquema básico para la caracterización de los personajes, que se centra en tres ejes principales:

- La dimensión física: abarca todos esos aspectos externos del personaje (edad, apariencia física, sexo...) para proporcionar información sobre su fisonomía o su forma de vestir.
- La dimensión psicológica: incluye tanto su personalidad como su carácter y, en resumen, todo lo que moldea la forma de pensar y sentir de los personajes.

- La dimensión social: se refiere al entorno en el que el personaje interactúa con otros personajes y que dividiremos en dos aspectos: su vida familiar y su vida profesional.

Por lo tanto, dentro del análisis del carácter, no podemos dejar de considerar el uso del estereotipo para su construcción, basado en los mismos conceptos de sus creadores. Es entonces cuando, posicionando la mirada desde una perspectiva de género, se encuentran nuevas coincidencias en estas construcciones sesgadas de la realidad. Ya que la concepción patriarcal del género establece una forma muy específica de habitar el cuerpo y relacionarse con sus deseos. Esta negociación de identidad tiene ciertas características en común a nivel social, que establecen vínculos de poder entre ciertos grupos sociales basados en su sexualidad.

En el caso específico del cuerpo y la atracción erótica, la narrativa social predominante no solo lo divide en hetero y homo de forma “naturalizada”; lo que a su vez permite la desnaturalización. Sitúa todo lo considerado homo, que normalmente se vincula a “lo femenino”, en un espacio de inferioridad en relación con su contraparte hetero. Valorar solo ciertas características superficiales que no representan una amenaza para ese establecimiento. Sin embargo, lo problemático de esta visión no es la visión en sí (al fin y al cabo, esto también debería ser opcional), sino su representación generalizada. Esto le provoca una influencia tanto en el ámbito social como en los ámbitos familiar e íntimo (Herz & Johansson, 2015). Justificando posibles escenarios de discriminación, y en muchos casos de agresión directa, hacia quienes se identifican fuera de lo heteronormativo. El homo también es doblemente discriminado, porque no está completamente configurado en ninguno de los dos polos establecidos por la visión patriarcal del género. Todo lo que no se ajusta a esta norma se considera anormal, aberrante y depravado, lo que le da una posición de antítesis.

Eve Sedgwick (1990) reflexiona que esta vigilancia de la identidad sexual no es simplemente una cuestión de atracción, sino que esta visión está entrelazada con el poder, la cultura y su representación. A lo que Lee Edelman (2004) añade que la heteronormatividad no es solo una norma social, sino un dispositivo de control sobre el deseo y la reproducción en el orden actual existente. Por eso podemos encontrar construcciones ficticias que son susceptibles a doblarse ante representaciones que se consideran socialmente “más aceptables”, según este sesgo heteronormativo.

En el ámbito de la cinematografía latinoamericana, la homosexualidad ha sido tradicionalmente percibida como un tabú, especialmente en un contexto conservador y homófobo como el que prevalece en Sudamérica. Polo (2013) cita a Dyer para señalar que la homosexualidad siempre se ha representado de forma indirecta. Las escenas con contenido homosexual solo se sugerían de forma evasiva, siendo para los espectadores algo que debía censurarse en el espacio ficticio y ocultarse en el ámbito de la realidad. Esta tendencia tiene raíces en la industria hollywoodense: el cine de Hollywood ha representado la homosexualidad de dos maneras predominantes: como una enfermedad, con una perspectiva victimista y trágica; o asociándola con la perversión y la criminalidad. Dichas convenciones fueron adoptadas también por el cine latinoamericano, como se aprecia en filmes como *La virgen de los sicarios* (Barbet Schroeder, 2000), *Doña Herlinda y su hijo* (Javier Andrade, 2013) y *Fresa y chocolate* (Juan Carlos Tabío, 1993). Polo (2013) revela que en la representación cinematográfica de personajes con “desviaciones sexuales” suelen presentarse estereotipos como el peluquero afeminado, el gay extravagante y el travesti.

Estos personajes suelen ser retratados con violencia, siendo a menudo abusados por otros hombres que reafirman su masculinidad dentro de la narrativa de esta manera. Filmes como *Plata quemada* (Marcelo Piñeyro, 2000) y *De principio a fin* (Aluizio Abranches, 2009), presentan, por ejemplo, personajes gays hipermasculinizados, que proponen un nuevo binomio conductual de relación activa/pasiva. Polo (2013) también señala que, en estos filmes, la muerte de los protagonistas gays sugiere que las relaciones homosexuales están condenadas al fracaso.

Del Río (2005) sostiene que, aunque la representación gay en el cine logró cierta revolución y prominencia durante las décadas de 1980 y 1990 en Estados Unidos, este fenómeno no se reflejó mucho en América Latina a nivel cultural. La figura homosexual fue directamente omitida o disfrazada como ambigüedad burlesca, evitando su representación explícita. Sin embargo, el autor destaca 13 filmes que son referentes en el cine de la región, incluyendo el filme peruano *No se lo digas a nadie* (1998), escrito por Jaime Bayly y dirigido por Francisco Lombardi.

Ante el problema de la representación estereotipada del personaje gay en el cine latinoamericano, es pertinente analizar la narrativa audiovisual de dos producciones contemporáneas peruanas: *Contracorriente* (2009), dirigida por Javier Fuentes-León, y *Retablo* (2017), dirigida por Álvaro Delgado Aparicio. Ambos filmes, reconocidos internacionalmente, comparten la particularidad de contar historias protagonizadas por hombres gays. Mediante un análisis morfosintáctico, se busca determinar si estas producciones nacionales perpetúan los estereotipos de la representación homosexual o si, por el contrario, proponen nuevas narrativas y amplían las características de este tipo de personajes.

2. Metodología

Esta investigación utiliza una metodología cualitativa, definida por Taylor y Bogdan (1986), como una que genera datos descriptivos a través de las palabras de las personas, ya sean habladas o escritas, y comportamientos observables. Se recopiló información relevante observando las representaciones de personajes homosexuales en los filmes *Contracorriente* y *Retablo*, para analizar e interpretar los datos. Es exploratorio, siguiendo la definición de Hernández, Fernández y Baptista (2014), quienes señalan que este tipo de investigación se utiliza para abordar cuestiones con poca información disponible o con poca información previamente analizada. El análisis de los estereotipos asociados a estos personajes podría fomentar nuevos estudios en el ámbito social y antropológico, dado que la comunidad LGTBQ+ enfrenta una estigmatización constante. El nivel de investigación es hermenéutico, orientado a la interpretación de los actos de habla y la acción social de los personajes a través del análisis fílmico (Crôtte, 2011). Como técnica de análisis, se empleó el análisis de contenido, que, según Monje (2011), permite determinar la presencia o ausencia de temas, palabras o conceptos en un contenido dado.

1.1 Población y muestra

Para la selección de las secuencias, se adoptó la propuesta de segmentación fílmica de Casetti y Di Chio (1991), quienes distinguen entre una segmentación longitudinal, que atiende a la estructura narrativa global del filme, y una segmentación transversal, que permite el análisis de elementos recurrentes a lo largo de la obra. A partir de esta doble articulación, se seleccionaron secuencias representativas de distintos momentos del arco narrativo: el

planteamiento, el conflicto, el desarrollo, el clímax y el desenlace. Los criterios de inclusión se tomaron como las escenas en las que aparecían los personajes homosexuales principales y los secundarios heterosexuales masculinos, que están estrechamente relacionados con los anteriores. En el caso de la película *Contracorriente*, los personajes analizados fueron Santiago La Rosa y su interés amoroso Miguel Salas (véase Tabla 1).

Tabla 1. Tabla de observación de secuencias. Fuente: elaboración propia.

N° Sec.	Duración Tiempo	Descripción de la secuencia
Secuencias de observación de la película <i>Contracorriente</i>/ Personaje: Miguel Salas		
1	2:51 – 14:02	Muerte y entrega del cuerpo de Don Carlos
2	28:46 - 48:49	Miguel es presentado al alma de Santiago y pasa tiempo con él
4	52:44 - 58:10	El pueblo juzga a Miguel como homosexual
8	1:05:32 - 1:15:23	Miguel intenta recuperar la confianza de Mariels
9	1:16:38 - 1:35:50	Miguel recibe la noticia de que se encontró el cuerpo de Santiago
Secuencias de observación de la película <i>Contracorriente</i>/ Personaje: Santiago La Rosa		
3	6:44 – 14:02	Santiago entra en un bar y conoce a Miguel
5	18:45 - 25:42	James y Michael se reúnen para estar juntos y hablar.
6	35:02 - 36:27	Santiago pide ayuda a Miguel
7	46:42 - 58:13	Santiago se da cuenta de la indecisión de Miguel
10	1:07:28 - 1:09:46	Santiago le pide a Miguel que le deje descansar y que se mantenga alejado de él

En el caso del filme *Retablo*, los personajes analizados fueron Noah con su hijo Segundo (véase Tabla 2). Estos personajes transcurren en un contexto diferente al de Lima, ya que la historia transcurre en la provincia de Ayacucho. Ambos personajes tienen un dilema al enfrentarse a las costumbres de su pueblo. Asimismo, las escenas analizadas muestran giros relevantes para la evolución de los personajes en el desarrollo de la trama.

Tabla 2. Tabla de observación de secuencias. Fuente: elaboración propia.

N° Sec.	Duración Tiempo	Descripción de la secuencia
Secuencias de observación de la película Retablo/ Personaje de Noah		
1	2.34 - 11:25	Noah enseña a su hijo el oficio de la artesanía
5	17:10 - 27:48	Noah siente vergüenza y tristeza por haber sido descubierto como homosexual
6	1:05:28 - 1:18:24	Noé es brutalmente golpeado, siendo despreciado por el pueblo y por su esposa
7	1:23:26 - 1:30:26	Noah decide suicidarse
Secuencias de observación de la película Retablo/ Segundo personaje		
2	2.34 - 11:25	Segundo y su padre terminan los retablos para llevarlos al pueblo
3	30:34 - 43:45	Segundo descubre que su padre es homosexual
4	43:45 - 52:18	Segundo desprecia su curiosidad por sus compañeros

Como criterio de exclusión, no se consideraron personajes secundarios heterosexuales, tanto masculinos como femeninos, y aquellos que no están estrechamente relacionados con los personajes principales de la historia.

1.2 *Técnicas e instrumentos de recogida y análisis de datos*

La técnica de observación se utilizó como herramienta principal, ya que según Campos (2011), la observación es un proceso de recopilación de información que utiliza los sentidos y la lógica para realizar un análisis detallado de los hechos que constituyen el objeto de estudio. Para la recogida de datos, se utilizó una hoja de observación adaptada del Libro de Comunicación, Periodismo y Género (2016) de Sánchez-Labla. Esta hoja informativa incluye siete parámetros para evaluar la desigualdad en la representación de personajes ficticios, que se adaptaron de la siguiente manera:

- a. Tipo de personaje. Se clasifica según el género, como mujer/hombre; en esta investigación se hace una distinción entre homosexual y heterosexual.
- b. Escenario. Los escenarios en los que se desarrollan los personajes son cruciales para el análisis de género, ya que influyen en el papel que desempeñan en la trama.
- c. Resolución de problemas. Este parámetro evalúa cómo los personajes afrontan y superan las situaciones, reflejando sus habilidades y fortalezas.

- d. Estereotipos representados. Se analizan los diferentes estereotipos asociados con los hombres homosexuales en los medios audiovisuales. Boze (1996) identifica diversas representaciones, como: el amigo especial, el chantajeado, el soldado, el proveedor sexual, el agresor malvado, el vaquero afeminado, el pervertido y el superviviente del SIDA.
- e. Actitud manifiesta. Se observan las actitudes de los personajes hacia sus circunstancias vitales. Los personajes masculinos gays tienden a ser sensibles, dóciles, reservados, amigables, creativos y dignos de confianza, mientras que los personajes masculinos heterosexuales tienden a ser agresivos, autoritarios, violentos y críticos.
- f. Cambios en el tratamiento del personaje. Se analiza la evolución del personaje en la historia a través de dos tipos principales: los flemáticos, que son reflexivos, silenciosos y prudentes; y los melancólicos, que son sensibles, tímidos y tienden a ocultar sus sentimientos y depresiones, generando compasión en otros debido a sus dudas.
- g. Violencia. Se analiza la violencia ejercida por personajes masculinos heterosexuales hacia los homosexuales, considerando tanto la violencia física como psicológica, incluyendo intimidación y segregación.

Estos parámetros permiten una síntesis detallada para estudiar personajes ficticios desde una perspectiva de género, abarcando dimensiones físicas, psicológicas y sociológicas. Además, también se adaptó un segundo instrumento de análisis basado en la metodología de De la Flor (2017), de su tesis sobre fotografía documental en el contexto de Cajamarca de los años 70 y 2000. Este instrumento se centraba en la dirección de la fotografía, los planos de expresión y el contenido relacionado con la representación visual de la mentalidad y el comportamiento de los personajes.

3. Desarrollo

Para presentar los resultados, categorizaremos la trama de ambas películas en 5 subtextos, siendo el punto de partida la “trama básica”, la “trama romántica”, la “trama de maduración” y la “trama del sacrificio” (Cabezas, 2018).

1.1 *La negación como escudo y desarrollo de personajes*

La trama básica de *Contracorriente* toma como hilo conductor la compleja contradicción de Miguel: un hombre religioso respetado en su comunidad pesquera, casado y a punto de ser padre, que mantiene en secreto un intenso romance con Santiago, un pintor y fotógrafo. La tensión entre la imagen pública de Miguel como miembro ejemplar de su sociedad y su deseo reprimido por Santiago crea una narrativa que transforma el conflicto interno en simbolismo externo. La trágica muerte de Santiago desencadena una serie de eventos que, aunque ponen a prueba la moral y el valor de Miguel, al mismo tiempo crean una cómoda ilusión para el protagonista. La trama romántica explora la relación entre Miguel y Santiago a través de la comprensión opuesta que ambos tienen sobre la identidad: para Miguel, esta está vinculada a su entorno social y a cómo es percibido en él, lo que le proporciona una sensación de validación y pertenencia; para Santiago, en cambio, la identidad está ligada a su sexualidad y al rechazo hostil que esta provoca, rechazo que él contrarresta con su autoafirmación.

Este problema parece resolverse cuando Santiago es “invisible” para los demás, lo que curiosamente refleja el proceso conflictivo por el que muchas personas de esta comunidad deben pasar, cuando la sociedad les obliga a “salir del armario”. Sin embargo, aunque la trama pone este subtexto sobre la mesa, lo relaciona de forma estereotipada como un “problema homosexual”, y no como un problema social en sí mismo. Esto refuerza la idea de que la identidad sexual es algo que debe revelarse y que está bajo escrutinio público si no se enmarca en la heteronormatividad (Figura 1).

Por lo tanto, quienes tienen una sexualidad disidente cargan con la obligación social de descubrirse a sí mismos, de “aceptarse tal y como son”. Esta narrativa resulta problemática porque sigue romantizando este tipo de prueba social de valor —aparentemente obligatoria si se forma parte del colectivo—, sin responder a la pregunta de fondo: ¿por qué? Santiago confronta violentamente a Miguel por su falta de valor para aceptar su homosexualidad y acompañarle, pero elude el hecho de que es el amante de un hombre casado que, antes de nada, debería romper su compromiso. La dinámica entre ambos resalta claramente la binaridad activo/pasivo y la posición de poder de cada uno. Sus actitudes suelen estar *marcadas por el género* y posicionan a cada uno en un papel. Esto simplifica la relación entre los personajes y refuerza el estereotipo de que las dinámicas de poder entre parejas homosexuales están necesariamente asociadas con su rol sexual preferido.

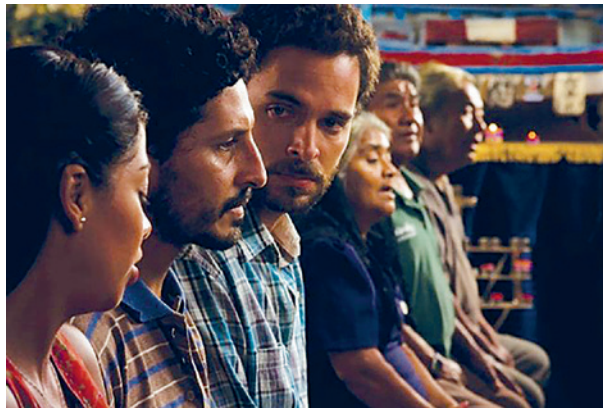


Figura 1. Elcalvo Films (Productor). 2009. Secuencia 1: Min 02:51 - 11:11. En *Contracorriente* [película].

El proceso de maduración en la trama de Miguel evoluciona a lo largo del filme, pasando de la negación y la culpa a la aceptación y la redención. La imposibilidad de vivir abiertamente su amor lo confina a encuentros clandestinos, generando un clima de culpa y ocultamiento. Su decisión de ocultar el cuerpo de Santiago revela un egoísmo inicial, pero también una profunda ambivalencia hacia su propia identidad. Por otro lado, el nacimiento de su hijo le enfrenta a la necesidad de tomar decisiones difíciles y priorizar el bienestar de su familia. Esto permite que el personaje tenga varios matices.

Sin embargo, el corpus central de todos los problemas sigue girando en torno a su aceptación de la homosexualidad. Es lo que llamamos la “conspiración de la negación”, que utiliza el estereotipo de que la identidad de las personas

homosexuales gira únicamente en torno a su sexualidad (Figura 2). Esta concepción es insuficiente y sitúa irremediamente a los personajes en la posición negativa del polo positivo representado por la sociedad que les rodea. Este binarismo congela el proceso fluido que posee la propia configuración del deseo y simplifica el desarrollo de Miguel, cuyo conflicto queda congelado en el “qué dirán” de su comunidad sin explorar las verdaderas razones por las que se sentía atraído tanto por Santiago como por su esposa; lo que solo sirve para encarnar ese rechazo que el personaje tanto teme.



Figura 2. Elcalvo Films (Productor). 2009. Secuencia 3: Min 52:44 - 58:10. En *Contracorriente* [película].

Esta situación finalmente conduce al complot de sacrificio, que acaba materializándose para Miguel con el entierro de Santiago en el mar y el abandono de su esposa junto con su hijo. Parece no haber otro final que la tragedia para este tipo de personaje cuando debemos volver a la “normalidad” del contexto dentro de la construcción narrativa, pues Miguel y Santiago, como objetos del deseo mutuo y elementos disruptivos del sistema, no pueden permanecer juntos mucho tiempo. Por lo tanto, un final que implique la continuidad de esa pareja en el tiempo sería inviable, ya que entonces nunca sería posible volver a ese primer “estado natural” de las cosas. Así, la trágica muerte de Santiago, que desencadena la trama y actúa como catalizador para el crecimiento personal de Miguel, asegura al mismo tiempo que ambos personajes terminen invariablemente separados. El personaje cambia; el contexto se mantiene. Esto vuelve a poner el foco en quienes son diferentes, y no en quienes los han señalado como tales.

1.2 Homosexualidad en el exilio

En el caso del filme *Retablo*, la trama central comienza presentándonos a Segundo, un joven que siente una profunda admiración y respeto por la obra de su padre, por lo que quiere seguir sus pasos como escultor de retablos. Sin embargo, esta dinámica familiar cambia radicalmente cuando se descubre la homosexualidad paterna. Este revelador descubrimiento causa a Segundo un profundo *shock*, cuestionando la imagen idealizada que había construido de su padre. La homosexualidad de su padre se percibe como una enfermedad, una desviación de la norma, lo que genera en Segundo un rechazo y una necesidad de distanciamiento.

La trama del rechazo se encarna entonces en el conflicto interno de Segundo, que se agrava cuando empieza a tener dudas sobre su propia sexualidad. Al observar los cuerpos desnudos de sus compañeros, teme seguir los pasos de su padre. Este miedo le lleva a castigarse a sí mismo como forma de purgar sus pensamientos y reafirmar su heteromasculinidad, descargando su ira en su entorno más cercano. Así, la decisión de ejercer una profesión diferente a la del retablo sirve para marcar una distancia no sólo física sino también simbólica respecto a ese padre que ahora solo es percibido por su orientación sexual. *Retablo* es sutil al abordar este problema mostrando solo la perspectiva de Segundo, ya que permite centrar el foco en la evolución de un personaje que acaba dejando de pensar como el resto de su comunidad (Figura 3), lo que pone de manifiesto de manera interesante el comportamiento de esa sociedad que, al enfrentarse a una realidad sexual diferente, solo reacciona con violencia.



Figura 3. SIRI Productions (Productor). 2017. Secuencia 2: Min 30:34 - 43:45. En *Retablo* [película].

La violencia no se niega en *Retablo*. Cuando Segundo se entera, adopta de inmediato una actitud violenta. Aunque para su padre esta condición vivida en secreto resulta extraña en su entorno, la comunidad la rechaza sin cuestionarla. Sin embargo, el punto de inflexión llega para Segundo cuando su padre es golpeado por Mandonio y los ronderos de la zona. Esta situación, junto con la escena representada en uno de los retablos de su padre, permite a Segundo cuestionar la necesidad de ese grado de violencia. Así, en lugar de unirse a la condena social, decide quedarse al lado de su padre, aceptándolo tal y como es y mostrando un amor incondicional. Este acto de coraje y empatía marca un antes y un después en su desarrollo como personaje. Su transformación se centra en la apertura de su percepción, que vuelve a incluir todos los demás rasgos de su padre, especialmente lo que este le enseñó (Figura 4). Esta propuesta subvierte la trama de la negación y añade una perspectiva relevante sobre la representación de este tipo de historias.



Figura 4. SIRI Productions (Productor). 2017. Secuencia 4: Min 1:05:28 - 1:18:24. En *Retablo* [película].

Finalmente, Segundo alcanza la trama de la madurez cuando decide quedarse con su padre en lugar de ir con su madre. Como protagonista de esta historia, el joven experimenta una evolución de su arco narrativo que le permite reivindicar su identidad, enfrentarse a la adversidad y buscar un fin distinto a la sumisión social, algo que también persigue Miguel en *Contracorriente*. Sin embargo, la tragedia vuelve a emplearse en *Retablo* con la muerte del padre, pues mientras Miguel encuentra la fuerza para enfrentarse a la discriminación, Noé opta por el aislamiento y la muerte para escapar de una sociedad que le rechaza.

Esto genera ciertas contradicciones con la evolución lograda por el personaje de Segundo, por dos razones: la primera, que esta transformación nunca será realmente disfrutada por el padre —la razón del cambio—, lo que resta valor al propio progreso del personaje; y la segunda, que esta decisión narrativa reafirma la percepción “trágica” de las relaciones homosexuales y no les permite habitar en la ficción —como en la realidad— los contextos sociales de los que forman parte, destacando la amenaza sobre la posibilidad de aceptación y proponiendo la marginación constante como el único trato colectivo posible.

Es importante hacer un paréntesis sobre la forma en que ambos filmes construyen a los personajes femeninos. Tanto en *Contracorriente* como en *Retablo*, las mujeres desempeñan el papel de esposas dentro de una familia. Por tanto, no parecen tener una dimensión mayor allá del cuidado y muestran un rechazo visceral a la homosexualidad de sus maridos. Esto último es especialmente interesante, ya que refuerza la heteronormatividad en las mujeres y el mandato de repudiar este tipo de actitud. No se establece la posibilidad de relación o comprensión, lo que simplifica aún más el papel de este tipo de personaje, reduciéndolo a portavoz de la actitud general del entorno.

4. Conclusiones

A partir del análisis de estereotipos en la representación de personajes homosexuales en los filmes peruanos *Retablo* (2017) y *Contracorriente* (2009), se puede concluir que, en estas dos producciones, las representaciones homosexuales como personajes cómicos y depravados —características de etapas anteriores del cine— dan paso a figuras más complejas y cercanas a la experiencia cotidiana, capaces de recibir y ofrecer afecto. En este sentido, ambos

filmes apuntan hacia una representación más diversa y matizada de la orientación sexual homosexual, superando el reduccionismo de los estereotipos clásicos. Los protagonistas experimentan numerosos giros argumentales y se enfrentan a dilemas sobre el camino correcto a seguir, presentándolos como seres humanos completos, marginados por una sociedad que se resiste a aceptar cambios en sus normas tradicionales.

Sin embargo, a pesar de los avances, persiste una brecha significativa en la visibilidad de la comunidad LGBTIQ+. Aunque en ambos filmes los personajes homosexuales muestran una profunda sensibilidad en sus acciones, en contraste con una sociedad machista que los repele y margina, estos son conducidos invariablemente a destinos trágicos, sin permitirles habitar o coexistir en el contexto ficticio recreado. Esto limita la posibilidad de un desarrollo adicional de estos personajes, así como el de estos nuevos contextos que ocupan. Por lo tanto, el uso constante de la tragedia como resolución de conflictos debe observarse críticamente en la narrativa de este tipo de historia.

La evolución hacia la empatía y la aceptación avanza con cada generación. Las nuevas creaciones cinematográficas seguirán desempeñando un papel crucial en la denuncia de la discriminación y en la apertura de nuevos caminos hacia el respeto y la comprensión. Es imprescindible desarrollar nuevas narrativas nacionales que trasciendan el reduccionismo inherente a la figura del personaje homosexual, que se ve obligado a “rebelarse” ante una sociedad que, al final, siempre responderá con rechazo. Es esencial construir narrativas que presenten a las personas homosexuales como seres completos y multifacéticos, con vidas ricas en matices y logros, en lugar de reducirlos a un papel de lucha constante contra la adversidad. Hacerlo no solo enriquece la representación en los medios y la cultura, sino que también contribuye a una mayor comprensión y aceptación de esta comunidad en la sociedad.

Referencias bibliográficas

- Águila Reátegui, E. M. D. (2010). El consumo de cine latinoamericano: apuntes sobre el Festival de Lima. Tesis de Maestría. Pontificia Universidad Católica del Perú. Rescatado de: <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/866>
- Argyriou, K. (2021). Migración de género, passing e inteligibilidad post-recesionaria. *Asparkia. Investigació Feminista*, 39, 213-232. <https://doi.org/10.6035/asparkia.4563>
- Barrientos Lazcano, G. D. (2014). *Panorama de la diversidad sexual en el cine internacional de Ciudad de México*. Tesis para obtener el título de Máster en Arte Cinematográfico. México: Centro de Cultura Casa Lamm.
- Cabezas Quillama, D. G. (2018). *Masculinidades disidentes, libertades oprimidas: un estudio sobre las representaciones gay en el cine independiente sudamericano en Perú, Chile y Venezuela*. Tesis de Maestría. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Cardona Montoya, C. C. (2015). *Al otro lado del espejo: representación y homosexualidad en el festival de cine LGBT "El Lugar Sin Límites" de Ecuador*. Tesis de Maestría. Quito: Flacso Ecuador. Rescatado de: <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/8079/2/TFLACSO-2015CCCM.pdf>
- Casetti, F., & Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Campos, G., & Martínez, N. E. L. (2012). Observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7 (13), 45-60.
- Cordero, Z. R. V. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista Educación*, 33 (1), 155-165.
- Crôtte, I. R. R. (2011). Hermenéutica para las técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales: una propuesta. *Espacios Públicos*, 14 (31), 176-189.
- De la Flor Malapy, H. A. (2017). *El concepto de fotografía documental del autor en la obra de Alois Eichenlaub Adam y Víctor Manuel Campos Ríos a través del contexto de Cajamarca de las décadas de 1970 y 2000*. Tesis de Licenciatura. Trujillo, Perú: Universidad Privada del Norte.
- Del Río, J. (2005). Identidad gay en el cine latinoamericano reciente. Estrategias de omisión, circunlocución y lugares comunes. *Revista Temas. Cultura, ideología y sociedad*, 41-42, 61-70.
- Edelman, L. (2004). *No Future. Queer Theory and the Death Drive*. Durham, USA: Duke University Press.
- Galán Fajardo, E. (2006). Personajes, estereotipos y representaciones sociales. Una propuesta para el estudio y análisis de la ficción televisiva. *Eco-Pós*, 9 (1), 58-81.
- Montero, A. R. S. (2016). *¡Déjennos ser! Análisis de la transgresión de género como espacio para el encuentro de las voces de los personajes en las películas J'ai tué ma mère y Laurence Anyways de Xavier Dolan*. Tesis Doctoral. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Pérez, D. A. Á. (2011). Hermenéutica y métodos de investigación en ciencias sociales. *Estudios de Filosofía*, 44, 9-37.
- Prapakamol, N. (2011). *La representación de la homosexualidad masculina en el cine mexicano contemporáneo*. Tesis de Maestría. Universidad de Salamanca.
- Polo Rojas, N. D. (2013). *La representación de la homosexualidad masculina en el cine latinoamericano de los últimos 20 años*. Tesis de Grado. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Sedgwick, E. K. (1990). *Epistemología del armario*. Berkeley, USA: University of California Press.
- Sell Trujillo, L., Martínez Pecino, R., & Loscertales Abril, F. (2014). El cine como herramienta educativa para abordar la violencia en las aulas. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 45, 111-124.

Zerpa, J. A. P. (2013). Estereotipos de hombres homosexuales en la gran pantalla (1970-1999). *Razón y Palabra*, 85, 22-60.

Filmografía

Delgado Aparicio, Á. (Director). (2017). *Retablo*. SIRI Productions.

Fuentes-León, J. (Director). (2009). *Contracorriente*. Elcalvo Films.

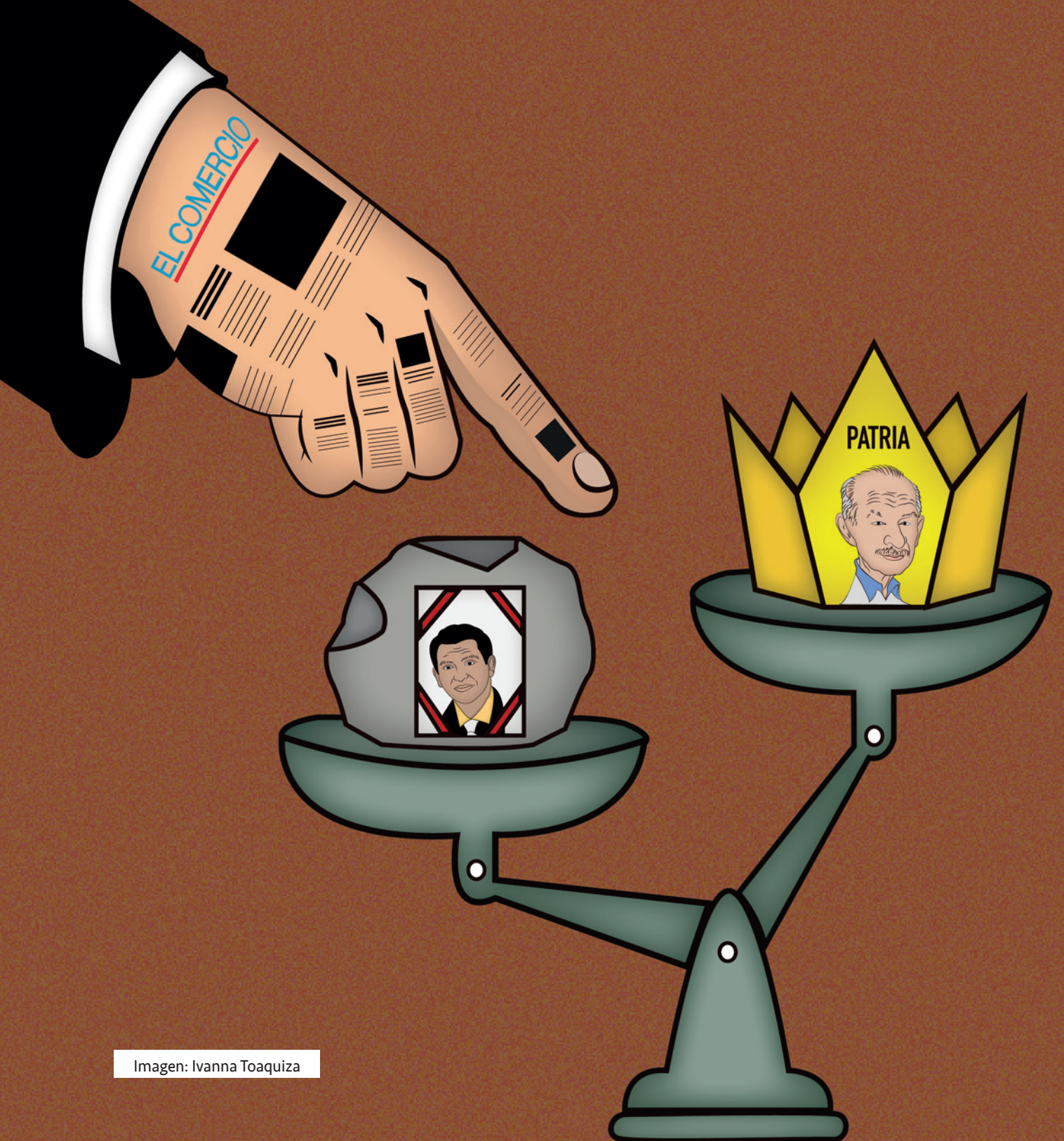
Reseñas curriculares

Yanella Alicia Miranda Pereira es profesional con experiencia en el área de comunicación y *marketing*. Cuenta con una Licenciatura en Comunicación Audiovisual por la Universidad Privada del Norte, Perú. Actualmente trabaja en el área administrativa, demostrando su capacidad para adaptarse a diferentes roles. Fuera del ámbito laboral, está comprometida con causas sociales, especialmente con la educación en género e igualdad, y también con el bienestar animal.

Norma Inés Caldas Gayoso es Investigadora calificada por CONCYTEC, Perú. Ha participado como ponente en la Universidad de Palermo (Argentina) en dos espacios clave: el *IV Foro de la Red de Investigadores en Diseño*, con un análisis crítico sobre estereotipos femeninos en la saga Harry Potter, y el *1er Foro de Creatividad Solidaria*, donde presentó “Degenerando el Cine”, una propuesta de taller audiovisual con perspectiva de género. Cuenta con publicaciones científicas indexadas en Scopus sobre género y comunicación.

Declaraciones:

Los autores declaran que, en la elaboración del presente artículo, no se han utilizado herramientas de inteligencia artificial.



Representaciones de lo hegemónico y lo subalterno en la cobertura mediática de las posesiones presidenciales de Sixto Durán Ballén (1992-1996) y Lucio Gutiérrez (2003-2005) por parte del diario *El Comercio* (Ecuador).

Representations of the hegemonic and the subaltern in the media coverage of the presidential inaugurations of Sixto Durán Ballén (1992-1996) and Lucio Gutiérrez (2003-2005) by the newspaper *El Comercio* (Ecuador).

Resumen:

Este estudio analiza las narrativas mediáticas correspondientes a las posesiones presidenciales de los presidentes del Ecuador Sixto Durán Ballén (1992) y Lucio Gutiérrez (2003), por parte de diario *El Comercio*, y tiene por objetivo mostrar cómo, a través de los elementos propios del diseño gráfico, diario *El Comercio* construyó representaciones del poder. La comparación constituye una lectura de las páginas que, a través de elementos visuales propios de la prensa, configuran marcos simbólicos contrastantes: una representación legitimadora asociada a la idea de la Patria y una representación subalterna desvinculada

de imaginarios nacionalistas. Esta construcción noticiosa proviene de una prensa cuya aura de objetividad ha sido la base de su influencia social durante el siglo XX. No obstante, sus decisiones editoriales apelaron a un clasismo y racismo estructural, construyendo significados políticos durante la consolidación y posterior crisis del modelo neoliberal en Ecuador. La reflexión se fundamenta en una interpretación histórica del periodo, y explora el papel de la prensa a partir del análisis de discurso multimodal.

Palabras clave: Ecuador, estudios sobre la prensa, historia y memoria, representaciones, subalternidad.

Sumario. 1. Introducción. 2. Marco conceptual. 3. Metodología. 4. Legitimación y blindaje de un presidente del *establishment*. 4.1. Cobertura de la víspera de la ceremonia de posesión presidencial. 4.2. Cobertura de la posesión presidencial. 4.3. Cobertura posterior a la posesión de Durán Ballén. 5. Escrutinio, amonestaciones y consejos al subalterno. 5.1. Cobertura previa a la posesión presidencial. 5.2. Cobertura del día de la posesión presidencial. 5.3. Cobertura del día posterior a la posesión presidencial. 6. A modo de conclusión.

Cómo citar: Fajardo Yépez, M. G., & Tamayo Cruz, N. Y. (2026). Representaciones de lo hegemónico y lo subalterno en la cobertura mediática de las posesiones presidenciales de Sixto Durán Ballén (1992-1996) y Lucio Gutiérrez (2003-2005) por parte del diario *El Comercio* (Ecuador). *Ñawi. Arte, Diseño, Comunicación*, Vol. 10, Núm. 2, 165-185.

<https://nawi.espol.edu.ec/>

[www.doi.org/10.37785/nw.v10n2.a8](https://doi.org/10.37785/nw.v10n2.a8)

María Graciela Fajardo Yépez

Universidad de las Artes

Guayaquil, Ecuador

maria.fajardo@uartes.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0009-5180-9014>

Natalia Yolanda Tamayo Cruz

Universidad de las Artes

Guayaquil, Ecuador

natalia.tamayo@uartes.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0006-7860-1377>

Enviado: 28/1/2026

Aceptado: 17/3/2026

Publicado: 15/7/2026



Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.

Abstract:

This study analyzes the media narratives surrounding the presidential inaugurations of Ecuadorian Presidents Sixto Durán Ballén (1992) and Lucio Gutiérrez (2003), as presented by the newspaper *El Comercio*. Its objective is to demonstrate how, through elements of graphic design, *El Comercio* constructed representations of power. The comparison involves an analysis of the newspaper's pages, which, through visual elements typical of print media, configure contrasting symbolic frameworks: a legitimizing representation associated with the idea of the Fatherland and a subaltern representation detached

from nationalist imaginaries. This news construction originates from a press whose aura of objectivity has been the basis of its social influence throughout the 20th century. However, its editorial decisions appealed to structural classism and racism, constructing political meanings during the consolidation and subsequent crisis of the neoliberal model in Ecuador. The analysis is grounded in a historical interpretation of the period and explores the role of the press through multimodal discourse analysis.

Keywords: Ecuador, press studies, history and memory, representations, subalternity.

1. Introducción

¿Cómo representó el diario *El Comercio* las investiduras en el poder del presidente Sixto Durán Ballén, representante de las élites sociales ecuatorianas, y a Lucio Gutiérrez, un emergente líder de origen popular? ¿Qué estrategias semióticas y semánticas utilizó este medio para hacerlo? ¿Cómo influyó el contexto histórico? ¿Qué rol jugó la prensa en tiempos de crisis política?¹

Durante el siglo XX, los medios de comunicación masiva fueron dispositivos poderosos que utilizaron las interfaces cognitivas de la escritura y la imagen para crear narrativas concordantes con valores sociales hegemónicos. En la última década de ese siglo, América Latina atravesó un proceso de transformación económica y política vinculado a la expansión del capitalismo financiero y la consolidación del neoliberalismo, en el cual los medios también tuvieron un protagonismo.

La crisis de la deuda externa, la liberalización de los mercados y el fin de la Guerra Fría impulsaron un nuevo orden internacional basado en la apertura económica, la desregulación y la reducción del papel del Estado en donde Estados Unidos ocupó un papel estelar en el concierto internacional. En este contexto, organismos como el Fondo Monetario Internacional, FMI, y el Banco Mundial, BM, promovieron políticas de ajuste estructural con la intención de insertar a los países en la lógica globalización neoliberal. Las medidas provocaron el rechazo popular con consecuencias de inestabilidad política con desenlaces similares en Ecuador, Venezuela, Bolivia y Argentina.

1 Este artículo tiene como base histórica el trabajo de tesis doctoral de la investigadora Natalia Yolanda Tamayo Cruz, titulado *La participación del diario El Comercio y el diario El Universo en las destituciones presidenciales de Ecuador 1996-2005*, del programa de doctorado en Historia y Estudios Humanísticos: Europa, América, Arte y Lenguas de la Universidad Pablo de Olavide (2023), donde se analiza en profundidad este período de inestabilidad política del Ecuador, en que están incluidos estos personajes presidenciales.

En el caso ecuatoriano, el ciclo neoliberal comenzó a implementarse durante la década de 1980, en el contexto de la crisis de la deuda externa que afectó a todo el continente. Pero fue en los años noventa, cuando Sixto Durán Ballén (1992-1996) profundizó la apertura económica, viabilizó las privatizaciones y la reducción del papel del Estado, generando una creciente resistencia social encabezada fundamentalmente por el movimiento indígena², organizaciones barriales³, sindicatos y sectores urbanos populares.

La implementación del neoliberalismo en Ecuador intensificó la conflictividad social. Entre 1996 y 2005 tres gobiernos electos fueron derrocados: Abdalá Bucaram, Jamil Mahuad y Lucio Gutiérrez. De ellos, Bucaram y Gutiérrez carecían de credenciales sociales, por lo que resultó irrelevante su obsecuencia con los entes crediticios para mantenerse en el poder.

Estas crisis políticas no implicaron una ruptura con el modelo neoliberal instaurado en Ecuador. Aunque las movilizaciones sociales incrementaron su fuerza y capacidad de articulación, las caídas presidenciales respondieron también a disputas internas dentro de las propias élites políticas y económicas por la conducción de la hegemonía estatal.

La prensa, lejos del supuesto valor de objetividad, actuó en este escenario como un actor político más que participó activamente en la construcción de legitimidades sociales (Borrat, 1989). Analizar la representación mediática de los sujetos subalternos, por tanto, implica observar –más allá del contenido informativo– la forma en que estos sujetos políticos fueron contruidos discursivamente y las relaciones de poder que condicionaron su capital político.

Las imágenes mediáticas mostraron que los actores políticos subalternos, pese a alcanzar posiciones de poder estatal, continuaron siendo representados desde marcadores de origen social, cultural o regional que los diferencian de las élites tradicionales, condicionando su aceptación ante la opinión pública. La subalternidad, en este sentido, no implica ausencia de poder ni inocencia política, sino una inserción inestable dentro de los espacios hegemónicos de representación.

2. Marco conceptual

Este trabajo apela al concepto de “historia del tiempo presente” como un campo historiográfico orientado al estudio de procesos históricos aún abiertos o directamente vinculados con la experiencia de quienes los investigan. Esta perspectiva rompe con la tradición histórica de exigir una distancia temporal para legitimar el análisis histórico

2 Es importante señalar que la organización indígena se consolida en los 60 y 70 ligada a las luchas por la tierra, la reforma agraria y la defensa de comunidades campesinas e indígenas. En 1972 se crea la Ecuarrunari (*Ecuador Runakunapak Rikcharimuy*), principal antecedente del movimiento indígena ecuatoriano. En 1986 se funda la Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador, CONAIE, como una estructura nacional capaz de coordinar movilizaciones, disputar el sentido de la nación y posicionar demandas como la plurinacionalidad, la interculturalidad y los derechos territoriales en el debate político ecuatoriano. En 1996, bajo el movimiento político Pachakutik, han participado en diferentes procesos electorales hasta la actualidad (Dávalos, 2001; Guerrero & Ospina, 2003).

3 En 1983 surgió la Federación de Barrios Populares del Noroccidente de Quito como una organización de resistencia urbana, integrada por sectores populares, trabajadores, migrantes internos y habitantes de barrios periféricos. Articuló demandas relacionadas con el acceso a vivienda, servicios básicos y derecho a la ciudad, convirtiéndose en un actor importante de la protesta urbana en Quito. Durante la década de 1990 participó activamente en movilizaciones en contra de las medidas económicas implementadas por gobiernos neoliberales, incluyendo las protestas que desembocaron en la destitución de Abdalá Bucaram en 1997 (Torres, 2013).

y plantea un estudio del presente a través de una problematización crítica de las fuentes y de las condiciones desde las cuales se produce ese conocimiento histórico. En otras palabras, el presente es entendido como una temporalidad atravesada por memorias, conflictos, continuidades y disputas políticas activas en la vida social contemporánea (Aróstegui, 2004).

Aróstegui destaca la relación entre memoria e historia, la centralidad del acontecimiento, el papel del testimonio y concede especial importancia a las fuentes no tradicionales –prensa, archivos, relatos orales, discursos públicos– porque permiten comprender como las sociedades producen sentido sobre sí mismas de tal suerte que la historia del tiempo presente aparece vinculada a debates éticos y políticos sobre representación, legitimidad y construcción colectiva. Por su parte, Janny Amaya y Analía García (2018) matizan sobre una mutua afectación entre historia y medios. Adicionalmente, el enfoque de análisis se ha desplazado de la autenticidad de los contenidos hacia su efecto en la configuración de relaciones de poder y lo hegemónico (Trujillo & García, 2017, 5).

Para analizar la prensa mantienen plena vigencia conceptos de larga data como agenda *setting* (McCombs & Ghanem, 2001) o *framing* (Muñiz, 2020). Especial mención merecen los trabajos de Walter Lippman, que examina desde la psicología el rol de los medios en la difusión de estereotipos y símbolos (Lombardilino, 2023). Así se engarza la acción de la prensa con las representaciones: conjuntos de conocimientos con efectos cognitivos que facilitan la comprensión de la realidad, generando una señalética del mundo social que, a su vez, configura un clima de opinión pública (Sabina et al., 2020).

Teun Van Dijk (2011) habla de un marco compartido de ideas y valores que surgen de una cultura común que teniendo una base ideológica con el tiempo se convierten en valores aceptados. En este contexto, los medios masivos con su alcance de difusión lo han hecho en consonancia con el pensamiento de las élites sociales, cuyo pensamiento se transmite a través de la valoración positiva o negativa de aspectos culturales.

Esto conduce al concepto de subalternidad. Surgida del pensamiento gramsciano, se considera una condición social contrapuesta a lo dominante, propia del sujeto oprimido (Modonessi, 2010). Aníbal Quijano (2000) habla de la “colonialidad del poder” como un proceso de invisibilización y subvaloración de lo subordinado, en contextos eurocéntricos posteriores a la conquista, en el que el color de piel configuró criterios de superioridad biológica para poder justificar la dominación (Cárcamo Mansilla, 2022).

Finalmente, para propósitos metodológicos, los conceptos clave son el análisis crítico de discurso de Teun van Dijk (2011), enfocado en el aspecto semántico-ideológico, y el análisis multimodal que considera las distintas dimensiones del diseño mediático, en tanto espacio discursivo (Cárcamo Morales, 2018). Este desarrollo es subsidiario de estudios hemerográficos de Jacques Kayser y la estrategia de esquematización propuesta por Abraham Moles (Piñuel Raigada, 1999). La estrategia metodológica recupera y replantea nociones del proyecto Deslindes, un observatorio de medios creado en el Instituto de Altos Estudios Nacionales (Fajardo, 2010).

3. Metodología

Esta investigación constituye un análisis de discurso multimodal, cualitativo y comparativo que considera como unidad de análisis o *artefacto multisemiótico* a la página del diario. El corpus de observación está conformado por un

total de 36 páginas. La cobertura comprende tres días en cada caso:

- a) 9, 10 y 11 de agosto de 1992 (investidura de Sixto Durán Ballén).
- b) 14, 15 y 16 de enero de 2003 (investidura de Lucio Gutiérrez).

Se eligieron informaciones alusivas a los personajes o al momento político. La observación incluye el sistema gráfico: fotografías, caricaturas, gráficos, titulares, epígrafes, entresacados o destacados, pies de foto, desde el enfoque de Parodi (2010).

- a) Fotografía: imagen, ubicación, tamaño, espacio y observación semiótica.
- b) Sistema tipográfico: ubicación, puntaje, color y observación semántica.
- c) Sistema verbal: ubicación, tamaño, espacio y connotación semántica.

4. Legitimación y blindaje de un presidente del *establishment*

Sixto Durán Ballén Cordovez, nació en Boston, EEUU. Hijo de un embajador y político del Partido Conservador, fue amigo y colaborador del ex presidente también nacido en EEUU, Galo Plaza, compañero de universidad y amigo personal de Nelson Rockefeller. Trabajó como asesor del Banco Interamericano de Desarrollo, BID y ocupó altos cargos públicos por el Partido Socialcristiano, PSC, del que fue miembro fundador. Fue también alcalde de Quito de 1970 a 1978. Había roto con el PSC cuando esta tienda política decidió postular a la presidencia a Jaime Nebot, luego de que Durán Ballén perdiera dos elecciones consecutivas. Entonces, anunció su retiro de la política. Pero, repentinamente –tras conversaciones con amigos cercanos, según sus biografías– creó el Partido Unión Republicana, PUR y se postuló. Tenía 71 años de edad y anticipó que se enfocaría en remediar la macroeconomía.

4.1. Cobertura de la víspera de la ceremonia de posesión presidencial



Figura 1. A la izquierda, primera plana que anuncia elección de dignidades con fotografía que no tiene relación.

Fuente: *El Comercio*, 9/08/92, A1.

En el centro, titular y fotografía de un informe político sobre correlación de fuerzas en el Congreso.

Detalle inferior: fotografía de limpieza del recinto legislativo.

Fuente: *El Comercio*, 9/08/92, A2.

A la derecha, página principal de sección especial Panorama. Anuncio de cambio de poder.

Fuente: *El Comercio*, 9/08/92, B1.

La víspera de la posesión presidencial, la primera plana del diario apenas se refirió a la posesión del nuevo Congreso. Mientras la página principal abre con la elección de dignidades, la fotografía se refiere a delegaciones que llegan al aeropuerto para la posesión presidencial. El titular de la página A2 afirma un paso *"Del populismo a la derecha"* que sugiere a la derecha como su opuesto. Curiosamente, fotografía superior muestra el Congreso lleno de personas en los curules y de pie, mirando hacia el balcón de las barras ocupado por militantes del Partido Social Cristiano con pancartas (Figura 1).

Una fotografía inferior muestra a un empleado limpiando los exteriores del recinto legislativo. La foto no tiene relevancia desde los valores noticia. Se trata entonces de un manejo simbólico: alude a sacar la basura o limpiar lo sucio. La página B1, que abre la sección especial *Panorama*, destaca la imagen de la escultura francesa *"La lucha eterna"* de Émile Peynot, dramatizando con su fuerza expresiva esta idea. El titular extraordinariamente más grande que el propio cabezote de la página y destacado en color magenta, anuncia un *"cambio de poder"*. La palabra cambio destaca del resto del conjunto. Un sumario de gran puntaje enfatiza: *"Ahora será Sixto Durán Ballén el nuevo protagonista del relevo democrático. Él recibió apoyo mayoritario de los electores en la segunda vuelta el mes pasado y las expectativas que ha levantado, al igual que todo gobierno, son altas"*. Populismo, cambio, lucha y legitimidad son sentidos que subyacen en este manejo gráfico.



Figura 2. A la izquierda, informe investigativo sobre la evolución de las normas en el Congreso.

Fuente: *El Comercio*, 9/08/92, B2.

En el centro, parte de una doble página que aborda el tema de los cambios que el medio considera negativos.

Fuente: *El Comercio*, 9/08/92, B3.

En la derecha, reportaje sobre algunos hechos de violencia dentro del Congreso.

Fuente: 9/08/92, B3.

En la página B2 un enorme titular y un sumario ocupan más de la mitad del espacio impreso. Luego de anunciar un recuento de trece años de *"Evolución del Congreso Nacional"*, el subtítulo remarca en un periodo: *"La democracia desde 1979"*. El epígrafe responsabiliza directamente a la normativa de elección anual de diputados, por los problemas políticos que sufre el Congreso. El contenido de la siguiente página sin título (B3), pues se trata de una página doble, también constituye crítica a la composición del Congreso, en especial a la unicameralidad, recordando que fue

establecida durante el gobierno de Jaime Roldós, cuya enorme fotografía ilustra la página en plano contrapicado, sentado junto a Asaad Bucaram, líder populista del CFP. Es llamativo el hecho de que no aparece fotografiado ni mencionado Oswaldo Hurtado, presidente que sustituyó a Roldós, luego del accidente en el que perdió la vida, antes de terminar su mandato. En cambio, se muestra a quien sería electo presidente del Congreso, como parte de una alianza del gobierno con el centro izquierda (Figura 2).

En consecuencia: el medio expone su postura en contra del periodo de duración legislativa y en favor de la bicameralidad. Responsabiliza al populismo del régimen cefepista (aunque Jaime Roldós se desmarcó de esa tienda política y su líder), por 13 años problemáticos y remata con una página B5, que es un recuento de incidentes violentos producidos en el Congreso, que apuntan al Partido Roldosista Ecuatoriano, PRE.

Las piezas observadas se caracterizan por la maximización gráfica. El abordaje es atemporal y en ciertos casos carecen de información que justifique el espacio dedicado a estos temas. Es evidente la intención de crear una narrativa, en este caso punitiva hacia el segundo poder del Estado. En consecuencia, se generan un clima de opinión pública que, según Félix Ortega (2011, 95-96) provoca animadversión hacia el campo de la política y sus mecanismos representativos, a través de un tipo de retórica propia de un auténtico “populismo mediático”.



Figura 3. A la izquierda, análisis económico de los trece años de democracia.

El Comercio, 9/08/92, B6.

En el centro, doble página que aborda el tema.

Fuente: El Comercio, 9/08/92, B7.

A la derecha, reportaje gráfico sobre algunos hechos relevantes de cada periodo presidencial durante el lapso de trece años de retorno a la Democracia.

Fuente: 9/08/92, B10.

Las siguientes páginas (Figura 3) recorren cifras y hechos de trece años, como se puede observar en varios elementos visuales como titulares, epígrafes y fotografías. Se comparan presidentes y Congresos comprendidos en ese lapso. Visualmente es llamativo el diseño de la doble página central (B6 y B7), con una enorme infografía enfocada en la inflación: el caballo de batalla de Durán Ballén para justificar los ajustes macroeconómicos. En cuanto a la página B10 destaca hechos relevantes relacionados con cada mandatario. Nuevamente, llama la atención la ausencia de Oswaldo Hurtado.

El Comercio crea la narrativa de una periodización, un lapso de trece años (¿mala suerte?) entre el mandato de Jaime Roldós -conocido por ser el gobierno de retorno a la democracia, luego de dos dictaduras militares- y la llegada de Durán Ballén. Se crea la noción de hito histórico: un cambio de época. En apariencia no existe razón alguna explícita para marcar un hito. El diario, lo crea. Las imágenes tienen la capacidad de generar significados convirtiéndose en mediadoras de las relaciones sociales. La escritura y las imágenes son interfaces, en las que se produce un intercambio o negociación de sentido. Estas crean dispositivos con sus propias gramáticas (Scolari, 2018).

Mediante su omnipresencia y posicionamiento social, nacidos en la etapa republicana, los medios masivos construyeron sentidos que han sustituido a la memoria histórica por una desmemoria mediática (Esteinou Madrid, 2010). El presidente Oswaldo Hurtado, como luego lo hiciera Febres Cordero, sucretizó la deuda externa privada, con un alto prejuicio para el país. Pero su partido fue parte de la alianza de gobierno de Durán Ballén en el Congreso. Las imágenes de este diario que muestra a los diputados demócrata populares agredidos en el recinto legislativo, los victimizan.

4.2 Cobertura de la posesión presidencial



Figura 4. A la izquierda, página gráfica que apela al sentido patriótico y democrático.

Fuente: *El Comercio*, 10/08/92, B1.

En el centro izquierda, reportaje de la labor de las religiosas que bordan los símbolos del poder.

Fuente: *El Comercio*: 10/08/92, B2.

En el centro derecha, nota histórica sobre los acontecimientos del día de la independencia de Quito, 10 de agosto.

Fuente: 10/08/92, B3.

A la derecha, crónica de una visita al palacio de gobierno.

Fuente: 10/08/92, B10.

Configurar un sentido de lo patriótico, apelar a los símbolos del poder político y su relación con la historia constituye una decisión editorial. El enfoque de *El Comercio* inviste el momento de valores patrióticos (Figura 4). La figura del nuevo presidente se reviste de nacionalismo, a través de páginas enteras que no son noticia y que abordan temas atemporales, de lectura recreativa, lo cual llama la atención considerando que en esta etapa la pauta publicitaria de la prensa era muy alta. Es clara la intención de legitimación, pero también se puede deducir la intención de cuidar al personaje, de blindarlo, puesto que no es el eje de la mirada mediática, pese a ser protagonista del evento.

Esta acción recurre a los símbolos de la memoria social colectiva, vinculados a la idea de patria para llenar el vacío de información. El proceso de significación es un fenómeno que implica compartir sentidos. “Es la base de la construcción social de conocimiento” (Gutiérrez Miranda, 2023, 50), de modo que estos sentidos fácilmente reconocibles son la clave de codificación del diseño gráfico. Lo simbólico sugiere. Por tanto, es más eficaz cuando el lector, en este caso, lo asimila, pero a la vez que pasa inadvertido, se naturaliza.



Figura 5. A la izquierda, primera plana anunciando el cambio de mando.

El Comercio, 10/08/92, A1.

En el centro izquierda, anuncio del relevo presidencial sin destacar. 10/08/92, A2.

En el centro derecha, primera plana del día de la posesión que se grafica con la entrega de la banda presidencial.

Fuente: 11/08/92, A1.

A la derecha, nota informativa larga sobre las alianzas partidistas de apoyo al gobernante.

Fuente: El Comercio, 11/08/92, A5.

La cobertura que realizó *El Comercio* el día de la posesión presidencial fue escasa y escueta (Figura 5). La primera plana mostró al mandatario saliente bajo el titular: “Borja se va, Sixto asume” (A1). La posesión presidencial se anunció en media página de primera plana con una nota breve e informativa. Las fotografías muestran al presidente Rodrigo Borja, saliendo por una gran puerta y en el tercio inferior a Andrés Vallejo y Antonio Andrade, diputados de centro. El epígrafe afirma: “Durante la posesión Durán Ballén expondrá su primer mensaje al país, que está lleno de fe y optimismo en el futuro.” La nota inferior anuncia el triunfo de los partidos Izquierda Democrática, ID, (liderada por Rodrigo Borja) y Democracia popular, DP, (liderada por Oswaldo Hurtado). Un tercer titular se refiere a “La nueva administración pública”. La segunda página de sección (A2) titula: “Hoy, relevo en la presidencia”. La nota informativa de un tercio de página con foto en blanco y negro muestra un plano medio del presidente junto al presidente del BID, Enrique Iglesias. La presencia del BID, tanto como las notas secundarias referidas al déficit presupuestario y a la intención de reformar la Justicia, eran más importantes de lo que sugiere el diseño.

4.3. Cobertura posterior a la posesión de Durán Ballén

Al siguiente día de la posesión los titulares de *El Comercio* aluden a valores; la información escasea. Sobre la fotografía de la entrega de la banda presidencial se anuncia: “Unión y trabajo”. El epígrafe explica: “En su primer mensaje a la nación el nuevo presidente ecuatoriano anunció la puesta en práctica de un programa anti inflacionario y de ajuste fiscal para frenar la crisis”. Una página interior con una extensa información sobre la posesión se titula

"Unidad para resolver crisis". Una fotografía de Durán Ballén, Vallejo y Borja, expone el pacto de partidos: PUR-DP-ID, puesto que el partido del presidente apenas tenía miembros. La prensa no menciona el apoyo del Partido Roldosista Ecuatoriano, PRE, (liderado por Abdalá Bucaram), entonces la segunda fuerza en el Parlamento.

Los titulares pregonan conceptos, pero también anuncian en notas cortas con titulares de bajo puntaje, medidas económicas. Durán Ballén no es noticia. Cabe señalar que durante dos días no se hizo público el discurso presidencial. Éste fue abordado y desplegado los días 12 y 13 de agosto, que no se contemplaron en esta selección. Esto implica una cuidadosa revisión del mismo. En la página editorial, la primera caricatura del presidente electo se titula "Nueva página" y muestra al mandatario cortando una cinta inaugural mientras anuncia: "Y desde hoy declaro inaugurado el boom económico" (Figura 6).



Figura 6. A la izquierda, primera caricatura presidencial luego de la posesión.

Fuente: *El Comercio*, 11/08/92, A3.

En el centro, fotografía del final del mandato de Durán Ballén.

Fuente: *El Comercio*, 7/08/92.

A la derecha, imagen del papa Juan Pablo II.

Fuente: *El Comercio-Centuria*, 2006.

El análisis histórico permite contextualizar esta cobertura, cuando muestra lo ocurrido al momento en que Durán Ballén dejó el poder. Natalia Tamayo explica:

A pesar de las numerosas movilizaciones en su contra, las malas condiciones de renegociación de la deuda externa y los excesos de la banca que su gobierno permitió, Durán Ballén terminó su mandato alabado por la prensa. El 7 de agosto de 1996 *El Comercio* anunciaba el informe a la Nación en la primera plana, con una bella foto mesiánica (Tamayo, 2023, 110).

Se trata de una foto en la que el diario replica nada menos que la imagen del Papa Juan Pablo II, creando una analogía visual con quien fuera considerado un ícono de la paz mundial. Paradójicamente, Durán Ballén llevó al país a un combate contra el Perú, que sirvió para mitigar el rechazo popular, pues se produjeron manifestaciones debido al escándalo de los gastos reservados, por el cual su vicepresidente debió huir del país. Pese al fervor cívico del momento, perdió una consulta popular (Tamayo, 2023, 156).

Durán Ballén incurrió en nepotismo, tráfico de influencias y peculado. El mandatario ayudó a escapar a sus parientes envueltos en un caso de estafa, en el avión presidencial. Lo más grave fue la aprobación de la Ley de instituciones financieras, que produjo el posterior feriado bancario, con un saldo de migraciones masivas, suicidios y

muerte de personas de la tercera edad que perdieron su dinero (Tamayo, 2023, 106-110). Este gobierno incurrió en una renegociación desventajosa de la deuda externa. Incluso, renunció a la prescripción de una parte, a la que Ecuador tenía derecho legalmente, por 7000 millones (Comisión de la verdad, 2010, 92). Pero *El Comercio* lo santificó al final de su gestión.

5. Escrutinio, amonestaciones y consejos al subalterno

Lucio Gutiérrez Borbúa, es un ingeniero y ex militar que alcanzó el grado de coronel. Nacido en Quito, según su biografía sus padres fueron un agricultor y una enfermera oriundos de la ciudad amazónica de Tena. Fue parte de un grupo de militares que, durante las protestas contra el régimen de Jamil Mahuad, permitió el paso de la movilización indígena hasta llegar al Congreso, para luego escoltarla hacia el Palacio de gobierno. La noche del derrocamiento, se formó un triunvirato del que formó parte, junto con Antonio Vargas, presidente de la CONAIE y el juez Carlos Solórzano, en medio de la algarabía de una multitud unida en rechazo a la dolarización y a los políticos.

Horas después fue sustituido por un general, quien entregó el poder al vicepresidente Gustavo Noboa. Tras 120 días de arresto militar, el ex edecán de dos presidentes creó el Partido Sociedad Patriótica, PSP, llegando a la presidencia el 15 de enero del 2003 (Tamayo, 2023, 385). Gutiérrez se alió con Pachakutik, partido del movimiento indígena. La alianza se rompió porque continuó con políticas neoliberales e inició negociaciones para firmar un TLC con EEUU (Tamayo, 2023, 440)

5.1. Cobertura previa a la posesión presidencial



Figura 7. A la izquierda, nota de primera plana, enfocada en los preparativos de la posesión.

Fuente: *El Comercio*, 14/01/03, A1.

A la derecha, continuación del avance de primera plana sobre preparativos.

Fuente: *El Comercio*, 14/01/03, A2.

La portada reseña en titular de cuatro columnas “Listo el cambio de poder” (A1). La fotografía muestra sillas blancas en el hemiciclo del Congreso sobre la alfombra roja. En la parte superior de la nota de apertura hay una franja de avances informativos con fotografías. Del lado derecho, hay otra columna de anuncios de páginas interiores que llega hasta el final de la página. Una noticia en una columna a la derecha sobre otro tema y seis noticias cortas en la página compiten con la noticia central, de cuatro columnas tiene un puntaje del tamaño de otra noticia inferior. El diseño le resta importancia al hecho (Figura 7).

En la página A2 anuncia “1380 invitados al cambio de mando”. El epígrafe señala que “400.000 dólares es el presupuesto de la cancillería para financiar el programa de transmisión”. Otras notas de mediano tamaño hablan de que “Gutiérrez completa su gabinete y pide disculpas”; una tercera dice que “El presidente no tiene facultades para el arraigo” y una más, afirma: “Gutiérrez tiene que ser austero con sus palabras”. Por un lado, en una sola página se sugiere exceso

en cantidad de invitados, en gasto y en palabras. Por otra parte, el presidente se disculpa; también se le desmienten y, finalmente, se le increpa. Todas las menciones tienen connotación negativa.

Por otra parte, también se observa un patrón de mencionar en el titular a Gutiérrez (sólo el apellido). Mientras tanto, a Sixto (sólo el nombre) se lo mencionó una vez en nota principal y otra en nota secundaria. Si los titulares relacionados con Durán Ballén expusieron valores sociales, en el caso de Gutiérrez se asociaron a críticas, prescripciones y advertencias (Figura 8).

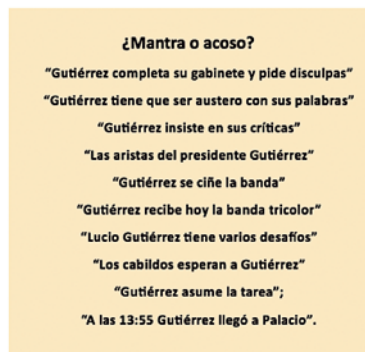


Figura 8. Titulares relacionados con Lucio Gutiérrez.

El *framing*, encuadre o enfoque, tiene varios niveles: el primero se refiere a los recursos que se utilizan en la comunicación para orientar un contenido: composición, frases y gráficos. A este se suma el tipo de encuadre más amplio y complejo que implica el nivel cognitivo: el que determina formas de pensamiento sociales que tienen connotaciones ideológicas (Merello López, 2022). En esta cobertura se muestra el exceso del otro, frente a la sobriedad como ideal normativo civilizatorio, en menoscabo de la fiesta comunitaria, parte importante del *habitus*

popular, propia del mundo rural pero también de un ethos mestizo que mantiene una relación ambigua con un gusto vergonzante, generalmente oculto. Lo popular, no solo en tiempos de globalización -aunque con mayor razón-, es visto y representado negativamente, en tanto opuesto a lo moderno -cuyo referente es la estética minimalista de revistas- y a la noción de progreso, entendido como avance, versus estancamiento o retroceso, que desvaloriza el pasado y con él las costumbres y tradiciones locales.

5.2. Cobertura del día de la posesión presidencial



Figura 9. A la izquierda, portada del día de la posesión.

Fuente: *El Comercio*, 15/01/03, A1.

A la derecha, explicación sobre las dos ceremonias, una formal y otra popular.

Fuente: *El Comercio*, 15/01/03, A2.

Bajo un inflexivo "*Gutiérrez se ciñe la banda*", el día 15 abre con una mala y distorsionada fotografía de un cartel con la imagen del mandatario a medio colocar.

Por otra parte, en las tres portadas se observa un curioso patrón de diseño semejante a las portadas de diarios de menor formato. La noticia central compite con franjas horizontales superiores y verticales a la derecha de avances informativos, con sus respectivos gráficos. A la izquierda se ven también anuncios y en la mitad interior de la página excesivas noticias cortas con fotos y epígrafes. Los titulares de nota principal son oraciones extensas de manera que obligan al medio a bajar el puntaje. Esto significa pérdida de jerarquización de la noticia (Figura 9).

Al aglutinar un exceso de pequeños elementos visuales destacados alrededor de la nota principal, se crea una sensación de *horror vacium*. Desde la perspectiva del diseño constituye un atentado contra la legibilidad. Pero una lectura desde el *habitus* de un medio importante implica una decisión de mesa editorial: es deliberado. Tal vez puede interpretarse como una deliberada estética de mal gusto (Bourdieu, 2010).



Figura 10. A la izquierda, entrevista al presidente.

Fuente: *El Comercio*, 15/01/03, A8.

En el centro, FODA presidencial.

Fuente: *El Comercio*, 15/01/03, A9.

A la derecha, análisis de problemas por resolver.

Fuente: *El Comercio*, 15/01/03, A10.

Es interesante el encuadre de la imagen presidencial reiteradamente reducida a primer plano y plano medio corto hasta desaparecer en la hoja sin fotografía, así la imagen presidencial va empequeñeciéndose hasta desaparecer, mientras que la información se torna más abundante. La página A8 contiene una extensa entrevista; en la página A9, la información se divide en pequeños recuadros de consultas a “expertos” que hacen un FODA del presidente (Diagnóstico empresarial de fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas). La página A10 publica seis apartados diagnósticos sobre diversos “desafíos” (Figura 10).

Llama especialmente la atención el gráfico de la entrevista. Es una caricatura del retrato presidencial con la banda puesta. Debajo del marco del retrato aparece un calendario con un círculo marcando la fecha de inicio de su mandato. Después de la caída de dos presidentes que no terminaron su periodo de gobierno, la referencia al tiempo en la presidencia parece premonitoria, o amenazante.

5.3. Cobertura del día posterior a la posesión presidencial



Figura 11. A la izquierda, portada de la ceremonia de posesión.

Fuente: *El Comercio*, 16/01/03, A1.

En el centro, toma de juramento ante el Congreso.

Fuente: *El Comercio*, 16/01/03, A2.

A la derecha, discurso presidencial.

Fuente: *El Comercio*, 16/01/03, A3.

Al día siguiente de la investidura, el diario anuncia que “Gutiérrez asume la tarea” (A1). La fotografía a tres columnas es un plano tres cuartos del presidente saliente, Alfredo Palacios y el presidente Lucio Gutierrez, mientras le ciñe la banda presidencial. Al igual que en los otros días observados, los avances noticiosos rodean la fotografía (Figura 11).

En la página A2, que anuncia “Un ambiente de fiesta y distensión”, es posible visualizar un énfasis en la presencia indígena en los actos conmemorativos. Un extenso subtítulo explica que “En los alrededores del Congreso se apostaron cientos de seguidores del actual Presidente. Llegaron de Guayas, Manabí, Los Ríos y de otras provincias. El pleno del Parlamento estuvo repleto ...”, aunque las páginas sobre los actos festivos se enfocan en la fiesta realizada posteriormente en el estadio olímpico.

Una columna de fotografías muestra a los ministros indígenas Luis Macas y Nina Pacari. El padre del presidente se muestra en dos fotografías y de todos los invitados extranjeros, en estas páginas se elige incluir al entonces presidente peruano Alejandro Toledo. En estos dos últimos casos se puede hablar de personas mestizas con rasgos indígenas. En la siguiente página, la nota principal tiene un titular a seis columnas: “Gobernaré para todos los ecuatorianos” (A3). Éste se despliega sobre una fotografía de plano medio del presidente durante su intervención. La media página dedicada al discurso presidencial está dispuesta en párrafos simétricos con subtítulos sobre los temas abordados. Son segmentos cortos de su discurso, organizado por temas. Un gran subtítulo de la nota señala “El presidente declaró como políticas de Estado la lucha contra la corrupción y la pobreza, en su plan de gobierno que anunció ayer. También pidió a los países ricos que traten la deuda externa como un problema social”



Figura 12. A la izquierda, saludo desde Carondelet.

Fuente: *El Comercio*, 16/01/03, A6.

En el centro izquierda, crónica sobre la fiesta popular.

Fuente: *El Comercio*, 16/01/03, A7.

En el centro derecha, delegaciones indígenas y campesinas.

Fuente: *El Comercio*, 16/01/03, A11.

En la derecha, familias de ministros indígenas.

Fuente: *El Comercio*, 16/01/03, A12.

La página A6 muestra a Gutiérrez saludando a sus seguidores desde el balcón del Palacio de Gobierno. A la derecha, una columna de fotografías nuevamente muestra a la pareja presidencial ingresando al Palacio de gobierno; a los ministros indígenas posesionándose, al padre del presidente dándole la bendición y a la líder indígena guatemalteca y Nobel de la Paz, Rigoberta Menchú (Figura 12).

La página siguiente titula: “*Sí, prometo no defraudar al país*” (A7). Un subtítulo explica “*Lleno hasta la bandera estuvo el Estado Olímpico Atahualpa. Allí en la tarde de ayer el presidente Lucio Gutiérrez recibió el emocionado saludo de sus simpatizantes, en un acto que combinó el espectáculo con el civismo*”. La fotografía central es una panorámica del Estadio Atahualpa con sus graderíos llenos. Una pancarta con una ilustración del presidente cuelga sobre las gradas, donde una pizarra humana forma la palabra Ecuador. En la pista atlética, colegiales marchan con la bandera. Un collage de fotografías muestra al presidente rodeado de sus escoltas saludando al público, mientras recorre la pista.

También se puede observar a las delegaciones de distintas etnias indígenas con sus trajes tradicionales y a grupos de gente de la Amazonía. La fiesta popular está retratada en detalles como payasos y bandas populares típicas de las fiestas patronales propias de las zonas rurales. Finalmente, en dos páginas se muestra también a las familias de los ministros indígenas mirando la ceremonia, tanto en la zona de Otavalo, como en la comunidad de Saraguro.

Si bien en ese momento constituía una novedad la presencia indígena en una ceremonia de cambio de mando, insistir en mostrar este aspecto tiene una connotación de racismo, pues se dedica un espacio excesivo a la descripción y el énfasis gráfico resulta exotizante. Estos sesgos de reconocimiento del “otro” logran perpetuar las distancias sociales y crean, como contraparte al subalterno. Es un abordaje ideológico que polariza el yo versus el nosotros (Van Dijk, 2003). Lo hegemónico es lo contrario de lo subalterno. En el caso latinoamericano el mestizo sigue siendo un subalterno desde la visión colonial no desterrada con la independencia. Pero en sociedades como la ecuatoriana existen más clasificaciones que se refieren a un proceso gradual de mestizaje y son utilizadas de forma peyorativa.

Al no cubrirse la ceremonia protocolaria sino la fiesta informal, *El Comercio* elige socavar la solemnidad y la investidura del mandatario. Desde el primer momento, se reconoce un entorno no convencional, otro. *El Comercio* construye desde este punto de partida un tratamiento deslegitimador. Es decir, lo que culturalmente se percibe como exótico es destacado por el medio a través de las estrategias de manejo de formato, imágenes y titulares, entre otros elementos, de manera que las audiencias conectan con el mensaje no explícito de que quien comienza su mandato, es un advenedizo.

Lucio Gutiérrez Borbúa fue un presidente que rompió con la estética del poder, por pertenecer a una clase social que en condiciones normalizadas era poco probable que llegara a la presidencia. El análisis histórico de esta etapa, basado en la observación de prensa, demuestra que fue la intención de modificar la correlación de fuerza dentro del Poder Judicial (Cortes de Justicia), espacio dominado por el Partido Socialcristiano, PSC, lo que provocaría el rechazo del partido más poderoso hasta la actualidad. También la embajada de EEUU le retiró su apoyo, frente a la negativa del ejército a aprobar el funcionamiento de un organismo similar a la Escuela de las Américas, una base para entrenamiento militar regional, en la Amazonía (Tamayo, 2023, 450).

Al analizar la caída de este régimen, Natalia Tamayo observa la poca respuesta popular que tuvieron los abiertos llamados de la prensa a salir a las calles. El público estaba indignado con los medios, al punto de haberse producido actos violentos contra algunos de ellos, como Teleamazonas, cuyas instalaciones fueron atacadas por la población. Tampoco el ejemplo de los alcaldes de Quito y Guayaquil desfilando para pedir su salida, o de “ciudadanos organizados” por una ONG, para “defender a la justicia” lograron persuadir de la necesidad de que este mandatario saliera del mando.

A Gutiérrez no se le reprochó el haber cambiado su plan de gobierno apenas llegado al poder, o traicionando las expectativas de quienes lo apoyaron. Las acusaciones de nepotismo fueron menos graves que en el caso de Durán Ballén. Cumplió con las medidas de ajuste estructural, Sin embargo, como escribiera en su momento Fernando Bustamante, “lo que se le tolera al patricio, no se le tolera al plebeyo” (Tamayo, 2023, 517).

Lucio Gutiérrez nunca fue aceptado por la gran prensa que no cesó de fustigarlo en noticias y caricaturas. Fue sintomático el caso del traje que su esposa lució en mayo de 2004, en el matrimonio del Rey Felipe de España. Su apariencia fue duramente criticada por los programas de farándula, donde presentadores y “famosos” de Guayaquil comentaron que había hecho quedar mal al país.

A inicios de 2005, el presidente había desestimado las primeras escasas movilizaciones señalando que se trataba de “cuatro forajidos”. En respuesta, llenó Quito de seguidores movilizados desde la Amazonía, cuando aún las movilizaciones en Quito no eran importantes. Gutiérrez expresó acaloradamente que el Ecuador no se reducía a su capital. Entonces la prensa mostró la “destrucción de los jardines de la plaza de la Independencia”, debido a la masiva concurrencia. Las imágenes de la incivildad fueron evidencia. Se trataba de provocar la indignación de los que comenzaron a autodenominarse “forajidos”.

Para rematar, el pecado de mal gusto, la televisión repetiría una y otra vez como si se tratase de un gif, el video del presidente Gutiérrez, en el balcón presidencial, frente a sus seguidores, bailando tecnocumbia. Mientras las

movilizaciones se incrementaban, Lucio Gutiérrez no cedió en su intención de cambiar las Cortes, para lo cual se alió con el único partido con el que podía hacerlo: el PRE. A cambio, trajo de vuelta a Bucaram, el otro “estéticamente indeseable”. Todo esto fue perifoneado por radio La Luna. Lo inédito fue que esta vez los protagonistas aparentes de una caída concertada tras bastidores, fueron gente de clase media alta. A ellos se fueron sumando paulatinamente otros colectivos, sin mucha convicción.

Retomando un análisis de Fernando Bustamante, Natalia Tamayo señala que “en las manifestaciones de los forajidos, nuevamente emergió el sesgo de rechazo al ilegítimo «otro», esta vez, el plebeyo” (2023, 516) al narrar estos momentos destacados por la televisión en los que su imagen comenzó a causar molestia:

La condición de militar rebelde, le confería un capital simbólico que en realidad no poseía (...). Sin el traje verde oliva, no quedaba en Gutiérrez el líder de sus ex compañeros, sino la solitaria visión del hombre amazónico, de extracción popular y piel cobriza, en un medio caracterizado por la negación de su herencia indígena y con taras clasistas (...). El rostro del presidente carente de credenciales sociales, empezó a mostrarse fuera de lugar (517).

Este análisis reproduce, además, un artículo del entonces concejal capitalino, Gonzalo Ortiz Crespo (nótese el apellido compuesto) quien expresaba: “todos le aupaban, sin darse cuenta la escasa formación, la ausencia de ideas, el limitado léxico, la poca capacidad del candidato”. De esta manera, aún cuando su gobierno fue obediente a los mandatos del FMI, contradiciendo el discurso que lo llevó al poder y pese a que el PIB del país se había elevado al 6,8 por ciento, el más alto del periodo (aunque no tanto por su gestión, sino por el alto aporte al PIB de las remesas de los migrantes y la conclusión y funcionamiento del Oleoducto de Crudos pesados, OCP) (Paredes Muirragui, 2011), este presidente considerado sin clase, fue expulsado del palacio presidencial.

Amalia Trujillo y Ana Lidia García admiten que los medios convencionales siguen siendo relevantes, a pesar de la importancia de las redes sociales. Ellas señalan que los medios se insertan en una dinámica de comunicación donde diversas representaciones del pasado fluyen circulan e interactúan y se van transformando, a la vez que crean una “nueva ecología de la memoria” (Trujillo & García Hernández, 2018, 16). Ésta, por lo tanto, puede ser interpelada desde las omisiones para comprenderlas en su contexto. Por otra parte, la prensa es un dispositivo con pretensión de objetividad y de fácil acceso desde el punto de vista de la legibilidad, lo que la sitúa en una situación privilegiada en la construcción de relatos históricos. De ahí la importancia de desentrañar sus estrategias.

6. A modo de conclusión

Un análisis comparativo de las coberturas señaladas demuestra que el diario *El Comercio* blindó, durante dos días, con secciones enteras de reportajes atemporales alusivos a la idea de Democracia, Patria y sentido nacionalista, el arribo de Sixto Durán Ballén a la presidencia. Su nombre apenas aparece en un titular principal y en una nota secundaria. Los titulares fueron alusiones optimistas, llamados a la unidad y al apoyo a este régimen, cuyas intenciones se mantuvieron silenciadas durante los tres días analizados. De otra parte, se generó la idea de un nuevo comienzo, simbólicamente manejado, tras trece años de retorno a la Democracia, insistentemente reiterados y caracterizados en términos negativos, enfocados en la pugna de poderes con el Congreso, los costos del sistema de partidos y la inflación.

El Comercio trató su llegada al poder como un hito importante que separaba dos temporalidades, dándole un peso histórico no justificado, por tanto, ideologizó el momento y trató de persuadir. A la vez, fue cauto en planificar la exposición de su mensaje para explicar su significado en términos de su incidencia en las políticas públicas. Anticipó, además, su animadversión contra el Congreso, como institución, señalando veladamente al PSC, el más poderoso durante todo el periodo, tanto en el Poder Legislativo como en el Poder Judicial. Pero el medio utilizó un lenguaje confuso, en el que el apelativo de populismo resulta ambiguo y le quita el peso político y desestabilizador que tuvo el principal articulador de la política ecuatoriana, durante varias décadas. Más bien se responsabiliza al populismo.

Mientras tanto, la cobertura del advenimiento al poder de Lucio Gutiérrez a la presidencia de la República fue un ejercicio de observación meticulosa de los movimientos del personaje. Las páginas se llenaron de analistas hablando, prediciendo y aconsejando. Se le aplicó un FODA y fue increpado. En su caso no aparecieron la bandera o el escudo en las páginas sobre la posesión y las fotografías enfatizaron en la presencia de ministros e invitados indígenas o de extracción popular. El medio insistió mucho en remarcar la presencia indígena visualmente.

Un aspecto llamativo de esta cobertura fue que las primeras planas fueron diseñadas con un criterio que se podría calificar como *horror vacui*. Cada primera plana tuvo una composición saturada con detalles, imágenes y texto, lo que se considera opuesto al diseño moderno, donde la claridad y el blanco procuran mejorar la legibilidad y la experiencia del usuario. Se trata de una forma intencional de transmitir la idea de desorden, caos y mal gusto, rodeando a un personaje que el diario considera un exótico en el poder y cuya identidad social, así como su alianza con el movimiento indígena fueron remarcadas en esta cobertura.

De este modo, para el diario *El Comercio*, Sixto Durán Ballén (1992-1996), el único presidente que terminó su mandato en este periodo, encarnó la legitimidad del poder. En contraste, *El Comercio* construyó semióticamente una estridencia visual como representación del presidente Lucio Gutiérrez (2003-2005), mostrando un sesgo racista y clasista en las imágenes elegidas, como lo corrobora el análisis histórico.

Referencias bibliográficas

- Aróstegui, J. (2004). *La historia vivida. Sobre la historia del presente*. Madrid: Alianza Editorial.
- Beltrán, F. (2014). Semiótica y diseño. Entrevista a Juan Manuel López. *i+Diseño. Revista Científico-Académica Internacional de Innovación, Investigación y Desarrollo en Diseño*, 9, 76-85. <https://doi.org/10.24310/Idisenio.2014.v9i.12581>
- Borrat, H. (1989). *El periódico, actor político*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Dávalos, P. (2001). Movimiento indígena ecuatoriano. *Revista Ciencias Sociales*, 1 (20), 110-138.
- Esteinou Madrid, J. (2010). Los medios de información colectivos y la reproducción de la memoria social. *Polis: Investigación y Análisis Sociopolítico y Psicosocial*, 6, 1, 71-95.
- Fazio Vengoa, H. (2018). Historia del tiempo presente y presente histórico. *Historiografías*, 15, 22-35.
- Guerrero Cazar, F., & Ospina Peralta, P. (2003). *El poder de la comunidad. Ajuste estructural y movimiento indígena en los Andes ecuatorianos*. Buenos Aires: CLACSO.
- Gutiérrez Miranda, M. (2023). Diseño y procesos de significación e interpretación. La capacidad representacional de la imagen-interfaz. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 205, 49-63.
- Merelo López, I. (2022). ¿Cómo se construyen los encuadres noticiosos? Indagando acerca de la teoría del Framing. *Revista de Investigaciones Políticas y Sociológicas* 21 (2), 31-43.
- Modonesi, M. (2010). *Subalternidad, antagonismo, autonomía: marxismos y subjetivación política*. Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.
- Ortega, F. (2011). *La política mediatizada*. Madrid: Alianza Editorial.
- Paredes Muirragui, M. L. (2011). *Proceso de cambio político en el Ecuador contemporáneo: un contrapunto con Venezuela*. Quito: Abya Yala.
- Quijano, A. (2020). *Cuestiones y horizontes: de la dependencia histórico-estructural a la colonialidad/descolonialidad del poder*. Buenos Aires: CLACSO.
- Sabina, C., Romero-Rodríguez, L., & Aguaded, I. (2020). El lenguaje como creador de realidades y opinión pública: análisis crítico a la luz del actual ecosistema mediático. *Íconos*, 67, 139-157.
- Scolari, C. (2018). *Las leyes de la interfaz: diseño, ecología, evolución, tecnología*. Barcelona: Gedisa.
- Samacá Alonso, G. D., & Acevedo Tarazona, A. (2022). Presentismo e historia del tiempo presente: elementos para una discusión actual del quehacer historiográfico. *Trashumante. Revista Americana de Historia Social*, 19, 208-230.
- Tamayo, N. (2023). *La participación de los diarios El Comercio de Quito y El Universo de Guayaquil en las destituciones presidenciales 1996-2005*. Tesis doctoral. Universidad Pablo de Olavide, España.
- Trujillo, A., & García Hernández, A.L. (2018). De la memoria colectiva a las nuevas ecologías de la memoria: derroteros en la investigación sobre memoria, medios y tecnologías de la comunicación. *ComHumanitas. Revista Científica de Comunicación*, 8 (2), 1-21.
- Van Dijk, T. (2011). *Ideología y discurso*. Barcelona: Ariel.
- Van-Dijk, T. (2017). Análisis Crítico del Discurso. *Revista Austral de Ciencias Sociales* 30, 203-222.

Artículos de prensa observados

- "Del populismo a la derecha", *El Comercio*, 9 de agosto de 1992, A2.
- "Cambio de poder", *El Comercio*, 9/08/92, B1.
- "Evolución del Congreso Nacional", *El Comercio*, 9 de agosto de 1992, B2 y B3.
- "Trece años de inflación", *El Comercio*, 9 de agosto de 1992, B6 y B7.
- "Imágenes de la historia", *El Comercio*, 9 de agosto de 1992, B10.
- "Borja se va; Sixto asume", *El Comercio*, 10 de agosto de 1992, A1.
- "Carlos Vallejo preside Congreso", *El Comercio*, 10 de agosto de 1992, A1.
- "La nueva administración pública," *El Comercio*, 10 de agosto de 1992, A1.

"Hoy, relevo en la presidencia", *El Comercio*, 10 de agosto de 1992, A2.
"Se consolida la democracia", *El Comercio*, 10 de agosto de 1992, A6.
"¡Viva la Democracia!", *El Comercio*, 10 de agosto de 1992, B1.
"El 10 de agosto visto por un testigo", *El Comercio*, 10 de agosto de 1992, B3.
"Desafueros legislativos", *El Comercio*, 10 de agosto de 1992, B5.
"Unión y trabajo", *El Comercio*, 11 de agosto de 1992, A1.
"Unidad para resolver crisis", *El Comercio*, 11 de agosto de 1992, A6.
"Listo el cambio de poder", *El Comercio*, 14 de enero de 2003, A1.
"1380 invitados al cambio de mando", *El Comercio*, 14 de enero de 2003, A2.
"El presidente no tiene facultades para el arraigo", *El Comercio*, 14 de enero de 2003, A2.
"Gutiérrez completa su gabinete y pide disculpas", *El Comercio*, 14 de enero de 2003, A2.
"Gutiérrez tiene que ser austero con sus palabras", *El Comercio*, 14 de enero de 2003, A2.
"Gutiérrez se ciñe la banda", *El Comercio*, 15 de enero del 2003, A1.
"Gutiérrez recibe hoy la banda tricolor", *El Comercio*, 15 de enero del 2003, A2.
"Un festejo olímpico para el nuevo presidente", *El Comercio*, 15 de enero del 2003, A2.
"Gutiérrez insiste en sus críticas", *El Comercio*, 15 de enero del 2003, A3.
"Quiero una democracia profunda", *El Comercio*, 15 de enero del 2003, A8.
"Las aristas del presidente Gutiérrez", *El Comercio*, 15 de enero del 2003, A9.
"Un gabinete nuevo y surtido", *El Comercio*, 15 de enero del 2003, A9.
"Lucio Gutiérrez enfrenta varios desafíos", *El Comercio*, 15 de enero del 2003, A9.
"Gutiérrez asume la tarea", *El Comercio*, 16 de enero del 2003, A1.
"Un ambiente de fiesta y distensión", *El Comercio*, 16 de enero del 2003, A2.
"Landázuri pide que la reforma política se debata", *El Comercio*, 16 de enero del 2003, A2.
"Gobernaré para todos los ecuatorianos", *El Comercio*, 16 de agosto del 2003, A3.
"A las 13:55 Gutiérrez llegó a Palacio", *El Comercio*, 16 de agosto del 2003A6.
"Sí, prometo no defraudar al país", *El Comercio*, 16 de agosto del 2003A7.
"Tena presenció con fervor la investidura", *El Comercio*, 16 de enero de 2003, A11.
"La familia Pacari se prendió a la TV", *El Comercio*, 16 de enero de 2003, A12.
"Saranguro espera obras", *El Comercio*, 16 de enero de 2003, A12.
"Lucio Gutiérrez: Biografía, gobierno, obras y más". *Tiempo de política* (blog). 10 de mayo del 2019. <https://tiempodepolitica.com/paises/c-ecuador/lucio-gutierrez/>

Reseñas curriculares

María Graciela Fajardo Yépez cuenta con un título de Magíster en Estudios de la Cultura, con mención en Comunicación, por parte de la Universidad Andina Simón Bolívar. Es docente en la Universidad de las Artes de Guayaquil, y es coordinadora del Proyecto "Deslindes: las fronteras en la prensa".

Natalia Yolanda Tamayo Cruz es Doctora en Historia y Estudios Humanísticos por la Universidad Pablo Olavide de Sevilla, y Master en Historia y Mundos Indígenas por la misma universidad. Es profesora de "Política y Cultura en América Latina"; de "Economía de la Cultura" y "Laboratorio con la Comunidad" en la Universidad de las Artes de Guayaquil. Dirige el Grupo de Investigación "Arte y Memoria" en esa misma universidad, y tiene varias publicaciones sobre la participación de la prensa como actor político en Ecuador.

Declaraciones:

Las autoras declaran que, en la elaboración del presente artículo, no se han utilizado herramientas de inteligencia artificial.



Imagen: Daniela León



Imagen: Víctor Quinde

Seducir y emocionar.

Reflexionando sobre el diseño y la gestión de marca

En esta sección de la revista *Ñawi* pueden encontrarse trabajos de investigación que abordan diversas cuestiones fundamentales relacionadas con el diseño y la gestión de marcas. Se reflexiona sobre la utilización de los múltiples elementos visuales que intervienen a la hora de construir mensajes capaces de transmitir valores, significados y emociones. También se examinan las estrategias mediante las cuales se comunica una identidad de marca. En esta ocasión, tendremos la oportunidad de leer dos buenos trabajos. Uno de ellos, sobre la incidencia de la inteligencia artificial en los procesos creativos del diseño gráfico. Y otro, con una perspectiva más social, sobre los roles de género que se reflejan en el diseño de cierta marca.

Lidia Navas Guzmán, Ph.D.

Seduce and excite.

Reflecting on design and brand management

In this section of the revista *Ñawi*, you can find research papers that address various fundamental issues related to brand design and management. It reflects on the use of multiple visual elements that intervene in the construction of messages capable of transmitting values, meanings, and emotions. The strategies by which a brand identity is communicated. On this occasion, we will have the opportunity to read two good works. One of them is on the impact of artificial intelligence on the creative processes of graphic design. And another, with a more social perspective, on the gender roles that are reflected in the design of a certain brand.

Lidia Navas Guzmán, Ph.D.



Imagen: Tiffany Mite



Imagen: Natalia Naranjo

Resignificación visual e inteligencia artificial en procesos creativos del diseño gráfico.

Visual Resignification and Artificial Intelligence in Graphic Design Creative Processes.

Resumen:

El desarrollo reciente de herramientas de inteligencia artificial ha abierto nuevas posibilidades en los procesos de creación visual dentro del campo del diseño gráfico. En este contexto, el presente estudio analiza una experiencia pedagógica orientada a explorar la resignificación visual de objetos cotidianos mediante procesos creativos desarrollados por estudiantes y posteriormente intervenidos con herramientas de inteligencia artificial. El estudio adopta un enfoque mixto que combina el análisis cualitativo de las producciones visuales con una encuesta

aplicada a los estudiantes participantes. Los resultados muestran que la inteligencia artificial amplía las posibilidades de experimentación visual, pero también activa reflexiones sobre el control creativo, la autoría y el papel del diseñador en la producción de imágenes. Se concluye que la incorporación crítica de herramientas de inteligencia artificial en la formación en diseño puede favorecer la exploración estética y fortalecer el pensamiento creativo. **Palabras clave:** Inteligencia artificial, diseño gráfico, creatividad, cultura visual, educación.

Verónica Lucía Arévalo Vélez

Pontificia Universidad Católica del
Ecuador

Manabí, Ecuador

vlarevalov@pucesm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-8746-7732>

Enviado: 12/3/2026

Aceptado: 25/3/2026

Publicado: 15/7/2026



Esta obra está bajo una licencia internacional
Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.

Sumario. 1. Introducción. 2. Justificación. 3. Planteamiento del problema. 4. Marco teórico. 5. Metodología. 6. Hipótesis. 7. Desarrollo específico de la contribución. 7.1 Casos en la plataforma Padlet. 8. Resultados. 8.1 Resultados de la encuesta. 8.2 Interpretación cualitativa de respuestas abiertas. 9. Aportación. 10. Conclusiones.

Cómo citar: Arévalo Vélez, V. L. (2026). Resignificación visual e inteligencia artificial en procesos creativos del diseño gráfico. *Ñawi. Arte, Diseño, Comunicación*, Vol. 10, Núm. 2, 191-207

<https://nawi.espol.edu.ec/>

[www.doi.org/10.37785/nw.v10n2.a9](https://doi.org/10.37785/nw.v10n2.a9)

Abstract: The recent development of artificial intelligence tools has opened new possibilities in visual creation processes within the field of graphic design. In this context, this study analyzes a pedagogical experience aimed at exploring the visual resignification of everyday objects through creative processes developed by students and later intervened with artificial intelligence tools. The study adopts a mixed-methods approach that combines qualitative analysis of visual productions with a survey administered to participating

students. The findings show that artificial intelligence expands possibilities for visual experimentation, while also prompting reflections on creative control, authorship, and the role of the designer in image production. The study concludes that the critical integration of artificial intelligence tools in design education can foster aesthetic exploration and strengthen creative thinking.

Keywords: Artificial intelligence, graphic design, creativity, visual culture, education.

1. Introducción

El desarrollo de tecnologías de inteligencia artificial ha revolucionado los procesos contemporáneos de producción visual. En el diseño gráfico, estas herramientas facilitan la generación de imágenes, la reinterpretación de composiciones y la exploración de nuevas estéticas mediante algoritmos generativos. Este panorama plantea desafíos inéditos para la formación de diseñadores, quienes necesitan desarrollar una mirada crítica sobre su potencial creativo y sobre las implicaciones que conlleva en términos de autoría, originalidad y producción visual.

En los procesos pedagógicos del diseño, la experimentación es clave para fomentar la creatividad y la conceptualización visual. La resignificación de objetos cotidianos invita a los estudiantes a reinterpretar elementos del entorno, dotándolos de nuevos significados visuales.

Desde este lente, el presente estudio examina una experiencia pedagógica en la asignatura Laboratorio Cocreativo de la carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Manabí. La actividad requirió seleccionar un objeto cotidiano, transformarlo en una propuesta visual y, finalmente, intervenirla con herramientas de inteligencia artificial generativa.

2. Justificación

La presente investigación se justifica por su relevancia académica, pedagógica, metodológica, disciplinar y contextual, en un panorama donde la inteligencia artificial generativa gana terreno en la creación visual. En el diseño gráfico, estas tecnologías transforman las dinámicas de producción de imágenes e inciden también en las nociones de creatividad, autoría y toma de decisiones, lo que plantea la necesidad de un análisis crítico de su integración en la formación, más allá de un uso meramente instrumental.

Desde el ámbito académico, este estudio enriquece el debate sobre IA y diseño en la educación superior. Aunque crece el interés por sus aplicaciones creativas, escasean los análisis basados en experiencias de aula que exploren cómo impactan los procesos creativos de estudiantes de diseño gráfico. Aquí, se amplía el conocimiento sobre la mediación algorítmica en la resignificación de objetos cotidianos y la construcción de sentido visual.

En el plano pedagógico, valora una práctica que entrelaza observación, conceptualización, producción visual, experimentación con IA y reflexión comparativa. Esta articulación afina habilidades técnicas y expresivas, y al mismo tiempo invita a los estudiantes a cuestionar qué decisiones humanas persisten, cuáles se transforman por efecto del algoritmo y cómo evoluciona la autoría en el proceso creativo. Metodológicamente, destaca el empleo de Padlet como repositorio colaborativo de evidencias visuales. Esta herramienta organiza y expone las obras, convirtiendo el proceso creativo en un objeto observable, comparable y debatible, más allá de los productos finales.

Desde una perspectiva disciplinar, se reafirma la necesidad de que la educación en el diseño gráfico dialogue con las innovaciones tecnológicas sin abandonar la dimensión crítica, conceptual y cultural. En este marco, la IA reubica al diseñador en escenarios híbridos, donde la creación visual articula la acción humana y los sistemas generativos.

Para finalizar, el valor contextual de este estudio se vincula con su desarrollo en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Manabí, junto a estudiantes de segundo y cuarto nivel de la carrera de Diseño Gráfico. De esta forma, genera evidencia localizada en un contexto latinoamericano, contrarrestando la dependencia de marcos foráneos y subrayando cómo la IA estimula la exploración estética y la reflexión sobre la creatividad en la formación contemporánea.

3. Planteamiento del problema

La irrupción de herramientas de inteligencia artificial generativa ha acelerado los modos de producir, modificar y experimentar con imágenes en el diseño gráfico. En el ámbito profesional, amplían horizontes formales, agilizan flujos y multiplican variaciones visuales. Sin embargo, en la formación universitaria, su integración aún genera interrogantes pedagógicos y conceptuales por explorar.

El principal desafío aparece cuando su uso en el aula se limita a lo instrumental como generar imágenes rápidas, ignorando implicaciones profundas en creatividad, autoría y decisiones visuales. Esto fomenta prácticas acríticas, donde el algoritmo resuelve sin que el estudiante cuestione qué parte del proceso le pertenece y qué se delega a la máquina.

La formación en el diseño podría, entonces, incorporar la IA como herramienta técnica y también como objeto de análisis crítico. En ejercicios de resignificación visual, al partir de un objeto cotidiano, interpretarlo con sensibilidad disciplinar y contrastarlo con una versión algorítmica, se revela cómo esta mediación altera la propuesta inicial, genera tensiones en el control creativo y redefine el diseño como proceso reflexivo, más allá del mero resultado.

Aun con el auge de la IA en campos creativos, persisten vacíos sobre su impacto en la exploración visual de estudiantes de diseño gráfico, sobre todo en contextos latinoamericanos. Faltan estudios que examinen cómo la

intervención algorítmica modifica intenciones humanas, cuestiona la autoría y enriquece o limita la experimentación estética.

Así, este estudio aborda el problema de cómo la inteligencia artificial interviene en procesos pedagógicos de resignificación visual de objetos cotidianos, y sus efectos en la creatividad, la experimentación y la reflexión crítica de estudiantes de diseño gráfico.

Por lo que surge esta pregunta ¿Cómo influye la intervención de inteligencia artificial en la resignificación visual de objetos cotidianos dentro de los procesos creativos de estudiantes de diseño gráfico?

4. Marco teórico

Para analizar esta experiencia pedagógica, no basta con describir el uso de una herramienta digital en el aula. Es necesario situarla en debates sobre resignificación visual, cultura de la imagen, creatividad y mediación algorítmica. Este marco articula cuatro ejes: la resignificación de objetos cotidianos, la cultura visual, la postproducción en diseño y la inteligencia artificial en la educación del diseño. En este contexto, la actividad puede leerse como un espacio de construcción de sentido, exploración estética y reflexión sobre la autoría en contextos de producción visual mediada por máquinas.

4.1. Resignificación de objetos cotidianos

Desde las vanguardias, el arte y el diseño han desplazado objetos de su contexto cotidiano para atribuirles nuevos sentidos simbólicos y culturales. Bourriaud (2002) define la “postproducción” como una lógica del arte contemporáneo basada en remezclar imágenes y objetos preexistentes, donde la originalidad pura pierde centralidad y se privilegian nuevas conexiones dentro de un mundo saturado de referencias.

En la pedagogía, esto ayuda a la observación aguda, la reinterpretación y la síntesis: el estudiante desarma el objeto, lo dota de metáforas y lo mete en una narrativa gráfica nueva. En el plano pedagógico, este enfoque favorece la observación, la reinterpretación y la síntesis visual. El estudiante descontextualiza el objeto, le atribuye nuevos valores simbólicos y lo inserta en una narrativa gráfica distinta. De esta manera, el objeto deja de ser un elemento utilitario y se convierte en detonante de exploración visual. (Bourriaud, 2002).

4.2. Cultura visual contemporánea

La cultura visual permite comprender que las imágenes son objetos formales, y también construcciones sociales que organizan la sensibilidad, la percepción y el sentido. En esa línea, Mitchell (2005) sostiene que las imágenes van más allá de la representación y participan activamente en la manera en que el mundo se interpreta, circula y se vuelve visible. En el contexto contemporáneo, esa condición se intensifica, pues la producción visual está atravesada por plataformas, bases de datos y sistemas algorítmicos que modifican la relación entre creación, circulación y recepción.

La IA puede entenderse como una herramienta capaz de generar imágenes y también como un sistema que reorganiza estilos, automatiza combinaciones visuales y acelera la producción y circulación de determinadas formas

estéticas. Estudios recientes indican que esta tecnología está reconfigurando el diseño gráfico en términos operativos, así como en la manera en que se conciben la originalidad, el estilo y el valor visual (Li et al., 2024). Bajo estas consideraciones, la cultura visual contemporánea debe analizarse tanto desde la imagen creada por sujetos humanos como desde imágenes generadas, asistidas o moduladas por sistemas algorítmicos. Esto obliga a revisar cómo se construyen hoy los criterios de gusto, novedad y legitimidad visual. Algunos trabajos recientes incluso señalan que la expansión de imágenes generadas por IA puede producir estandarización estética, exceso de espectacularidad y cierta pérdida de densidad expresiva, especialmente cuando la producción visual queda subordinada a soluciones automáticas o fórmulas estilísticas previsibles (Ogundipe, 2025; Laba, 2026).

Para la enseñanza del diseño gráfico, esto implica que la formación de una mirada crítica abarca el aprendizaje de composición, color y tipografía, junto con la comprensión de cómo las imágenes generadas por IA intervienen en la experiencia visual contemporánea. Contrastar una propuesta construida por el estudiante con una versión mediada por inteligencia artificial permite observar esa tensión entre intención humana, sistema visual y cultura algorítmica.

4.3. Creatividad y postproducción en el diseño

La creatividad se entiende como un proceso deliberado que consiste en observar con atención, seleccionar elementos, combinarlos y transformarlos en algo novedoso y funcional. Runco (2014) la descompone en fases como la ideación divergente y la evaluación crítica, mientras Bourriaud (2002) enriquece el panorama con la postproducción, esa edición inteligente de materiales ya existentes para generar lecturas frescas. Con la IA, surge una capa extra, primero la creación manual y luego la algorítmica. El sentido pedagógico está en compararlas, ver qué decide el humano y qué decide el código.

4.4. Inteligencia artificial y la creación visual

La aparición de herramientas de IA generativa ha transformado de manera significativa los procesos de producción visual. Manovich (2018) señala que estos sistemas, junto con ofrecer apoyo técnico al creador, reconfiguran la forma en que la imagen se produce, se estiliza y se legitima dentro de la cultura visual contemporánea. Su capacidad para recombinar referencias, simular estilos y generar variaciones formales en tiempos mínimos ha ampliado de manera evidente el repertorio de posibilidades disponibles para diseñadores y estudiantes.

Sin embargo, esta expansión no equivale automáticamente a una ganancia estética. Boden (2016) distingue entre novedad combinatoria y creatividad humana situada, recordando que la producción algorítmica puede generar resultados sorprendentes sin necesariamente sostener una intención, una experiencia o una lectura crítica del contexto. En el campo del diseño gráfico, esta diferencia es central: una imagen puede ser visualmente impactante y, al mismo tiempo, resultar menos compleja o menos interesante que una propuesta concebida desde decisiones humanas más conscientes.

La literatura reciente coincide en que la IA puede favorecer la ideación, acelerar pruebas visuales y abrir alternativas estilísticas; no obstante, también puede producir imágenes más previsibles, efectistas o estandarizadas, especialmente cuando su uso sustituye el juicio del diseñador en lugar de dialogar con él. A partir de ello, el análisis de

imágenes generadas por IA implica considerar su novedad formal, su densidad estética, su consistencia conceptual y su capacidad real para sostener una propuesta visual más allá del impacto inmediato.

4.5. Inteligencia artificial y la educación en el diseño

En las aulas, la IA demanda pedagogías híbridas: no basta con generar imágenes, hay que cuestionarlas críticamente. Wu y otros autores (2024) la integran al *design thinking* para potenciar investigación e ideación; en Latinoamérica, se insiste en adaptarla con equidad y una mirada regional sensible (Fundación ProFuturo, 2025).

En el aula, la IA plantea la necesidad de pedagogías híbridas: no basta con generar imágenes, también es necesario someterlas a revisión crítica. Los referidos autores (Wu et al., 2024) integran estas herramientas en procesos de *design thinking* orientados a la investigación y la ideación, mientras que informes recientes sobre América Latina insisten en la necesidad de incorporarlas desde una perspectiva situada, atenta a la equidad y a las condiciones reales de acceso y formación. En este marco, Padlet funcionó como un repositorio colaborativo que reunió el objeto inicial, la propuesta desarrollada por el estudiante y su posterior intervención con IA, permitiendo observar el proceso completo y no solo el resultado final.

4.6. Autoría, control creativo y pensamiento crítico

Uno de los debates centrales persiste: ¿de quién es la imagen final cuando el algoritmo introduce giros impredecibles? Estudios recientes insisten en una alfabetización ética: el diseñador ya no dirige en solitario, sino que curatea y supervisa el proceso creativo. Esta perspectiva se refuerza en trabajos que abordan la IA como agente colaborador en la formación del diseño, donde se subraya que su uso debe estar acompañado de mediación pedagógica crítica para evitar la dependencia tecnológica y la erosión de la originalidad (García-Meza, González Bello & Morales-Holguín, 2025). Esta experiencia lo pone a prueba. Al comparar la propuesta humana inicial con su versión alterada por IA, se resalta el rol irremplazable del estudiante, en un mundo donde la máquina expande horizontes sin usurpar la visión creativa. Lejos de descartar estas herramientas, el ejercicio invita a una integración crítica que obliga al diseñador a reflexionar sobre su lugar frente a sistemas cada vez más autónomos.

5. Metodología

Esta investigación combinó enfoques cualitativos y cuantitativos para analizar cómo la IA generativa interviene en la resignificación visual de objetos cotidianos dentro de la formación de diseñadores gráficos. Por un lado, se examinaron las transformaciones observables en las obras desarrolladas por los estudiantes; por otro, se recogieron sus percepciones sobre el proceso creativo mediado por estas herramientas. Se trató de un estudio exploratorio-descriptivo, anclado en un caso concreto: la asignatura Laboratorio Cocreativo de la carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Manabí. La experiencia involucró a 24 estudiantes de segundo y cuarto nivel, seleccionados por conveniencia al estar matriculados en el curso.

El procedimiento se organizó en tres etapas. Primero, cada estudiante seleccionó un objeto cotidiano de su entorno inmediato para afinar la observación visual. Luego, lo reinterpretó en una propuesta gráfica original.

Todo el proceso fue documentado en un Padlet colaborativo, que reunió las piezas iniciales de los estudiantes y sus versiones intervenidas con IA. Este entorno no solo permitió organizar las evidencias visuales, sino también favorecer la observación comparativa y la discusión colectiva sobre cambios estilísticos, conceptuales y simbólicos. Los datos provinieron de dos fuentes: el registro visual de las 24 producciones publicadas en Padlet (Figura 1) y una encuesta breve aplicada al finalizar la actividad, respondida por 23 estudiantes, orientada a recoger percepciones sobre creatividad, autoría, control del proceso y papel de la IA en el diseño (Figura 2).

[illegible]

Fuente: elaboración propia.

Figura 2. Formulario en Google Forms.
Fuente: elaboración propia.

Desde el punto de vista ético, la investigación se desarrolló con fines estrictamente académicos y formativos. Las obras y respuestas de los estudiantes se utilizaron exclusivamente para el análisis de la experiencia pedagógica, resguardando el carácter educativo del ejercicio.

6. Hipótesis

La hipótesis exploratoria de esta investigación postula que las herramientas de IA generativa, al intervenir en la resignificación visual de objetos cotidianos, expanden las posibilidades formales y estéticas para estudiantes de diseño gráfico, pero despiertan tensiones en autoría, control creativo y decisiones visuales.

Complementariamente, se plantea que confrontar la obra original con su versión algorítmica estimula una reflexión crítica sobre el rol del diseñador en flujos de producción mediados por máquinas. Desde esta perspectiva, la dimensión pedagógica de la IA se vincula con la posibilidad de activar preguntas sobre la creatividad auténtica, las herramientas tecnológicas y el sentido visual, por encima de su capacidad para acelerar la producción de imágenes.

7. Desarrollo específico de la contribución

La contribución específica de este estudio se inscribe en el cruce entre la educación en diseño, la cultura visual y la experimentación con inteligencia artificial. Más que centrarse en el rendimiento técnico de una herramienta, la experiencia permitió examinar cómo una propuesta visual se modifica cuando interactúa con un sistema generativo. El trabajo con objetos cotidianos vinculó la creatividad con la observación del entorno inmediato y desplazó la atención desde objetos extraordinarios hacia elementos comunes que, al ser reinterpretados, adquirieron nuevos sentidos.

La intervención posterior con inteligencia artificial añadió una segunda capa de experimentación. La obra dejó de depender únicamente de la intención visual del estudiante y pasó a dialogar con una herramienta capaz de transformar la propuesta, ampliar posibilidades estéticas y alterar relaciones formales previamente definidas. Esto enriqueció el ejercicio porque hizo visible la diferencia entre una imagen construida desde decisiones humanas y otra atravesada por operaciones algorítmicas.

En ese marco, la experiencia demuestra que la IA puede incorporarse en la formación en diseño gráfico como herramienta de apoyo técnico y, al mismo tiempo, como un recurso pedagógico para comparar procesos, debatir resultados y problematizar la autoría. Conjuntamente, el uso de Padlet como entorno de documentación convirtió el proceso creativo en una evidencia visual organizada y observable, favoreciendo tanto el análisis docente como la autoobservación estudiantil.

7.1 Casos en la plataforma Padlet

Con el propósito de profundizar en el análisis cualitativo de la experiencia, se seleccionaron tres casos representativos del repositorio Padlet. La elección respondió a su valor visual y conceptual, así como a la diversidad de relaciones que permiten observar entre objeto cotidiano, resignificación artística e intervención mediante la inteligencia artificial. Los casos escogidos fueron: “la espada interior”, “concreto fértil” y “hojas y constelaciones”, ya que evidencian tres formas distintas de mediación creativa, como la transformación simbólica, la reconfiguración conceptual y la expansión poética de la imagen.

Al considerar las diferencias formales entre las versiones, el análisis de los casos permite advertir un aspecto fundamental: en varios momentos, las propuestas desarrolladas por los estudiantes conservaron una mayor singularidad estética que las imágenes generadas por la IA. Mientras las obras iniciales mostraban decisiones más contenidas, sensibles o conceptualmente precisas, las versiones intervenidas tendieron en ocasiones a intensificar el color, dramatizar la atmósfera o volver más explícita la narrativa. Esa expansión visual puede resultar atractiva, pero no siempre implica una mejora estética. En algunos casos, la IA enriqueció la imagen; en otros, la volvió más enfática, más ilustrativa o incluso más predecible. Este contraste abre una reflexión clave para la formación en diseño: una imagen generada puede ser más impactante a primera vista, pero no necesariamente más interesante desde el punto de vista del criterio visual, la sutileza compositiva o la densidad conceptual.

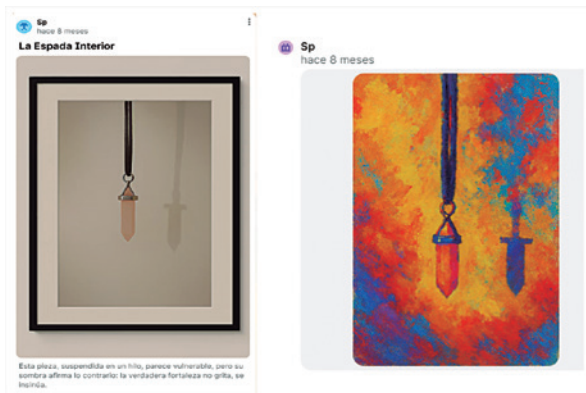
Caso 1. Transformación simbólica del objeto: “la espada interior”

En este caso, el objeto cotidiano seleccionado corresponde a un colgante suspendido, representado inicialmente mediante una composición sobria y minimalista. La obra original pone énfasis en la fragilidad aparente del objeto, pero al mismo tiempo le atribuye una carga simbólica asociada a la fuerza interior, la dualidad y la presencia de una sombra que insinúa una dimensión más profunda del significado. El encuadre limpio, la neutralidad del fondo y la relación entre el objeto y su sombra construyen una narrativa visual contenida, donde el sentido emerge más por insinuación que por exceso expresivo.

La versión intervenida con inteligencia artificial transforma esa contención en una propuesta de mayor intensidad cromática y atmósfera expresiva. La imagen generada conserva el símbolo central del colgante, a la vez que lo traslada a un registro visual más pictórico y emocional, donde el color adquiere protagonismo y refuerza la lectura metafórica de la pieza. En este desplazamiento, la IA amplifica el impacto sensorial de la idea original (Figura 3).

Desde el punto de vista analítico, este caso permite observar cómo la inteligencia artificial puede actuar como un recurso de potenciación estética. La conceptualización inicial sigue perteneciendo al estudiante, mientras que la

herramienta interviene principalmente en el plano formal, intensificando el ambiente visual y la expresividad de la obra.



Esto demuestra que la IA puede enriquecer una propuesta sin alterar necesariamente su núcleo simbólico.

Figura 3. Caso 1: objeto original, obra inicial y versión con IA.
Fuente: elaboración propia.

Caso 2. Reconfiguración conceptual y narrativa: “concreto fértil”

El segundo caso parte de un objeto industrial, un bloque de concreto, resignificado por el estudiante a partir de una tensión conceptual entre la rigidez y la vida, la materia inerte y la fertilidad, el artificio y la naturaleza. En la obra inicial, el concreto aparece acompañado por elementos visuales que muestran la posibilidad de transformación, planteando una metáfora sobre la persistencia de la vida incluso en contextos aparentemente estériles. La propuesta construye una lectura crítica y poética del objeto, superando su función material para convertirlo en portador de un discurso sobre regeneración y esperanza.

La intervención con inteligencia artificial lleva esa idea hacia una imagen más narrativa e ilustrativa. En la versión generada, el bloque deja de ser únicamente un objeto concreto para convertirse en una figura metafórica más explícita: la vida emerge visualmente desde su interior o alrededor suyo, reforzando la lectura ecológica y simbólica



de la propuesta. En este caso, la IA interviene tanto en la dimensión estética como en la forma en que el concepto adquiere visibilidad (Figura 4).

Figura 4. Caso 2: objeto original, obra inicial y versión con IA.
Fuente: elaboración propia.

En cuanto a lo pedagógico, esto permite discutir cómo la inteligencia artificial puede facilitar la explicitación de ideas visuales, aunque también plantea la pregunta de hasta qué punto esa claridad narrativa responde a la intención original del estudiante o a una interpretación autónoma del sistema.

Caso 3. Expansión poética y estilística: “hojas y constelaciones”

El tercer caso se construye a partir de unas hojas como objeto cotidiano y natural, vinculadas por el estudiante con una noción de conexión cósmica o correspondencia entre naturaleza y universo. La obra inicial desarrolla una poética visual en la que las hojas dejan de ser solamente formas orgánicas para integrarse en una composición más abstracta y evocadora. El estudiante propone una relación entre lo terrestre y lo celeste, entre lo mínimo y lo vasto, generando una lectura visual que trasciende la materialidad inmediata del objeto.

La versión intervenida con inteligencia artificial profundiza esa orientación poética mediante una atmósfera más envolvente, con mayor dramatismo visual, espacialidad y riqueza de texturas. La IA mantiene la intención inicial y la expande, aportando una visualidad más inmersiva que intensifica el vínculo entre el objeto y el universo simbólico

sugerido por el título y la composición original (Figura 5).

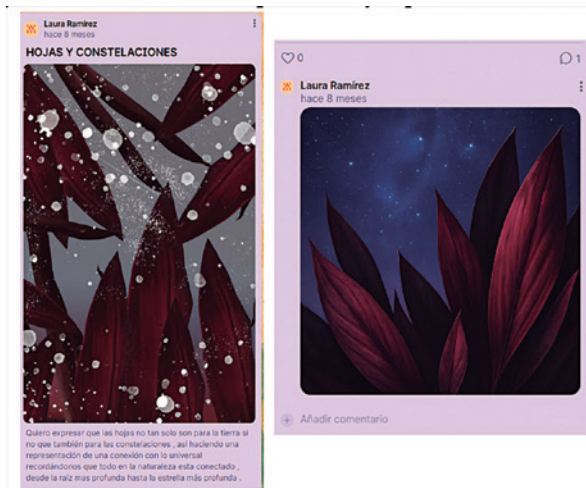


Figura 5. Caso 3: objeto original, obra inicial y versión con IA. Fuente: elaboración propia.

Este caso es importante porque ilustra una expansión imaginativa y estilística del objeto resignificado. A diferencia del caso anterior, en el que la IA hace más explícita la narrativa, aquí la herramienta refuerza el carácter evocador de la propuesta y amplía su dimensión estética sin cancelar su ambigüedad poética. En términos pedagógicos, esto evidencia que la IA puede funcionar como una mediación útil para profundizar una sensibilidad visual ya presente en la obra del estudiante.

8. Resultados

8.1. Resultados de la encuesta

La encuesta permitió conocer cómo fue percibida la experiencia por parte del estudiantado después de la resignificación visual del objeto y su posterior intervención con inteligencia artificial. Aunque la experiencia se desarrolló con 24 estudiantes y sus producciones fueron registradas en Padlet, el formulario fue respondido por 23 participantes. El instrumento se estructuró con una escala Likert de cinco niveles: totalmente de acuerdo, de acuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.

En la primera afirmación, relacionada con el fortalecimiento de la creatividad, 18 estudiantes (78,3 %) se ubicaron en la opción totalmente de acuerdo y 5 (21,7 %) en de acuerdo. No se registraron respuestas neutrales ni negativas. Este resultado señala que la actividad fue asumida por el grupo como una experiencia estimulante en términos creativos, más allá del uso puntual de una herramienta tecnológica.

Con respecto a la ampliación de posibilidades visuales, 11 estudiantes (47,8 %) indicaron estar totalmente de acuerdo y 7 (30,4 %) de acuerdo. Por otro lado, 3 (13 %) se mantuvieron en una posición neutral y 2 (8,7 %) manifestaron total desacuerdo. Aunque la valoración general es favorable, estos últimos datos indican que no todos percibieron la intervención de la IA del mismo modo, lo cual resulta significativo porque muestra que su aporte depende también del tipo de idea inicial, del manejo de la herramienta y de la relación que cada estudiante establece con ella.

En cuanto a la percepción de diferencias entre la obra original y la versión generada con inteligencia artificial, 14 estudiantes (60,9 %) respondieron totalmente de acuerdo y 4 (17,4 %) de acuerdo. Por su parte, 2 (8,7 %) se ubicaron en una posición neutral, 1 (4,3 %) en desacuerdo y 2 (8,7 %) en total desacuerdo. Esto permite afirmar que, para la mayoría, la mediación algorítmica sí produjo modificaciones visibles en la propuesta, aunque no siempre de forma igual de intensa o sustancial.

Uno de los resultados más consistentes aparece en la pregunta sobre la reflexión en torno al rol del diseñador. 16 estudiantes (69,6 %) señalaron estar totalmente de acuerdo y 6 (26,1 %) de acuerdo con que la actividad les permitió pensar en esa cuestión. Solo 1 estudiante (4,3 %) manifestó total desacuerdo. Este dato es importante porque confirma que la experiencia fue leída como un ejercicio técnico y visual, además de constituirse en un espacio de cuestionamiento sobre autoría, criterio y mediación tecnológica.

En la afirmación sobre la utilidad de la inteligencia artificial como apoyo en procesos creativos, 12 estudiantes (52,2 %) respondieron totalmente de acuerdo, 9 (39,1 %) de acuerdo, 1 (4,3 %) se mantuvo neutral y 1 (4,3 %) manifestó total desacuerdo. Con estos resultados se muestra una disposición favorable hacia la IA como herramienta complementaria, aunque con conciencia de que su valor depende del uso que se haga de ella dentro del proceso de diseño.

En términos generales, la encuesta muestra que el grupo valora la inteligencia artificial como un recurso útil para ampliar ideas, ensayar rutas visuales y explorar otras posibilidades formales. Sin embargo, esa valoración está

condicionada por el criterio, la intención y la responsabilidad del diseñador, lo que revela una postura reflexiva frente a la herramienta.

Tabla 1. Percepciones estudiantiles sobre la actividad y el uso de inteligencia artificial

Ítem evaluado	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
La actividad fortaleció mi creatividad	18 (78,3 %)	5 (21,7 %)	0	0	0
La IA amplió las posibilidades visuales	11 (47,8 %)	7 (30,4 %)	3 (13 %)	0	2 (8,7 %)
Existen diferencias claras entre las versiones	14 (60,9 %)	4 (17,4 %)	2 (8,7 %)	1 (4,3 %)	2 (8,7 %)
La actividad permitió reflexionar sobre el rol del diseñador	16 (69,6 %)	6 (26,1 %)	0	0	1 (4,3 %)
La IA es útil como apoyo creativo	12 (52,2 %)	9 (39,1 %)	1 (4,3 %)	0	1 (4,3 %)

Como puede verse en la Tabla 1, la experiencia fue valorada de forma favorable por la mayoría de los estudiantes. La actividad fue percibida como un ejercicio útil para desarrollar la creatividad y, al mismo tiempo, como una oportunidad para explorar otras posibilidades visuales a partir de la intervención con inteligencia artificial. Aunque las respuestas no fueron completamente homogéneas, predominó una lectura positiva del uso de esta herramienta dentro del proceso creativo.

A su vez, resulta significativo que la mayoría reconociera diferencias entre la obra original y la versión intervenida con IA, lo que confirma que la mediación algorítmica no pasó desapercibida en el resultado visual. Al mismo tiempo, uno de los hallazgos más representativos fue que la actividad llevó a los estudiantes a pensar en el rol del diseñador frente a estas tecnologías. Más que asumir la inteligencia artificial como sustituto del trabajo creativo, las respuestas muestran que fue entendida sobre todo como un apoyo para ampliar ideas, ensayar alternativas y abrir otras rutas de exploración.

Por otro lado, aunque la tendencia general fue favorable, también es necesario atender a las respuestas divergentes. La presencia de estudiantes que no percibieron una ampliación clara de posibilidades visuales, o que incluso manifestaron desacuerdo con la utilidad de la IA, muestra que la experiencia no fue leída de manera homogénea. Este grupo minoritario introduce un matiz importante: para algunos participantes, la intervención algorítmica no necesariamente enriqueció la propuesta, ya sea porque percibieron una pérdida de control, una menor autenticidad o una distancia entre el resultado generado y la intención original. Incluir estas voces permite equilibrar la lectura del estudio y evita reducir la experiencia a una aceptación exclusivamente positiva de la inteligencia artificial.

8.2. Interpretación cualitativa de respuestas abiertas

Las respuestas abiertas permitieron matizar los datos cuantitativos y ofrecieron una lectura más rica de la experiencia. En conjunto, puede apreciarse que los estudiantes no rechazaron la inteligencia artificial; más bien, la entendieron como una herramienta que puede sumar al proceso creativo siempre que no sustituya la mirada del diseñador. Esa idea aparece repetidamente en expresiones como *“usarla como apoyo, pero no para que nos haga todo el trabajo”*, *“es una herramienta de inspiración”*, *“suma a nuestro trabajo, mas no lo reemplaza”* o *“jamás reemplazará nuestro criterio”*.

Otro eje que aparece con fuerza es la noción de la IA como una vía para explorar otras perspectivas. Varias respuestas la vinculan con la posibilidad de ver propuestas distintas, ensayar caminos visuales alternativos o disponer de un banco de ideas cuando aparece el bloqueo creativo. En ese sentido, la herramienta fue percibida como una máquina capaz de generar imágenes y, a la vez, como un recurso que ayuda a abrir el campo de posibilidades dentro del proceso de diseño. También es relevante que varios estudiantes subrayaron la necesidad de saber usarla bien. No basta con activar una plataforma, es necesario formular buenos prompts, interpretar lo que devuelve la herramienta y decidir hasta dónde conviene dejarla intervenir. Esta observación es importante porque desplaza el centro del proceso hacia el criterio del diseñador. La IA aparece, entonces, como una herramienta útil, pero subordinada a una intención humana, a una capacidad de selección y a una mirada crítica.

A pesar de que existieron algunas respuestas de rechazo o cautela más marcada, el conjunto de comentarios muestra una postura bastante equilibrada: la IA puede ayudar, inspirar, ampliar y acompañar, pero no reemplaza la creatividad, el juicio ni la sensibilidad visual. Esa percepción coincide con lo observado en las obras analizadas en Padlet, donde la herramienta intervino de formas diversas, aunque siempre a partir de una propuesta inicial construida por el estudiante.

En este punto, las respuestas más críticas resultan especialmente valiosas, porque recuerdan que la IA no es neutral ni universalmente provechosa. La resistencia o incomodidad expresada por algunos estudiantes puede leerse como un indicio de que persisten interrogantes legítimos en torno a la autenticidad, la dependencia creativa y la posible pérdida de criterio visual. Precisamente por ello, su inclusión fortalece la interpretación del estudio.

9. Aportación

La principal aportación de esta investigación consiste en mostrar una experiencia pedagógica concreta en la que la inteligencia artificial se introduce como parte de un proceso de trabajo orientado a la observación, la resignificación visual y la reflexión sobre el diseño. En ese sentido, el estudio trasciende el registro del uso de una tecnología emergente en el aula y se centra en analizar qué ocurre cuando esa tecnología entra en diálogo con una propuesta visual previamente elaborada por el estudiante.

Otro aporte importante es que la investigación combina dos niveles que suelen aparecer separados: por un lado, el análisis visual de los productos publicados en Padlet y, por otro, la percepción que los propios estudiantes construyen sobre esa experiencia. Esta articulación permite observar lo que la IA produce sobre la imagen y, al mismo

tiempo, cómo es interpretada por quienes la utilizan. Los resultados muestran que el estudiantado la comprende como una herramienta útil para explorar ideas, ampliar perspectivas y tensionar su propio proceso creativo, antes que como un reemplazo del diseñador.

En el plano metodológico, el estudio propone una estrategia replicable en otros contextos de formación en diseño: partir de un objeto cotidiano, desarrollar una resignificación visual, intervenirla con inteligencia artificial y documentar el proceso en un repositorio colaborativo. El uso de Padlet fue especialmente valioso, porque convirtió el proceso en una evidencia organizada y visible, favoreciendo tanto la observación comparativa como la discusión en clase.

Desde esta mirada, la investigación aporta una mirada situada desde la educación superior ecuatoriana, algo especialmente pertinente en un momento en que muchos debates sobre inteligencia artificial y creatividad siguen dominados por experiencias externas. A partir de esta idea, el trabajo ofrece una referencia concreta sobre cómo pensar la IA en la formación en diseño desde un contexto local, sin reducirla ni a un entusiasmo tecnológico ni a un rechazo automático.

10. Conclusiones

La experiencia desarrollada en la asignatura Laboratorio Cocreativo permitió comprobar que la resignificación visual de objetos cotidianos es una estrategia fértil para activar observación, conceptualización y exploración formal en estudiantes de diseño gráfico. Cuando a ese proceso se incorpora una segunda fase de intervención con inteligencia artificial, la actividad gana una capa adicional de análisis, comparación y reflexión crítica.

El estudio muestra que la IA sí amplía posibilidades visuales, pero no lo hace de manera uniforme ni automática. En algunos casos intensifica la dimensión expresiva de la obra, en otros vuelve más explícita su carga conceptual y, en otros, abre rutas estilísticas que el estudiante no había imaginado. Ese comportamiento variable explica por qué el valor de la herramienta se vincula con el resultado que genera y con las decisiones de revisión y reinterpretación que activa.

Los datos de la encuesta y las respuestas abiertas coinciden en una idea central: los estudiantes reconocen que la inteligencia artificial puede ser útil para inspirar, desbloquear ideas y ensayar alternativas, pero insisten en que no debe reemplazar el criterio del diseñador. Esta tensión, lejos de ser un problema, constituye uno de los hallazgos más valiosos del estudio, porque demuestra que la experiencia pedagógica generó una comprensión menos ingenua de la tecnología.

Como resultado, los hallazgos indican que la incorporación de inteligencia artificial en la educación en diseño resulta más provechosa cuando se trabaja desde una lógica de experimentación crítica. Considerando esto, no se trata de delegar el proceso creativo en una herramienta, sino de usarla como un medio para comparar, cuestionar, seleccionar y pensar mejor. En esa medida, el diseñador no pierde la centralidad; al contrario, su papel se vuelve todavía más importante, porque es quien interpreta, decide y otorga sentido al resultado final.

Referencias bibliográficas

- Boden, M. A. (2016). *AI: Its nature and future*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Bourriaud, N. (2002). *Postproduction*. New York: Sternberg Press.
- Choi, D. E., Hong, S., Park, J., Chung, J. Y., & Kim, J. (2024). CreativeConnect: Supporting reference recombination for graphic design ideation with generative AI. In *Proceedings of the CHI, Conference on Human Factors in Computing Systems*. Honolulu, USA: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3613904.3642794>
- Fundación ProFuturo. (2025). *La llegada de la IA a la educación en América Latina: en construcción*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). Rescatado de: <https://oei.int/wp-content/uploads/2025/06/la-llegada-de-la-ia-a-la-educacion-en-al-en-construccion-oei-profuturo.pdf>
- García-Meza, I. M., González Bello, E. O., & Morales-Holguín, A. (2026). Inteligencia artificial y pensamiento creativo en la formación del diseño: un análisis crítico. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 293, 105-118. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi293.13381>
- Kicklighter, C., Seo, J. H., Andreassen, M., & Bujnoch, E. (2024). Empowering creativity with generative AI in digital art education. In *SIGGRAPH '24: ACM SIGGRAPH 2024 Educator's Forum*. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3641235.3664438>
- Laba, N. (2026). Beyond magic: Prompting for style as affordance actualization in visual generative media. *New Media & Society*, 28 (1), 148-168. <https://doi.org/10.1177/14614448241286144>
- Li, H., Xue, T., Zhang, A., Luo, X., Kong, L., & Huang, G. (2024). The application and impact of artificial intelligence technology in graphic design: A critical interpretive synthesis. *Heliyon*, 10 (21), e40037. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e40037>
- Manovich, L. (2018). *AI aesthetics*. Moscú: Strelka Press.
- Mitchell, W. J. T. (2005). *What do pictures want? The lives and loves of images*. Chicago: University of Chicago Press.
- Naqvi, S. M., He, R., & Kaur, H. (2025). Catalyst for creativity or a hollow trend? A cross-level perspective on the role of generative AI in design. In *Proceedings of the 2025 CHI, Conference on Human Factors in Computing Systems*. Yokohama, Japón: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3706598.3713233>
- Ogundipe, A. (2025). Generative AI, agency and aesthetic disruption in photographic art. *Journal of Aesthetics & Culture*, 17 (1), Article 2557675. <https://doi.org/10.1080/20004214.2025.2557675>
- Runco, M. A. (2014). *Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice*. Ámsterdam: Elsevier.
- Wu, Y., Zeng, X., & Lin, Q. (2024). Generative AI integrated educational model for user-centered design curriculum. In *Proceedings of the 2024 International Conference on Artificial Intelligence and Education*. Bangkok, Tailandia: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3722237.3722260>

Reseña curricular

Verónica Lucía Arévalo Vélez es arquitecta, magíster en Diseño Gráfico Digital y doctoranda en Arquitectura por la Universidad Nacional de Rosario, Argentina. Actualmente se desempeña como docente de la carrera de Diseño Gráfico en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Manabí. Cuenta con 20 años de experiencia profesional en proyectos de diseño, construcción y fiscalización para entidades públicas y privadas. Su trayectoria también integra la fotografía, el arte y la redacción científica. Ha participado como ponente en eventos académicos nacionales e internacionales sobre Marca Ciudad. En el ámbito docente, ha desarrollado propuestas de enseñanza orientadas al aprendizaje significativo, la innovación pedagógica y la formación integral de los estudiantes.

Declaraciones:

Los autores declaran que, en la elaboración del presente artículo, no se han utilizado herramientas de inteligencia artificial.

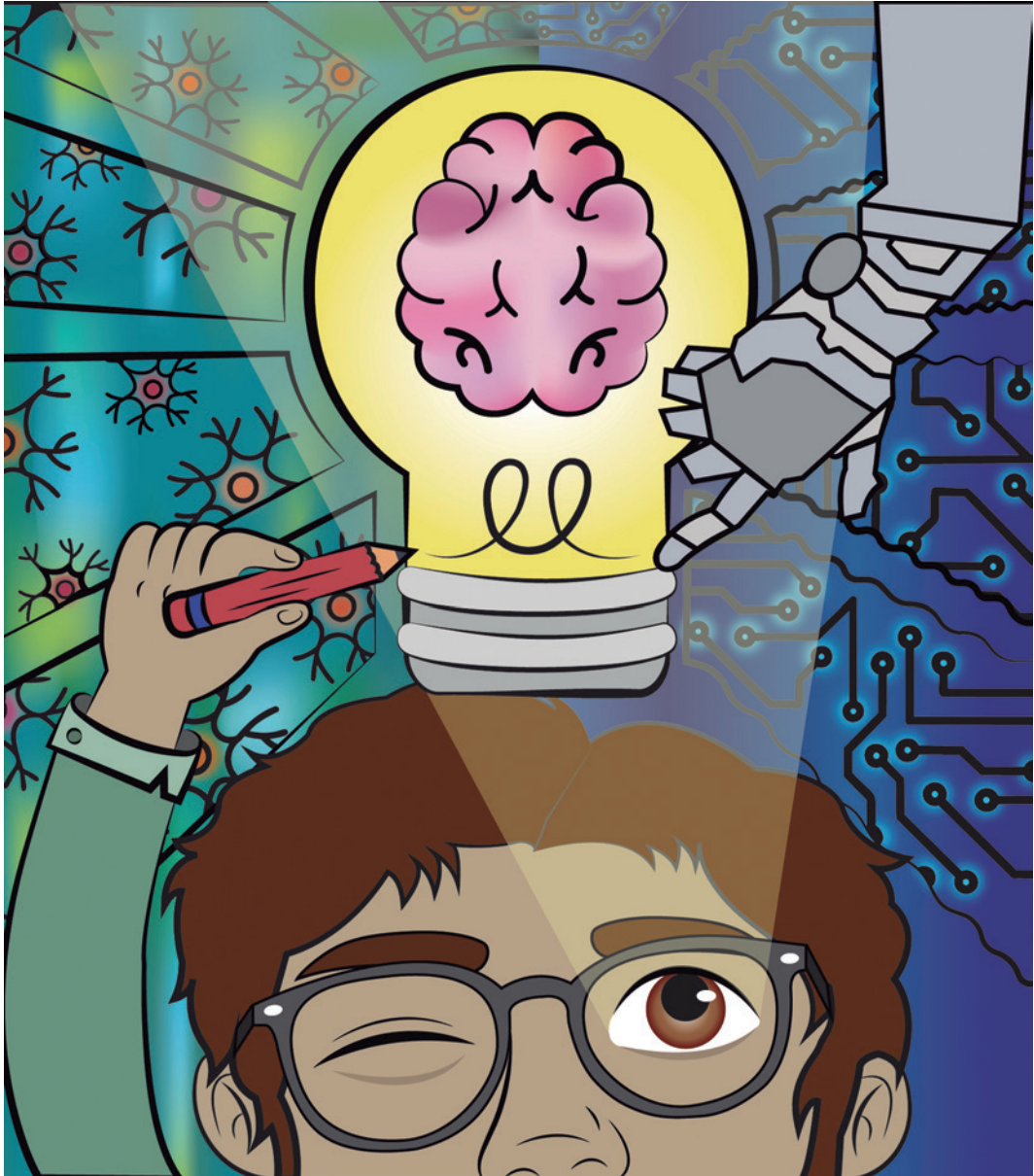


Imagen: Nicole García



Imagen: Nicolle Hidalgo

Roles de género en el diseño de personajes de marca: la china poblana en marcas mexicanas.

Gender roles in brand character design: the China Poblana in Mexican brands.

Resumen:

El artículo aborda cómo los personajes de marca reproducen estereotipos culturales y roles de género, enfocándose en la *china poblana* como símbolo visual de identidad mexicana. Mediante la revisión de varios empaques con personajes femeninos, se identificaron estereotipos que vinculan la feminidad con lo doméstico, la tradición y el servicio; la representación de mujeres con rasgos indígenas en productos de limpieza refuerza jerarquías de clase y etnicidad. Los hallazgos destacan cómo las marcas perpetúan estereotipos de género y étnicos para proyectar autenticidad y nacionalidad, resaltando la necesidad de un enfoque de diseño más ético e inclusivo.

Palabras claves: diseño, estereotipos, mascotas, percepción, personajes.

Abstract: The article details how brand characters reproduce cultural stereotypes and gender roles, focusing on the *china poblana* as a visual symbol of Mexican identity. Through the review of various packaging featuring female characters, the study identified stereotypes linking femininity with domesticity, tradition, and service; the depiction of women with Indigenous features on cleaning products reinforces class and ethnic hierarchies. The findings highlight how brands perpetuate gender and ethnic stereotypes to project authenticity and nationality, underscoring the need for a more ethical and inclusive design approach.

Keywords: design, stereotypes, mascots, perception, characters.

Sumario. 1. Introducción. 2. El origen del estereotipo. 3. Metodología. Revisión de personajes femeninos como imagen de marca. 4. Desarrollo. Una china muy mexicana. 5. Resultados y discusión. 5.1. El carácter mexicano del producto. 5.2. El carácter tradicional del producto. 5.3. El carácter poblano del producto. 6. Conclusiones.

Cómo citar: López-León, R., & Rivero-Mata, E. (2026). Roles de género en el diseño de personajes de marca: la china poblana en marcas mexicanas. *Nawi. Arte, Diseño, Comunicación*, Vol. 10, Núm. 2, 209-225.

<https://nawi.espol.edu.ec/>

www.doi.org/10.37785/nw.v10n2.a10

Ricardo López-León

Univ. Autónoma de Aguascalientes.

Aguascalientes, México,

ricardo.lopezl@edu.uaa.mx

[https://orcid.org/0000-0001-](https://orcid.org/0000-0001-9653-5525)

[9653-5525](https://orcid.org/0000-0001-9653-5525)

Elena Rivero-Mata

Univ. Autónoma de Aguascalientes.

Aguascalientes, México,

maria.rivero@edu.uaa.mx

[https://orcid.org/0009-0007-](https://orcid.org/0009-0007-9264-3909)

[9264-3909](https://orcid.org/0009-0007-9264-3909)

Enviado: 28/11/2025

Aceptado: 9/4/2026

Publicado: 15/7/2026



Esta obra está bajo una licencia internacional
Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.

1. Introducción

En la comercialización de bienes de consumo, el *packaging* se ha convertido en uno de los escenarios más competitivos para las marcas. Tan sólo en Latinoamérica, un estudio (Botana, 2024) revela que en el 2023 los consumidores hicieron 53,000 millones de decisiones de compra a lo largo del año; los latinoamericanos eligen al menos una marca cada día, con un repertorio de casi 90 marcas por hogar, una cifra considerablemente superior a la media mundial que se sitúa en 62,3 marcas.

En este escenario hay que considerar que el diseño de etiquetas y *packaging* no sólo opera como un sistema de comunicación visual que transmite información funcional, sino que también construye significados simbólicos y culturales (Spence & Van Doorn, 2022; Celhay et al., 2020; Mendonça, 2021; Rehman & Elahi, 2024).

Este proceso puede leerse como una forma de reproducción simbólica, ya que el *packaging*, como sistema de representación visual, contribuye a legitimar y naturalizar estructuras ideológicas y sociales dado que participa activamente en la construcción de imaginarios sociales; como dispositivo ideológico inscribe en lo cotidiano narrativas sobre identidad, género y cultura a través del consumo (Bourdieu, 1984; Veblen, 1899; Wagner, 2015; Faiz et al., 2024)

Uno de los elementos protagónicos del *packaging*, es el uso de mascotas, las cuales operan como dispositivos simbólicos que condensan valores culturales y organizan la identidad de marca (Cayla, 2013; Wong, 2017; Takács et al. 2025); funcionan como vehículos narrativos capaces de transmitir valores sociales.

Incorporar un personaje como parte del *branding* de una marca, tiene grandes beneficios pues logra una mayor proyección de la personalidad a través de la cual se construye un lazo más cercano con los consumidores y por lo tanto incrementa la intención de compra (Reddy & Sathish, 2023). La importancia de dichos personajes o mascotas para el posicionamiento de productos es indiscutible, así como la influencia que tienen en los consumidores. Esta relación personaje-marca-consumidor, ha sido estudiada desde el aspecto comercial, es decir, como beneficio para la construcción de marcas, como también desde lo sociocultural, donde se revisa con mayor detenimiento la construcción de los personajes y sus implicaciones sociales.

Hasta hace poco los productos destinados al consumo infantil estaban plagados de personajes y mascotas. La audiencia infantil es una de las más susceptibles al poder persuasivo de la publicidad y de los ideales que a través de la misma se transmiten. Por ello, algunos estudios se enfocan en las mascotas de marca y su relación directa con la obesidad infantil, pues declaran que dichos personajes están tan presentes en la vida de niños y adolescentes, que ejercen una influencia importante en la activación y aceptación de ciertas actitudes, provocando comportamientos como promover el consumo de ciertos productos que no son ideales en la nutrición de los infantes (Boyland & Halford, 2015; Brownell, 2017; Esmailpour & Shabani, 2020; Hirani & Gujrati, 2020; Kraak & Story, 2015).

No es casualidad que el gobierno de México, en 2020, hiciera una modificación a la Norma Oficial Mexicana NOM-051-SCFI/SSA1-2010, que concierne a la información que aparece en los empaques de productos. En dicha modificación se prohibía el uso de personajes en los empaques o mascotas de productos alimenticios dirigidos a niños pues incitaban el consumo. La norma aplica para aquellos productos altos en azúcares, sodio, grasas entre otros elementos considerados nutricionalmente dañinos, que están dirigidos a niños (Vázquez Maulén & Cruz Martínez,

2021). Cereales, pastelillos, bebidas, chocolates, papas fritas, todas contenían personajes en sus empaques que tuvieron que desaparecer dada la modificación de la norma oficial.

El caso anterior sirve como ejemplo para ver las posibilidades que tienen los personajes de marca de influir en la percepción, actitud y comportamiento de los consumidores. Por ello, es imperante revisar cuáles son los ideales que dichos dispositivos de comunicación están difundiendo, pues, los personajes de marca se construyen a partir de percepciones estereotipadas de distintos grupos sociales. Si los personajes pueden influir en el consumo de productos, también podrán colaborar en la construcción de ideologías y de miradas estereotipantes.

Hay un esfuerzo reciente por crear consciencia sobre los estereotipos que algunas de estas mascotas difunden y los riesgos de que se perpetúen. Recientemente, las mascotas de equipos deportivos han ganado notoriedad (Burkley et al., 2016; Morris, 2014; Steinfeldt et al., 2011). Uno de los casos más conocidos por su visibilidad es el del equipo de fútbol americano de la NFL, los “Pieleros” de Washington, que tuvieron que cambiar su nombre a “Commanders” (Levenson, 2022), luego de ser acusados de prácticas discriminatorias a través de su logo. Este suceso es sólo la parte más visible de una oleada de equipos deportivos que tuvieron que hacer ajustes a su imagen de marca y se despidieron de sus mascotas por ser personificaciones estereotipadas de grupos sociales y, por lo tanto, promovían una perspectiva racista. Entre estos se encuentra el equipo de béisbol de Cleveland que removió al Chief Wahoo, o el Missisipi College que quitó al Chief Choc.

Por su notoriedad, los equipos deportivos quizás sean los que estén más obligados a revisar que en sus prácticas comunicativas no estén recurriendo a las reproducciones estereotipantes de grupos sociales, pero existen un sinnúmero de marcas que también deberían revisar sus estructuras de identidad. Por otro lado, aunque el uso de imágenes étnicas en la mercadotecnia deportiva ha recibido una amplia atención mediática, pocas investigaciones han examinado sus efectos. De particular importancia es el uso de caricaturas étnicas y su posible papel en la activación y adopción de estereotipos. La investigación existente se ha centrado en gran medida en los efectos del uso de estas imágenes étnicas sobre los miembros de la población caricaturizada, prestando mínima atención a sus efectos en las actitudes de la población en general. Estos posibles efectos secundarios son importantes, dado el uso generalizado actual de imágenes étnicas, a pesar de los argumentos contundentes a favor de su eliminación.

Estos hallazgos demuestran efectos negativos medibles de la imaginería étnica promovida por las marcas sobre los estereotipos implícitos y respaldan la idea de que el uso de tales imágenes puede tener consecuencias sociales perjudiciales (Angle et al., 2017; Williams, 2025), ya que facilitan la aplicación de estereotipos negativos y promueven su aceptación (Burkley et al., 2016; Morris, 2014), pues, además, las mascotas de marca despiertan una gran fidelidad de sus audiencias (Schultz & Sheffer, 2017). Por otro lado, también hay estudios sobre la racialización de las mascotas, los cuales muestran cómo la publicidad puede normalizar estereotipos, evidenciando la necesidad de cambios en diversidad e inclusión en la industria (Callais, 2010; King & Springwood, 2000; Thomas et al., 2020).

La investigación sobre estereotipos de género y mascotas de marca es más escasa. Los estudios se han enfocado principalmente en revisar cómo la identidad de género de la marca afecta las percepciones de los consumidores. De acuerdo con diversos autores, los consumidores perciben el género de la marca a través de diferentes estímulos

visuales, es decir, aunque una marca no cuente con una mascota o personaje dentro de su *branding*, los consumidores la van a percibir como masculina o femenina. El estudio de Lieven (et al., 2015) explora cómo los elementos de diseño de marca (forma del logotipo, nombre de la marca, tipografía y color) afectan las percepciones de masculinidad y feminidad de la marca, las preferencias del consumidor y el valor de marca. La personalidad de género de la marca influye en cómo se perciben su calidez y competencia (Delgado-Ballester & Fernández-Sabiote, 2024). Así, en cada categoría de productos, como cuidado personal, limpieza del hogar, nutrición, hay preferencias por cierto género de las marcas. En otras palabras, hay categorías en las que los consumidores prefieren que sus marcas proyecten un género femenino, así como las hay en las que se prefiere la masculinidad. Incluso hay estudios que identifican que los hombres tienden a devaluar las marcas con nombres femeninos (Spielmann et al., 2021).

Esto podría ayudar a comprender por qué hay una menor participación de los hombres en comportamientos ecológicos, pues se debe, en parte, al estereotipo de “verde-femenino”. Es decir, la mayoría de las marcas ecológicas, o con ideología sostenible tienden a proyectar una imagen que se asocia más con lo femenino. Así, hay estudios que evidencian que los hombres tienden a evitar comportamientos ecológicos para mantener una identidad masculina, y que este efecto puede mitigarse al utilizar un *branding* que refuerce la masculinidad (Brough et al., 2016). Por ello, surgieron propuestas desde la perspectiva del *brand management* para proyectar claramente el género de la marca y aprovechar los beneficios que ello representa (Alreck, 1994). Por otra parte, en estudios más recientes se identifica que las marcas con géneros no estereotipados, o con personalidad con tendencia neutra generan un mejor ajuste percibido en extensiones de mercado cruzadas (Veg-Sala & Roux, 2018), o sea, en audiencias diversas.

El género de las mascotas ha sido revisado también en el sentido de cómo éste influye en la percepción de género de la personalidad de las marcas (Verbeek et al., 2025), y cómo ya se expuso, el género de una marca impacta también en el comportamiento de consumo de la audiencia. La forma en la que hablan y se comportan las mascotas también sirven como clave o índices de su género. Los personajes femeninos suelen asociarse a conceptos de originalidad, creatividad e innovación, mientras que los masculinos a la acción y la practicidad, siguiendo roles de género tradicionales (Kinney & Ireland, 2015). Por ello, se destaca cómo con enfatizar o sugerir un solo atributo a través del antropomorfismo del personaje de marca, activa un conjunto específico de expectativas en los consumidores, respecto a su personalidad femenina o masculina, y al mismo tiempo influye en las expectativas de género, especialmente aquellas que colocan a las marcas femeninas en desventaja (Yang & Aggarwal, 2025).

La revisión anterior destaca un rezago en el estudio de los personajes de marca y su papel en la reificación de estereotipos de género, particularmente en contextos donde estos se entrelazan con tradiciones culturales. Las mascotas de marca y sus estereotipos parecen un tema aún incipiente, particularmente en países en donde los roles de género están instaurados en la cultura, se confunden entre tradiciones y costumbres. En este sentido, las mascotas de marca no solo reflejan prácticas sociales instauradas, sino que también operan como dispositivos de difusión que contribuyen a su normalización y permanencia. A partir de este marco, la investigación se articula en torno a las siguientes preguntas: ¿Cómo los personajes femeninos en empaques comerciales configuran estereotipos de género e identidad nacional? ¿Cómo las representaciones femeninas de marcas mexicanas naturalizan la asociaciones entre feminidad y roles de género?

El estudio que aquí se presenta se centra en la figura de la china poblana como un personaje femenino profundamente arraigado en la cultura visual mexicana y recurrentemente utilizado en logotipos y empaques. En este sentido, se plantea la siguiente pregunta específica: ¿De qué manera la figura de la china poblana es utilizada como recurso iconográfico para representar la mexicanidad y la tradición en la comunicación visual de marcas? Dado que dicho personaje se relaciona con la mexicanidad como símbolo, aquellos productos que buscan proyectar su origen, identidad mexicana, o una imagen tradicional, suelen recurrir a la forma gráfica estereotipada de la china poblana.

2. El origen del estereotipo

El término estereotipo tiene sus orígenes en el ámbito de la imprenta: designaba a una plancha sólida elaborada a partir de un molde de tipos móviles, lo que facilitaba la reproducción de páginas sin necesidad de recomponerlas cada vez. Esta noción técnica se proyectó posteriormente hacia lo social. Su raíz etimológica en griego “στερεός” (stereos: firme, sólido) y τύπος (typos: impresión), revela por qué, como advierte Bahena (2013), las creencias estereotípicas tienden a permanecer inmutables en el tiempo y el espacio, resistiéndose incluso a las transformaciones sociales.

En la actualidad, los estereotipos se entienden como construcciones sociales que se instalan con fuerza en el imaginario colectivo y que funcionan como un conjunto de creencias compartidas sobre determinados grupos sociales. Su persistencia se explica, en parte, a través de la teoría del esquema de género cuyos principales autores señalan que las personas muestran una inclinación a recordar y adoptar aquella información que encaja con sus conductas autopercebidas (Bem, 1981; Martin & Halverson, 1981, en Szabó, 2022, 213).

De este modo, la estereotipación opera como un circuito cerrado: los medios de comunicación retoman patrones de la cultura, los simplifican en sus representaciones visuales y los devuelven a la sociedad, donde se refuerzan de manera continua hasta cristalizar, como aquella plancha metálica de la imprenta, en un estereotipo cultural. Asimismo, tenemos que considerar que el *packaging* de distintos productos también funciona como un dispositivo de difusión, el cual entrega directamente al consumidor una ideología representada a través de distintos elementos visuales entre los que se encuentran los personajes o mascotas de marca.

Finalmente, un análisis como el de Espín López (et al., 2004, citado en Salamanca Quintana, 2019) muestra que los estereotipos de género son generalizaciones infundadas que asignan, de manera arbitraria, rasgos diferenciales a hombres y mujeres. Se trata de constructos culturales que consolidan esquemas cognitivos profundamente resistentes al cambio, precisamente por estar enraizados en la tradición cultural. Estas ideas son redificadas en los personajes y elementos visuales de la personalidad de cada marca. Cada compra, cada consumo es una entrega, el estereotipo se refuerza y se actualiza.

Fundamentación teórica. La china poblana, del prototipo al estereotipo.

El traje de china poblana es uno de los elementos visuales más representativos de la cultura, folclor e identidad mexicana. Si tomamos como referencia la metáfora de impresión sobre el estereotipo, entonces podríamos especular que, para cada estereotipo, existe un prototipo, es decir, una forma original de la cual se derivan las copias; una placa sólida a partir de la cual se reproducen distintas representaciones en esencia similares pero que también se van desgastando.

Esta investigación se centra en el estereotipo de la china poblana, una figura que se puede encontrar en representaciones en diversos medios. La china poblana es la figura femenina mexicana por antonomasia. Consiste en replicar ciertos rasgos que se asocian con lo tradicional, pero, además, con un personaje histórico. Dichos rasgos consisten en llevar el cabello trenzado, a veces con listones de colores que corresponden con la bandera de México, una blusa blanca escotada, que puede o no llevar olanes y terminaciones en deshilado; una falda larga, típicamente roja, o verde para acercarse a la bandera de México. También se pueden ver accesorios como el reboso, que figura en diversos trajes típicos de los pueblos de este país.

Había que estudiar el prototipo, el surgimiento de la primera china poblana, para comprender el estereotipo. Sin embargo, el origen del mismo está lleno de contradicciones, mitos y leyendas que se erigen en torno a un personaje histórico en la región de Puebla de los Ángeles. Según la tradición, la “china poblana” fue una mujer llamada Mirrha o Catarina de San Juan, que llegó a México en el siglo XVII procedente de la India o Filipinas, habiendo distintas versiones de su origen y travesía. Es un personaje que “pasó de ser esclava a ser venerada como santa por sus prodigios, y siglos después, se convirtió en un elemento de identidad nacional” (Reyes, 2024).

Autores como Gómez de Orozco (1947), Olivares Chávez (2007) y Vázquez Mantecón (2012), confirman la existencia de dicho personaje y su historia, sin embargo, rechazan que hubiera una conexión entre el personaje de Catarina y el origen del traje. Para ello, los autores destacan una gran contradicción, pues Catarina de San Juan llevaba en realidad una vida austera, imposible de obtener un traje tan elaborado. Mirrha habría sido raptada de la India y sometida como sirvienta del capitán Miguel de Sosa, después bautizada por los jesuitas como Catarina de San Juan. A la muerte del capitán Sosa, don Hipólito del Castillo, ya en Puebla, la adopta como ama de llaves de su residencia, que hoy en día aún se puede visitar y es conocida como la última morada de Catarina. El simbolismo mágico alrededor del personaje se recupera a partir de las memorias de los jesuitas que la conocían, la frecuentaban y fueron sus últimos confesores, testigos también de los aspectos enigmáticos de su personalidad, como visiones y comportamientos atípicos que le otorgaron el misticismo necesario para su veneración (Reyes, 2024; Vázquez Mantecón, 2012). Dichos testigos, además, describen el atuendo de Catarina de San Juan como somero, libre de toda la ornamentación que supone las prácticas tradicionales actuales. Asimismo, Olivares Chávez (2007) destaca entre las contradicciones, la diferencia temporal, pues Catarina es un personaje que se erige en el siglo XVII, y su leyenda no aparece sino hasta principios del siglo XIX, después de la independencia. Algunos autores como Tibón (1969), León (1971) y Aquino (2022) atribuyen al historiador y coronel Antonio Carreón (1897) la invención de la leyenda, para fomentar la tradición y la identidad nacional.

En cambio, diversos estudios asocian el término de “china poblana” a la forma de referirse a la mujer mestiza mexicana tras la independencia (Bailey, 1997; Aquino, 2022; García Gimeno & Herrero García, 2022; Olivares Chávez, 2007; Vázquez Mantecón, 2012). Se destaca que el término “china” no era referente total del origen oriental de la mujer, sino que servía más como un apelativo, incluso utilizado en gran parte de Latinoamérica, para referirse a distintas mujeres: desde un nombre usado por las castas de la Nueva España como sinónimo para chica de pueblo, atribuido también a la servidumbre, a una concubina, e incluso para referirse a mestizas que para el siglo XIX “promovían la venta de favores carnales” (Álvarez Guzmán, 2024, 34).

La vestimenta característica, como explica Olivares Chávez (2007), era portada por mujeres mestizas que constaron de mayor libertad de confección, pues la independencia también derrocó un régimen autoritario y conservador en la forma de vestir. Así, con la influencia de las culturas prehispánicas, española y africanas, además del comercio con Asia, las mestizas diversificaron su vestimenta en formas, colores y estilos. Es así como, de acuerdo con diversos autores (García Gimeno & Herrero García, 2022; Gómez de Orozco, 1947; Vázquez Mantecón, 2012), algunas características de la vestimenta de la china poblana constaban del uso de capas con una enagua interior con encajes de lana bordados a las orillas con puntas “enchiladas” o de picos, y una segunda enagua de seda o castor bordada de realce con lentejuelas; además de una blusa blanca escotada, “aretes de filigrana y trenzas con listones. Atuendo considerado demasiado sensual para una moral decimonónica” (Álvarez Guzmán, 2024, 34).

Es Porfirio Díaz, en ese momento presidente de México, quién, como celebración del centenario de la Independencia de México a principios del siglo XX recupera el traje de china poblana como parte de la identidad nacional (Álvarez Guzmán, 2024), entre otros elementos visuales, para legitimar su régimen que, como lo sabemos ahora, estaba a punto de ser derrocado a través de la lucha armada que se conoce como Revolución Mexicana. Vázquez Mantecón (2012), además, detalla en su estudio un recorrido del auge de la vestimenta de china poblana como símbolo de la identidad nacional mexicana. Luego de la revolución, el nacionalismo mexicano entró en boga, y el atuendo de china poblana recibió un impulso extra a través de diversas manifestaciones, incluidos el arte, danza, literatura, música y cine, para que hoy se considere un elemento visual de la imaginaria nacional. Entre los casos más representativos, se encuentra la famosa Ana Pávlova, quien colaboró en “legitimar en baile de puntas un jarabe tapatío vestida como china poblana” (Vázquez Mantecón, 2012, 141). María Félix, reconocida actriz de la época de oro del cine mexicano, que aparece utilizando dicho traje en una película que lleva el nombre del personaje. También se destaca Jesús Helguera, artista que representó innumerables veces a la mujer mexicana con características similares al traje de china poblana, y sus imágenes serían distribuidas mediante calendarios por toda Latinoamérica, colaborando en que la china poblana ganara su lugar como símbolo visual de la identidad nacional mexicana.

3. Metodología. Revisión de personajes femeninos como imagen de marca

Esta investigación tenía por objetivo identificar aquellos estereotipos presentes en marcas que se comercializan en México, con la intención de encontrar aquellos personajes de marca que promueven la identidad nacional. Se revisaron un total de 120 productos de consumo de distintas categorías, entre las que se encuentran, cereales, lácteos, embutidos, saborizantes, conservas, procesados, productos de limpieza, entre otros.

El estudio se desarrolló mediante un análisis de contenido visual de carácter cualitativo con interpretación semiótica, orientado a identificar patrones de representación de género y estereotipos culturales en personajes femeninos presentes en empaques comerciales. Este enfoque permite examinar cómo los elementos visuales funcionan como signos que articulan significados culturales y sociales dentro de la comunicación de marca.

La unidad de análisis fue el personaje femenino representado gráficamente en el empaque de productos de consumo. La muestra se integró mediante un muestreo intencional, seleccionando de 127 empaques, aquellos que presentan personajes femeninos asociados a imaginarios de identidad mexicana, particularmente aquellos

que retoman elementos iconográficos. Los casos analizados corresponden a productos disponibles en el mercado mexicano y que utilizan personajes femeninos como parte central de su identidad visual.

El procedimiento analítico consistió en tres etapas. En primer lugar, se llevó a cabo una recolección y registro de los casos a través de un análisis preiconográfico, centrado en los elementos visibles del personaje (vestimenta, postura, atributos gráficos). En segundo lugar, se elaboró una matriz de análisis a partir de la sociosemiótica (Halliday, 1978) e iconología (Panofsky, 1980). Finalmente, se llevó a cabo la interpretación de los signos visuales, identificando relaciones entre los atributos del personaje, el tipo de producto y los significados culturales asociados.

Las categorías analíticas permitieron identificar cómo ciertos rasgos visuales, como la vestimenta tradicional, la postura corporal o el contexto narrativo del personaje, contribuyen a construir significados relacionados con la feminidad, la tradición, los roles de género y la identidad nacional. A partir de este análisis se identificaron elementos de representación que evidencian la reproducción de estereotipos de género y de jerarquías culturales en la comunicación visual de las marcas (ver Tabla 1).

Tabla 1. Matriz de análisis. Fuente: elaboración propia.

MATRIZ DE ANÁLISIS	
Categoría	Descripción analítica
Representación de género	Actividad o función atribuida al personaje (doméstica, decorativa, demostracional).
Representación corporal	Posición corporal, gestualidad y actitud del personaje que sugieren acción, sumisión, servicio.
Iconografía cultural	Presencia de elementos asociados a la tradición mexicana (traje típico, rebozo, trenzas, flores, bordados).
Identidad étnica	Representación estilizada de rasgos asociados a mujeres indígenas o mestizas (tono de piel, facciones, peinado).
Relación personaje-producto	Vinculación entre el personaje femenino y el producto comercializado (limpieza, alimentos tradicionales, cuidado corporal).
Narrativa simbólica	Valores y significados proyectados por el personaje: tradición, autenticidad, domesticidad, nacionalidad.

El estudio arroja distintas estrategias y soportes para la construcción de personajes de marca, destacando la “china poblana” como uno de los conceptos más interesantes. Se revisaron también dichas mascotas de marca desde la perspectiva de género y se pudieron identificar estrategias simbólicas a explorar con mayor profundidad en futuras investigaciones.

Es común encontrar personajes femeninos que buscan enfatizar ciertos atributos culturales a las marcas que respaldan. Entre los personajes más comunes que buscan destacar los atributos de tradición se encuentra la representación visual de mujeres mayores, ya sea porque la marca tiene en su nombre el denominativo de abuelita, o de tía. Las abuelas son el símbolo cultural de la herencia familiar, del conocimiento gastronómico y remedios curativos pasados de generación en generación. Por eso, la abuela o la tía hacen alusión también a esos lazos familiares y aparecen en productos que quieren destacar un sabor casero o tradicional. Ejemplo de ello son el Chocolate Abuelita, o la marca de alimentos Tía Rosa. Ambas marcas suelen proyectar en sus empaques representaciones visuales de mujeres adultas. El apelativo de doña también suele aparecer en otras marcas, haciendo referencia a las mujeres encargadas del hogar, incluso aristócratas a las que se les refería con respeto en el México antiguo. Por eso, los alimentos más tradicionales suelen colgarse de esos significados, como son el caso de las marcas de salsas y mole Doña María, y Doña Chonita, aunque éstas no muestran en su *packaging* un personaje de marca.

4. Desarrollo. Una china muy mexicana

Este artículo analiza la representación de la marca Delicias Poblanas, un producto conocido en México como tostada: una tortilla de maíz frita, en ocasiones horneada, que funciona como base para diversos platillos tradicionales. En su empaque aparece la imagen de una mujer ataviada con el característico traje de china poblana: blusa blanca escotada con bordados, falda en tonos verde y rojo, y el cabello trenzado. En el empaque también aparece el molcajete con su mortero, utensilio de cocina de origen prehispánico; el molcajete contiene guacamole, platillo representativo de la comida mexicana; y, una servilleta con bordado de flores, pieza típica en los hogares para envolver las tortillas, además que el bordado forma parte de las representaciones culturales de muchos grupos étnicos. Todos estos elementos son piezas indispensables en la gastronomía y son elementos clave de la cultura e identidad mexicana al estar presentes en casi todas, si no es que todas, las cocinas de los hogares de las familias mexicanas. Junto con estos elementos y a través del personaje, la marca busca transmitir tres atributos principales en la construcción de su identidad: su carácter mexicano, su vínculo con la tradición y su origen en la región de Puebla.

5. Resultados y discusión

Los resultados del análisis evidencian que la figura de la china poblana, así como otras representaciones femeninas afines, opera como un dispositivo visual recurrente en la construcción simbólica de los productos, articulando significados relacionados con la identidad nacional, la tradición y la pertenencia territorial. A partir de la aplicación del enfoque iconológico propuesto por Erwin Panofsky, fue posible identificar que estas imágenes no solo funcionan como elementos decorativos, sino como estructuras significantes que condensan narrativas culturales complejas. En este sentido, los hallazgos se organizan en tres ejes principales: la construcción de lo “mexicano” como un imaginario folclorizado, la asociación de la feminidad con la tradición y el ámbito doméstico, y la utilización de símbolos regionales como marcas de autenticidad comercial

5.1 El carácter mexicano del producto.

La china poblana se presenta como una encarnación simplificada de la identidad nacional. Su vestimenta con colores patrios y bordados tradicionales funciona como un atajo visual que sintetiza la idea de lo “mexicano” en una

imagen folclórica estandarizada y conocida. De esta manera, la marca no solo busca legitimar la autenticidad del producto, como producto auténticamente mexicano, sino que recurre a un estereotipo fácilmente reconocible para reforzar su pertenencia al imaginario nacional. La inclusión de esta figura perpetúa la idea de que la mexicanidad puede reducirse a símbolos folclóricos y consumibles.

5.2 El carácter tradicional del producto.

El recurso a la china poblana también funciona como una estrategia para inscribir el producto en la narrativa de la tradición. Sin embargo, más que un verdadero vínculo con prácticas culinarias ancestrales, la imagen proyecta una versión estereotipada de la mujer mexicana asociada histórica y culturalmente al ámbito doméstico. El producto se reviste así de un aura de “lo cultural” o lo referente a costumbres de antaño, pero en realidad se trata de una construcción que instrumentaliza una figura conocida como histórica para dar apariencia de herencia patrimonial.

5.3 El carácter poblano del producto.

Aunque la denominación “poblanas” y la vestimenta típica remiten a Puebla, el uso de la china poblana no necesariamente refleja la diversidad cultural y gastronómica de la región, sino que selecciona un símbolo identitario ya consolidado, destacando así otro de los grandes riesgos del uso de estereotipos. La marca capitaliza la popularización de la china poblana como ícono local, transformándola en un sello de procedencia que resulta más comercial que representativo. En este sentido, la referencia a Puebla queda atrapada en una mirada folclorizada y estereotipante que simplifica y mercantiliza la riqueza cultural del estado (Figura 1).



Figura 1. Tostadas “Delicias Poblanas”.

Se encontraron otras etiquetas con reminiscencias que pueden o no ser de la china poblana, pero que sin duda retoman algunos rasgos.

Una de las categorías donde se puede apreciar estos personajes de mujeres con alusión a la china poblana es los productos de limpieza. Las mujeres presentes en etiquetas y empaques, dentro de este tipo de productos, son representadas con características que remiten a mujeres de procedencia de los pueblos originarios dentro del país mexicano. Mujeres vestidas con faldas largas y amplias, calzado de huaraches, cabello oscuro peinado en dos trenzas o recogido en trenza y piel morena son algunos de los rasgos compartidos por una gran mayoría de mujeres de varias de las comunidades indígenas en México (Figura 2).



Figura 2. Productos mexicanos de limpieza.

Dichas representaciones no solo reflejan la noción de las mujeres como principales responsables del aseo del hogar y refuerzan la división de roles de género arraigados en la cultura mexicana. Sino que, más allá del género, estos personajes evidencian los fenómenos de racialización y de segregación étnica que existen dentro del país. En ellos no solo se perpetúa la imagen tradicionalista de las trabajadoras domésticas, también se evidencian los sesgos étnicos y el estereotipo que las mujeres indígenas ocupan un lugar de subordinación en el trabajo doméstico y están presentes dentro de los hogares mexicanos al servicio de otros.

Así las marcas a través de sus personajes no solo venden un producto, sino que normalizan las jerarquías de género, clase y etnicidad. Además de romantizar el trabajo doméstico, lo que en realidad es una labor precaria, caracterizada por la informalidad, los bajos sueldos, falta de seguridad social y de prestaciones, o incluso existen casos donde las trabajadoras no cuentan con los suficientes tiempos de descanso, en el personaje se transforma este trabajo doméstico en una imagen idealizada de agradecimiento y servicio alegre.

La mujer indígena no es representada como sujeto histórico ni como un agente de cambio, sino como una figura decorativa que adorna el envase y añade un valor simbólico de “trabajo bien hecho” o “servicio”. Al igual que ocurre

con la figura de la china poblana, estas representaciones condensan una mirada folclorizante sobre la identidad nacional. Por lo que resultaría valioso ahondar en las repercusiones sociales y culturales de este fenómeno.

6. Conclusiones

Los resultados del análisis permiten sostener que las representaciones femeninas en los empaques estudiados no operan únicamente como recursos gráficos orientados a la identificación del producto, sino como dispositivos semióticos que articulan y reproducen significados culturales complejos. En particular, la figura de la china poblana, así como sus variaciones en otras categorías como los productos de limpieza, evidencia una constante: la asociación entre feminidad, tradición, servicio y domesticidad, que se inscribe en narrativas visuales más amplias sobre la identidad nacional.

A la luz del enfoque iconológico, estas representaciones pueden entenderse no solo en su dimensión formal o descriptiva, sino como construcciones culturales que condensan ideologías históricamente situadas. La reiteración de ciertos elementos como la vestimenta tradicional, corporalidades específicas, gestualidades asociadas al servicio, no es casual, sino que responde a una lógica de codificación visual que busca hacer reconocible lo “mexicano” a partir de estereotipos fácilmente identificables.

En este punto, la perspectiva sociosemiótica de Halliday resulta particularmente útil, al concebir los sistemas de signos como recursos sociales para la construcción de significado en contextos específicos. Desde esta mirada, los personajes de marca pueden interpretarse como configuraciones semióticas que articulan funciones ideacionales, dado que representan una determinada visión de la identidad nacional; y funciones interpersonales pues establecen relaciones intersemióticas de cercanía, servicio o confianza con el consumidor. Sin embargo, esta simplificación implica una reducción de la diversidad cultural a signos folclorizados.

En este sentido, los hallazgos dialogan con lo planteado por Erwin Panofsky en tanto evidencian que el nivel iconológico de la imagen revela estructuras simbólicas profundas que exceden lo meramente representacional. De manera complementaria y desde la sociosemiótica hallidayana, estas imágenes pueden entenderse como parte de un sistema de significación más amplio en el que las elecciones visuales no solo representan el mundo (función ideacional), sino que también regulan relaciones sociales (función interpersonal) y organizan el mensaje dentro de un contexto comunicativo específico (función textual). De este modo, las marcas no solo seleccionan signos por su valor estético, sino por su capacidad de activar marcos culturales compartidos y de posicionar al producto dentro de narrativas reconocibles.

Particularmente significativo es el caso de los productos de limpieza, donde la representación de mujeres con rasgos asociados a comunidades indígenas intensifica la intersección entre género, clase y etnicidad. En estos casos, la imagen no solo remite a la domesticidad como ámbito femenino, sino que sitúa simbólicamente a ciertos cuerpos dentro de una economía de servicio, naturalizando relaciones históricas de subordinación. De este modo, recalcamos que las estrategias visuales de las marcas no solo comunican atributos funcionales del producto, sino que participan activamente en la reproducción de estructuras sociales desiguales.

Desde la perspectiva del diseño, estos hallazgos invitan a cuestionar la aparente neutralidad de las decisiones formales. Elementos como la elección cromática, la construcción del personaje o la estilización de rasgos corporales constituyen actos de significación que configuran imaginarios colectivos. La reiteración sistemática de estos códigos produce un efecto de familiaridad que refuerza su legitimidad cultural, contribuyendo a la naturalización de los estereotipos.

En consecuencia, este estudio subraya la necesidad de incorporar una perspectiva crítica y ética en la práctica y en la docencia del diseño, particularmente en el ámbito de la comunicación visual de marcas. Conviene destacar que hay personas responsables de estas decisiones y, por lo tanto, es necesario en la actualidad una mirada ética desde lo más profundo de las profesiones, que bien podría emprenderse en la formación universitaria.

Más allá de su función comercial, el diseño (y con ello los diseñadores y comunicólogos) participa en la construcción de representaciones sociales y, por tanto, posee un potencial significativo como agente de transformación cultural. Avanzar hacia imaginarios visuales más inclusivos implica no sólo diversificar las representaciones, sino también cuestionar las estructuras simbólicas que históricamente han definido qué cuerpos, identidades y roles son visibles, legítimos o deseables en el espacio público.

Finalmente, se reconoce como limitación del estudio el carácter acotado de la muestra, lo que abre la posibilidad de futuras investigaciones que amplíen el corpus de análisis y profundicen en otras categorías de productos o contextos culturales. Asimismo, sería pertinente explorar la recepción de estas imágenes por parte de los consumidores, con el fin de comprender cómo estos significados son interpretados, negociados o resistidos en la experiencia cotidiana.

Referencias bibliográficas

- Alreck, P. L. (1994). Commentary: A new formula for gendering products and brands. *Journal of Product & Brand Management*, 3 (1), 6-18. <https://doi.org/10.1108/10610429410053059>
- Álvarez Guzmán, V. (2024). La china poblana: entre la santidad y la sensualidad. *La palabra y el hombre*, 69, 31-34.
- Angle, J. W., Dagogo-Jack, S. W., Forehand, M., & Perkins, A. (2017). Activating stereotypes with brand imagery. The role of viewer political identity. *Journal of Consumer Psychology*, 27 (1), 84-90. <https://doi.org/10.1016/j.jcps.2016.03.004>
- Aquino, F. A. (2022). La terrible china poblana. *Revista Bicentenario. El ayer y hoy de México*, 14 (56), 34-43.
- Bailey, G. A. (1997). A Mughal Princess in Baroque New Spain: Catarina de San Juan (1606-1688), the china poblana. *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, 19 (71), 37-73. <https://doi.org/10.22201/iie.18703062e.1997.71.1793>
- Bahena, F. L. (2013). The promotion of tourism in Spain. From stereotype to brand image. En E. Manca & F. Bianchi (Eds.), *Tourism and tourist promotion around the world: a linguistic and socio-cultural perspective*. (pp. 5-21). Lecce, Italia: Università del Salento.
- Bem, S. L. (1981). Gender Schema Theory: A Cognitive Account of Sex Typing. *Psychological Review*, 88 (4), 354-364. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.88.4.354>
- Botana, M. (2024). *New Brand Footprint report reveals Latin America's FMCG brand boom*. Kantar. Rescatado de: <https://www.kantar.com/inspiration/fmcg/new-brand-footprint-report-reveals-latin-americas-fmcg-brand-boom>
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction. A social critique of the judgement of taste*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Boyland, E. J., & Halford, J. C. G. (2013). Television advertising and branding: Effects on eating behaviour and food preferences in children. *Appetite*, 62, 236-241. <https://doi.org/10.1016/j.appet.2012.01.032>
- Brough, A. R., Wilkie, J. E. B., Ma, J., Isaac, M. S., & Gal, D. (2016). Is Eco-Friendly Unmanly? The green-feminine stereotype and its effect on sustainable consumption. *Journal of Consumer Research*, 43 (4), 567-582. <https://doi.org/10.1093/jcr/ucw044>
- Brownell, T. R. (2017). *The influence of brand-equity mascots used by U.S. food, beverage, and restaurant companies on the diet of American children and parents*. Tesis de Maestría. USA: Virginia Tech.
- Burkley, M., Burkley, E., Andrade, A., & Bell, A. C. (2016). Symbols of pride or prejudice? Examining the impact of Native American sports mascots on stereotype application. *The Journal of Social Psychology*, 157 (2), 223-235. <https://doi.org/10.1080/00224545.2016.1208142>
- Callais, T. M. (2010). Controversial mascots: Authority and racial hegemony in the maintenance of deviant symbols. *Sociological Focus*, 43 (1), 61-81. <https://doi.org/10.1080/00380237.2010.10571369>
- Carreón, A. (1897). *Historia de la ciudad de la Puebla de Los Ángeles*. Puebla, México: Viuda de Dávalos e Hijos.
- Cayla, J. (2013). Brand mascots as organisational totems. *Journal of Marketing Management*, 29 (1-2), 86-104. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2012.759991>
- Celhay, F., Cheng, P., Masson, J., & Li, W. (2020). Package graphic design and communication across cultures: An investigation of Chinese consumers' interpretation of imported wine labels. *International Journal of Research in Marketing*, 37 (1), 108-128. <https://doi.org/10.1016/j.ijresmar.2019.07.004>
- Delgado-Ballester, E., & Fernandez-Sabiote, E. (2024). Brand stereotypes: On the relationships with gendered brand personality and agentic and communal values in fostering consumer-brand identification. *Journal of Business Research*, 177. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2024.114635>
- Esmailpour, F., & Shabani Nashtae, M. (2020). Stereotyping and advertising characters/mascots. En *Food advertising and*

- childhood obesity* (pp. 35-48). London, New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429449742>
- Espín López, J. V., Marín Gracia, M. Á., & Rodríguez Lajo, M. (2004). Análisis del sexismo en la publicidad. *Revista de Investigación Educativa*, 22 (1), 203-231.
- Faiz, U., Akram, A., & Arslan, F. (2024). Semiotics of Deception: A Linguistic Analysis of Packaging Industry in Pakistan. *Journal of Applied Linguistics and TESOL (JALT)*, 7 (4). <https://doi.org/10.5281/zenodo.14002019>
- García Gimeno, J., & Herrero García, C. (2022). *Visiones y revisiones de las independencias en el mundo hispánico*. Aranjuez, España: Ediciones Doce Calles.
- Gómez de Orozco, F. (1947). José del Castillo Grajeda. Vida de la China Poblana. *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, 4 (15), 109-120. <https://doi.org/10.22201/iiie.18703062e.1947.15.441>
- Halliday, M. A. K. (1978). *Language as social semiotic. The social interpretation of language and meaning*. London: Edward Arnold.
- Hirani, N. S., & Gujrati, M. H. (2020). The effect of product packaging and use of brand mascots in promoting unhealthy food: Product preferences of children and buyer's behavior. *Journal on Management*, 14 (3), 47-56. <https://doi.org/10.26634/jmgt.14.3.16678>
- King, C. R., & Springwood, C. F. (2000). Fighting Spirits: The Racial Politics of Sports Mascots. *Journal of Sport and Social Issues*, 24 (3), 282-304. <https://doi.org/10.1177/0193723500243005>
- Kinney, L., & Ireland, J. (2015). Brand spokes-characters as Twitter marketing tools. *Journal of Interactive Advertising*, 15 (2), 135-150.
- Kraak, V. I., & Story, M. (2015). Influence of food companies' brand mascots and entertainment characters on children's food choices. *Obesity Reviews*, 16 (2), 107-116. <https://doi.org/10.1111/obr.12237>
- León, N. (1971). *Catarina de San Juan y la china poblana*. Puebla, México: Altiplano.
- Levenson, E. (2022). El equipo de Washington de la NFL revela su nuevo nombre: Commanders. *CNN Deportes*. Rescatado de: <https://cnnespanol.cnn.com/2022/02/02/washington-redskins-nfl-nuevo-nombre-trax>
- Lieven, T., Grohmann, B., Herrmann, A., Landwehr, J. R., & van Tilburg, M. (2015). The effect of brand design on brand gender perceptions and brand preference. *European Journal of Marketing*, 49 (1-2), 146-169. <https://doi.org/10.1108/EJM-08-2012-0456>
- Martin, C. L., & Halverson, C. F. (1981). A Schematic Processing Model of Sex Typing and Stereotyping in Children. *Child Development*, 52 (4), 1119-1134. <https://doi.org/10.2307/1129498>
- Mendonça, M. C., Sousa, R. P. L., & Cardoso, F. (2021). Branding strategies in specialty coffee package design: semiotic analysis of visual and verbal signs. *e-Revista LOGO*, 10 (2), 1-20.
- Morris, S. P. (2014). The Trouble with Mascots. *Journal of the Philosophy of Sport*, 42 (2), 287-297. <https://doi.org/10.1080/00948705.2014.997740>
- Olivares Chávez, A. (2007). *Algo más que un vestido. La china poblana en el siglo XIX 1830-1860*. Tesis de Pregrado. México: UNAM.
- Panofsky, E. (1980). *Estudios sobre iconología. Temas humanísticos en el arte del Renacimiento*. Madrid: Alianza.
- Reddy B., V. V., & Sathish, A. S. (2023). Creating connections through characters: A study of brand mascots and their influence on consumer purchase intentions. *Advances in Decision Sciences*, 27 (4), 1-17.
- Rehman, A. U., & Elahi, Y. A. (2024). How semiotic product packaging, brand image, perceived brand quality influence brand loyalty and purchase intention: a stimulus-organism-response perspective. *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics*, 36 (11), 3043-3060. <https://doi.org/10.1108/APJML-12-2023-1237>
- Reyes, E. (2024). Catarina de San Juan, la mujer detrás del mito de la China Poblana. *El Sol de Puebla*. Rescatado de: <https://>

- oem.com.mx/elsoldepuebla/cultura/catarina-de-san-juan-la-mujer-detras-del-mito-de-la-china-poblana-los-tiempos-idos-13432399
- Salamanca Quintana, I. A. (2019). *La tipografía entre géneros, estereotipos y percepciones*. Trabajo de Grado. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Schultz, B., & Sheffer, M. L. (2017). The mascot that wouldn't die: a case study of fan identification and mascot loyalty. *Sport in Society*, 21 (3), 482-496. <https://doi.org/10.1080/17430437.2017.1346622>
- Spence, C., & Van Doorn, G. (2022). Visual communication via the design of food and beverage packaging. *Cognitive Research. Principles and Implications*, 7 (42). <https://doi.org/10.1186/s41235-022-00391-9>
- Spielmann, N., Dobscha, S., & Lowrey, T. M. (2021). Real men don't buy "Mrs. Clean": Gender bias in gendered brands. *Journal of the Association for Consumer Research*, 6 (2), 211-222. <https://doi.org/10.1086/713188>
- Steinfeldt, J. A., Foltz, B. D., LaFollette, J. R., White, M. R., Wong, Y. J., & Steinfeldt, M. C. (2011). Perspectives of social justice activists: Advocating against native-themed mascots, nicknames, and logos. *The Counseling Psychologist*, 40 (3), 326-362. <https://doi.org/10.1177/0011000011411736>
- Szabó, K. (2022). Is it a WoMan's world? Gender stereotypes and social role inequalities in advertisements. En E. T. Pereira (Eds.), *Proceedings of the 5th International Conference on Gender Research* (pp. 208-214). Portugal: Universidad de Aveiro.
- Takács, D., Košičiarová, I., Kádeková, Z., & Mateášiková, A. (2025). Cartooning Consumption: The Power of Mascots in the Plant-Based Consumer Sustainable Behavior. *Sustainability*, 17 (13). <https://doi.org/10.3390/su17135865>
- Thomas, K. D., Boulton, C., Chambers, J. P., Davis, J. F., Rosa-Salas, M., & Tsai, W. H. S. (2020). Roundtable on race and brand mascots. *Advertising & Society Quarterly*, 21 (3). <https://doi.org/10.1353/asr.2021.0010>
- Tibón, G. (1969). Las dos chinas poblanas. Exégesis del traje nacional. *Humánitas. Anuario del Centro de Estudios Humanísticos*, 10, 497-507.
- Vázquez Mantecón, M. C. (2012). La China Mexicana, mejor conocida como China Poblana. *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, 22 (77), 123-150. <https://doi.org/10.22201/iiie.18703062e.2000.77.1941>
- Vázquez Maulén, V., & Cruz Martínez, C. M. (2021). Etiquetado: las restricciones publicitarias de personajes siguen su curso. *El Economista*. Rescatado de: <https://www.eleconomista.com.mx/empresas/ Etiquetado-las-restricciones-publicitarias-de-personajes-sigue-su-curso-20210902-0058.html>
- Veg-Sala, N., & Roux, E. (2018). Cross-gender extension potential of luxury brands: a semiotic analysis. *Journal of Brand Management*, 25, 436-448. <https://doi.org/10.1057/s41262-018-0094-4>
- Veblen, T. (1899). *The theory of the leisure class*. New York: Macmillan.
- Verbeek, J., van der Westhuizen, L. M., & Wiese, M. (2025). The role of brand spokes-characters' gender in an emerging context. A worthy consideration for brand anthropomorphism? *Journal of African Business*, 26 (4), 867-886. <https://doi.org/10.1080/15228916.2025.2548131>
- Wagner, K. (2015). Reading packages. Social semiotics on the shelf. *Visual Communication*, 14 (2), 193-220. <https://doi.org/10.1177/1470357214564281>
- Williams, D. M. (2025). The appropriation of Native American culture for sports logos, mascots, and nicknames. *Sociology Compass*, 19 (2). e70032 <https://doi.org/10.1111/soc4.70032>
- Wong, W. (2017). Brand Mascots and Other Marketing Animals. *Journal of Design History*, 30 (2), 241-242. <https://doi.org/10.1093/jdh/epx015>

Yang, L. W.; & Aggarwal, P. (2025). When anthropomorphized brands push their gender boundaries. *Journal of Consumer Psychology*, 35 (1), 129-138. <https://doi.org/10.1002/jcpy.1420>

Reseñas curriculares

Ricardo López-León es Profesor Investigador del Centro de Ciencias del Diseño de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, México. Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño en el área de Estética Aplicada y Semiótica del Diseño por la Universidad Autónoma Metropolitana. Investigador Nivel 2 en el Sistema Nacional de Investigadores del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología. Miembro de comités editoriales en revistas internacionales. Autor y ponente en revistas y eventos nacionales e internacionales. En los últimos años ha orientado sus esfuerzos de investigación en áreas que competen a la Alfabetización Visual y a la Teoría y Educación del Arte y el Diseño.

Elena Rivero-Mata es Técnica en Investigación y Docente del Centro de Ciencias del Diseño de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, México. Maestra en Ciencias con orientación en la Gestión e Innovación del Diseño por la Universidad Autónoma de Nuevo León. Autora y ponente en revistas y eventos nacionales e internacionales. En los últimos años ha orientado sus esfuerzos de investigación en áreas que competen a la Descolonización, Diseño Social, Teoría y Educación del Diseño.

Declaraciones:

Los autores declaran que, en la elaboración del presente artículo, no se han utilizado herramientas de inteligencia artificial.



Imagen: Diocelyn Molina

Evaluación por pares

Ñawi: Arte Diseño Comunicación es una revista arbitrada que se rige por el sistema doble par anónimo.

Los artículos enviados por los autores son evaluados previamente por el Comité de Redacción para comprobar si se ajustan a las normas de edición y a las políticas temáticas de la revista.

Cuando el artículo pasa ese primer filtro, entonces es enviado a dos evaluadores externos expertos en la temática abordada por el autor. Para cumplir y defender la ética de la investigación, estos evaluadores son siempre ajenos a la institución a la que pertenece el autor y son los encargados de dictaminar si responde a los intereses científicos de la publicación. En la valoración final, los revisores deciden entre las siguientes opciones: publicable, publicable con modificaciones menores, publicable con modificaciones mayores o no publicable. En el caso de que haya disparidad de opinión entre ellos se recurre a un tercer experto.

Derechos de autor (Copyright)

Los originales publicados, en las ediciones impresa y electrónica, de la revista *Ñawi. Arte, diseño y comunicación*, son propiedad de la Facultad de Diseño y Comunicación Visual (FADCOM), perteneciente a la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL), Guayaquil, República del Ecuador, siendo absolutamente necesario citar la procedencia en cualquier reproducción parcial o total de los contenidos (textos o imágenes) publicados. *Ñawi* proporciona un acceso abierto e inmediato a su contenido, pues creemos firmemente en el acceso público al conocimiento, lo cual no obsta para que la cita de la fuente sea obligatoria para todo aquél que desee reproducir contenidos de esta revista.

De igual modo, la propiedad intelectual de los artículos o textos publicados en la revista *Ñawi* pertenece al/la/los/las autor/a/es/as.

Esta circunstancia ha de hacerse constar expresamente de esta forma cuando sea necesario.

Todo el contenido de *ÑAWI* mantiene una licencia de contenidos digitales otorgada por Creative Commons

Licencia Creative Commons

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.

Directrices de contenido

Los textos postulados deben:

1. Corresponder a las categorías universalmente aceptadas como producto de investigación.
2. Ser originales e inéditos.
3. Sus contenidos responden a criterios de precisión, claridad y brevedad. Se clasifican en:

3.1. Artículos. En esta sección se publican:

3.1.1. Artículos de investigación científica, artística y artístico-tecnológica: presenta de manera detallada los resultados originales de proyectos terminados de investigación. La estructura generalmente utilizada contiene cuatro aportes importantes: introducción, metodología, resultados y conclusiones.

3.1.2. Artículo de reflexión o ensayo: presenta resultados de investigación terminada desde una perspectiva analítica, interpretativa o crítica del autor, sobre un tema específico recurriendo a fuentes originales.

3.1.3. Artículo de revisión: resultado de una investigación terminada donde se analizan, sistematizan e integran los resultados de investigaciones, publicadas o no, ya sea en el campo científico, artístico o artístico-tecnológico, con el fin de dar cuenta de los avances y las tendencias de desarrollo.

3.2. Entrevistas: En esta sección se puede presentar una conversación con algún teórico o artista vinculado con las temáticas de la revista.

3.3. Misceláneas: En esta sección se puede presentar una breve reseña bibliográfica del trabajo de teóricos o artistas vinculados con las temáticas de la revista. Asimismo, se recibirán textos teóricos experimentales ajenos a los estándares hegemónicos de la investigación científica.

1. Datos del autor o autores. Nombres y apellidos completos, filiación institucional y correo electrónico o dirección postal.
2. Título. En español e inglés, escrito con mayúsculas y minúsculas, con un máximo de 15 palabras. Con letra Times New Roman de 14 puntos y en negrita.
3. Resumen. Se redacta en un solo párrafo, da cuenta del tema, el objetivo, los puntos centrales y las conclusiones. No debe exceder las 150 palabras y se presenta español e inglés (Abstract).
4. Palabras claves. De cuatro a seis palabras o grupo de palabras, ordenadas alfabéticamente, la primera con mayúscula inicial, el resto en minúsculas, separadas por punto y coma (;) y que no se encuentren en el título o subtítulo, deben presentarse español e inglés (Keywords). Estas sirven para clasificar temáticamente al artículo.
5. El cuerpo del artículo. Se divide en Introducción; Desarrollo, con apartados encabezados con números (1, 2, 3...) y/o subapartados (1.1.; 1.2. 1.3.); Conclusiones y Bibliografía. Si fuese necesario, se presentan tablas, imágenes y figuras como anexos.
6. Texto. Las páginas deben venir numeradas, a interlineado 1,5 con letra Times New Roman de 12 puntos. La extensión de los artículos debe estar alrededor de 4.000 a 7.000 palabras (para artículos), entre 500 y 1500 palabras (para reseñas) y entre 2000 y 5000 palabras (para entrevistas)
7. Citas y notas al pie. No deben exceder más de cinco líneas o 40 palabras, de lo contrario estas deben ser incorporadas al texto general.

Referencias bibliográficas

Las Referencias Bibliográficas se escriben en una nueva página bajo el título “Referencias” al finalizar las conclusiones del artículo. Se utiliza formato de párrafo con indotación de Sangría Francesa (Hanging). Se deben seguir los lineamientos indicados a continuación:

1. Se seguirán las normas del estilo del sistema APA 6ª edición, 2016:

<http://www.apastyle.org/>

2. La forma de citar dentro del texto será la siguiente e irá entre paréntesis (autor, año, página): “Si el extremo separa lo que es literatura y cine de aquello que ya no lo es, su funcionalidad estética no consiste en consumir el pasaje sino, más bien, en incumplirlo” (Oubiña, 2011, p. 30). Y su referencia bibliográfica:

Oubiña, D. (2011). *El silencio y sus bordes: modos de lo extremo en la literatura y el cine*. México: Fondo de Cultura Económica.

3. Si hay dos autores, la cita en el cuerpo de texto irá entre paréntesis con el nombre de los dos autores. “hemos hecho nuestras las hipótesis que propugnan la naturaleza radicalmente dialógica del lenguaje (Bajtín, Benveniste) y las que hallan en la función de enunciación el fundamento de las prácticas discursivas (Foucault)” (Abril, Lozano & Peña-Marín, 1982, p. 253). Su referencia bibliográfica:

Abril, G., Lozano, J., & Peña-Marín, C. (1982). *Análisis del Discurso. Hacia una semiótica de la interacción textual*. Madrid: Cátedra.

4. Si es un capítulo en libro colectivo la cita en el cuerpo de texto es igual que para los libros. Su referencia bibliográfica

Catalá, J. (2012). Formas de la distancia: los ensayos fílmicos de Llorenç Soler. En Miquel Francés (Ed.), *La mirada comprometida* (pp. 97-115). Madrid: Biblioteca Nueva.

5. Si es un artículo de revista la cita en el cuerpo de texto es igual que para los libros. El nombre de la revista va en cursiva y se incluye el rango de páginas y el DOI Su referencia bibliográfica será:

Larrañaga, J. (2016). La nueva condición transitiva de la imagen. *Barcelona, Research Art Creation*, 4, 121-136. DOI: 10.17583/brac.2016.1813

6. Si es una película, la primera vez que se cite se indicará: Título en español (Título original, Director, año). El título original únicamente si es distinto del título con el que se estrenó en Latinoamérica.

Qué tan lejos (Tania Hermida, 2006)

7. En el caso de que los autores incorporen imágenes, entonces proporcionarán la correspondiente autorización. De no ser así, deberán ajustarse al artículo 32 del TRLPI que señala que la inclusión de obras ajenas de carácter fotográfico, plástico o figurativo no necesita la autorización del autor, siempre que se cumplan las condiciones detalladas a continuación:

- que lo incluido corresponda a una obra ya divulgada,
- que se realice con fines de investigación,
- que responda al “derecho de cita” para su análisis, comentario o juicio crítico.
- que se indiquen la fuente y el nombre del autor de la obra utilizada.

Los gráficos, imágenes y figuras deben realizarse con la calidad suficiente para su reproducción digital y deben adjuntarse los archivos gráficos originales (si el artículo es aceptado) en fichero aparte (preferentemente en formato JPG o PNG). Es importante indicar el lugar donde aparecerán en el cuerpo del texto del siguiente modo: FIGURA 1 POR AQUÍ. Dichas imágenes deben citarse del siguiente modo: Figura numerada. Descripción. *Título* (Autor, año). Fuente.

Figura 1. Adán y Eva deconstruidos. *Dieta* (Óscar Santillán 2009). Fuente: Archivo Nuevos Medios Ecuador. <http://archivo.aanmecuador.com/>

El autor es responsable de adquirir los derechos y/o autorizaciones de reproducción a que haya lugar, para imágenes y/o gráficos tomados de otras fuentes, normativas del arbitraje y evaluación externas de los trabajos.

Envío de originales

1. Los artículos, las entrevistas y la reseñas se enviarán en línea a través de la plataforma OJS (Open Journal System) en la que está alojada la revista en su versión electrónica:

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/about/submissions#onlineSubmissions>

2. Para ello, es necesario registrarse e iniciar sesión.

3. Las fechas a tener en cuenta para los próximos números son las siguientes:

Call for Papers Vol. 11 No. 1 (2027)

Número Misceláneo

En esta ocasión, la revista *Nawi* publicará un número misceláneo, en el que se admitirán artículos cuya temática esté en consonancia con la línea editorial de la revista. Es decir, se evaluarán artículos que aborden el estudio del Arte, el Diseño y la Comunicación Visual o Audiovisual desde una perspectiva crítica y reflexiva. Este número también estará abierto a la recepción de artículos encuadrados en las diferentes ramas de las Ciencias Sociales y las Humanidades (Sociología, Politología, Antropología, Semiótica, Historia y Filosofía), siempre que manejen problemáticas relacionadas con el Arte, la Comunicación, la Estética o el Diseño, prestándose especial atención a realidades vinculadas a Iberoamérica, sin que ello implique que sean descartadas otras regiones del mundo.

Se admitirán artículos preferentemente en lengua española, pero podrían admitirse en lengua inglesa o portuguesa, si la calidad del artículo lo ameritase.

Fechas:

1. Convocatoria del Call for Papers: 15 de mayo de 2026
2. Cierre del Call for Papers: 15 de septiembre de 2026
3. Artículo seleccionado para su publicación: 15 de noviembre de 2026
4. Artículo publicado: 15 de enero de 2027

Call for Papers Vol. 11 No. 1 (2027)

Monográfico: Seducir y emocionar. Reflexionando sobre el diseño y la gestión de marca

Coordinadora: Lidia Navas Guzmán

La revista *Ñawi* invita a docentes y a estudiantes de posgrado, pero también a profesionales de cualquier parte del mundo que realizan investigaciones vinculadas al diseño y a la gestión de marca, a enviar sus manuscritos, para evaluarlos de cara a una próxima publicación. Se admitirán artículos en formato académico-científico que aborden, desde cualquier ángulo y disciplina, temáticas vinculadas a las estrategias de creación de marcas, y a su repercusión en el mercado y en la sociedad.

Descriptores:

Se recibirán artículos en español y en inglés. Los textos admitidos tendrán un formato de artículo científico, respetando las normas de estilo de la revista *Ñawi*. El texto puede girar en torno a los siguientes ejes:

- Estrategias y acciones orientadas a la gestión de marca.
- Branding o brand management.
- Gestión gráfica de marcas y diseño corporativo.
- Diseño o rediseño de Logos y su impacto sobre el manejo de las marcas.
- Procesos de planificación, estudios de mercado y construcción de marcas.
- Comunicación corporativa interna y externa.
- Comunicación persuasiva.
- Estudios o análisis de reconocimiento, posicionamiento de marcas y/o vinculación con el consumidor.
- Estrategias y acciones orientadas a la gestión de marcas con enfoque en la sostenibilidad ambiental
- Storytelling, ilustración, tipografía, color.
- Diseño estratégico de productos y packaging.
- Propuestas de e-branding, gestión estratégica digital y/o experiencia de usuario.
- Neuromarketing.

Referencias bibliográficas

Olins, W. (2012). *On Brand*. Thames & Hudson.

Wheeler, A. (2018). *Diseño de marcas*. Anaya Multimedia.

Stalman, A. (2015). *Brandoffon: el branding del futuro*. Gestión 2000.

Chaves, N. (2010). *La imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional*. Editorial Gustavo Gili.

Alves, H., & Vázquez, J. L. (2013). *Best Practices in Marketing and their Impact on Quality of Life*. Springer Science & Business Media.

Fechas:

1. Convocatoria del Call for Papers: 15 de mayo de 2026
2. Cierre del Call for Papers: 15 de septiembre de 2026
3. Artículo seleccionado para su publicación: 15 de noviembre de 2026
4. Artículo publicado: 15 de enero de 2027

Call for Papers Vol. 11 No. 2 (2027)

Número Misceláneo

En esta ocasión, la revista *Ñawi* publicará un número misceláneo, en el que se admitirán artículos cuya temática esté en consonancia con la línea editorial de la revista. Es decir, se evaluarán artículos que aborden el estudio del Arte, el Diseño y la Comunicación Visual o Audiovisual desde una perspectiva crítica y reflexiva. Este número también estará abierto a la recepción de artículos encuadrados en las diferentes ramas de las Ciencias Sociales y las Humanidades (Sociología, Politología, Antropología, Semiótica, Historia y Filosofía), siempre que manejen problemáticas relacionadas con el Arte, la Comunicación, la Estética o el Diseño, prestándose especial atención a realidades vinculadas a Iberoamérica, sin que ello implique que sean descartadas otras regiones del mundo.

Se admitirán artículos preferentemente en lengua española, pero podrían admitirse en lengua inglesa o portuguesa, si la calidad del artículo lo ameritase.

Fechas:

1. Convocatoria del Call for Papers: 15 de diciembre de 2026
2. Cierre del Call for Papers: 15 de marzo de 2027
3. Artículo seleccionado para su publicación: 15 de mayo de 2027
4. Artículo publicado: 15 de julio de 2027

Call for Papers Vol. 11 No. 2 (2027)

Monográfico: Seducir y emocionar. Reflexionando sobre el diseño y la gestión de marca

Coordinadora: Lidia Navas Guzmán

La revista *Ñawi* invita a docentes y a estudiantes de posgrado, pero también a profesionales de cualquier parte del mundo que realizan investigaciones vinculadas al diseño y a la gestión de marca, a enviar sus manuscritos, para evaluarlos de cara a una próxima publicación. Se admitirán artículos en formato académico-científico que aborden, desde cualquier ángulo y disciplina, temáticas vinculadas a las estrategias de creación de marcas, y a su repercusión en el mercado y en la sociedad.

Descriptorios:

Se recibirán artículos en español y en inglés. Los textos admitidos tendrán un formato de artículo científico, respetando las normas de estilo de la revista *Nawi*. El texto puede girar en torno a los siguientes ejes:

- Estrategias y acciones orientadas a la gestión de marca.
- Branding o brand management.
- Gestión gráfica de marcas y diseño corporativo.
- Diseño o rediseño de Logos y su impacto sobre el manejo de las marcas.
- Procesos de planificación, estudios de mercado y construcción de marcas.
- Comunicación corporativa interna y externa.
- Comunicación persuasiva.
- Estudios o análisis de reconocimiento, posicionamiento de marcas y/o vinculación con el consumidor.
- Estrategias y acciones orientadas a la gestión de marcas con enfoque en la sostenibilidad ambiental
- Storytelling, ilustración, tipografía, color.
- Diseño estratégico de productos y packaging.
- Propuestas de e-branding, gestión estratégica digital y/o experiencia de usuario.
- Neuromarketing.

Referencias bibliográficas

Olins, W. (2012). *On B®and*. Thames & Hudson.

Wheeler, A. (2018). *Diseño de marcas*. Anaya Multimedia.

Stalman, A. (2015). *Brandoffon: el branding del futuro*. Gestión 2000.

Chaves, N. (2010). *La imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional*. Editorial Gustavo Gili.

Alves, H., & Vázquez, J. L. (2013). *Best Practices in Marketing and their Impact on Quality of Life*. Springer Science & Business Media.

Fechas:

1. Convocatoria del Call for Papers: 15 de diciembre de 2026
2. Cierre del Call for Papers: 15 de marzo de 2027
3. Artículo seleccionado para su publicación: 15 de mayo de 2027
4. Artículo publicado: 15 de julio de 2027



Facultad de Arte, Diseño y
Comunicación Audiovisual