



PROYECTO EVA-TAR:
EXPLORACIONES DE LA IDENTIDAD Y LA FEMINIDAD A TRAVÉS DE UN
AVATAR MIXED MEDIA

Autor

María José Lema Trespalacios

Trabajo presentado como requisito para optar por el título de Diseñadora con menor en
Comunicación Visual, Animación y Videojuegos

Director, Tutor

Diego Alejandro Giraldo Ospina

Facultad de Creación

Programa de Diseño

Universidad del Rosario

Bogotá, Colombia

2025

Contenido

Resumen	5
Introducción	7
Marco conceptual y Delimitación del proyecto	9
Estado del Arte	22
Justificación	29
Pregunta de Diseño	31
Objetivo General	32
Metodología	33
Resultados	74
Conclusiones	88
Anexos	92
Bibliografía	96

Tabla de Figuras

Figura 1	23
Figura 2	24
Figura 3	26
Figura 4	28
Figura 5	36
Figura 6	54
Figura 7	55
Figura 8	60
Figura 9	61
Figura 10	62
Figura 11	63
Figura 12	64
Figura 13	65
Figura 14	66
Figura 15	67
Figura 16	68
Figura 17	69
Figura 18	70
Figura 19	72

Figura 20	73
Figura 21	74
Figura 22	76
Figura 23	77
Figura 24	78
Figura 25	79
Figura 26	80
Figura 27	81
Figura 28	82
Figura 29	83
Figura 30	84
Figura 31	85
Figura 32	86
Figura 33	87
Figura 34	88

Resumen

Este proyecto integrador explora la relación entre identidad, la mujer y agencia bajo el contexto de los nuevos medios y las realidades digitalizadas, partiendo de una experiencia generacional y personal permeada por el crecimiento junto a la tecnología. Desde la noción de lo “onlife”, el proyecto analiza cómo los entornos y las materialidades digitales influyen en la manera en que las personas construyen su identidad, particularmente desde una perspectiva femenina. Además, a partir de una investigación teórica sustentada en conceptos como Realidad X, ciberfeminismo, feminismo glitch y agencia, se plantea al avatar como un vehículo narrativo que permite a los prosumidores reflexionar sobre su feminidad de manera fluida. El proyecto toma como eje central la creación del personaje de Eva-tar, su universo narrativo no convencional y un sistema de diseño de personajes que invita a distintos prosumidores a participar activamente en la construcción del avatar, entendiendo al último como la consciencia del personaje y al avatar como el medio para ejercer agencia dentro de la historia. Finalmente, el proyecto se terminó por materializar en una instalación interactiva de técnica mixta compuesta por animaciones digitales y un álbum de pegatinas, que funciona como un puente entre el universo digital y mundo análogo.

Abstract

This project explores the relationship between identity, womanhood and agency within the context of new media and digitized realities, drawing on a generational and personal experience shaped by growing up alongside technology. From the perspective of a "onlife," concept, the project analyzes how digital environments and materialities shapes the way people construct their identity, particularly from a female perspective. Furthermore, based on theoretical research grounded in concepts such as Reality X, cyberfeminism, glitch feminism, and agency, the project proposes the avatar as a narrative vehicle that allows "prosumers" to reflect on their femininity in a fluid way. The project centers on the creation of the character Eva-tar, her non-conventional narrative universe, and a character design system that invites different prosumers to actively participate in the avatar's construction, understanding the person as the character's consciousness and the avatar as a vessel to exercise agency within the story. Finally, the project materialized into an interactive mixed-media installation composed of digital animations and a sticker album, which functions as a bridge between the digital universe and the analog world.

Introducción

Llegar a la casa, después de un largo día de ser una niña en el 2008, significaba seguir una rutina especialmente planeada para alguien que se quejaba de las personas que tomaban siestas después de almorzar. La energía que al parecer no gastaba corriendo en el parque del colegio, la utilizaba al llegar a la casa para hacer tareas, salir a jugar antes del atardecer y espiar la novela de Tu Voz Estéreo que ponía mi abuela. Además, en los días en los que me dejaban utilizar un computador, usaba esa energía para obtener puntajes perfectos en las trivias de Encarta - Microsoft.

Crecer en los 2000 fue tener acceso a pantallas y realidades virtuales como si fueran parte de la vida misma; como un sistema de lenguaje para comunicarse con otros seres vivos. Y tal como se aprende la lengua materna, mi generación aprendió a utilizar la tecnología de la computadora y los celulares sin darse cuenta. Mi familia tuvo que adaptarse a cambios de herramientas tecnológicas, mientras que yo tuve que aprender cómo funcionaban los ajustes de un computador al mismo tiempo que aprendía a amarrarme los zapatos. Como expone Norbert Bilbeny en “La revolución en la ética - Hábitos y creencias en la sociedad digital” (1997, p.14) las personas que tienen una mente digital buscan saber cómo se manejan las cosas y no tanto de cómo funcionan, así pues, no fue hasta hace poco que me surgieron los cuestionamientos de qué eran los nuevos medios y cuál había sido su impacto en la sociedad.

La revolución de la información trajo consigo una gran cantidad de cambios en cómo se perciben la realidad y la identidad de las personas, y es allí en donde nace este proyecto

integrador. La tecnología me permitió explorar mi identidad más allá de lo que la vida análoga me permitía y gracias a eso también pude explorar las distintas facetas de lo que significaba ser una niña y una mujer en este mundo. Me he cuestionado constantemente el rol de la mujer en la sociedad y de qué manera este ha cambiado a lo largo de la historia. Lo cual me llevó a realizar una investigación más allá de los nuevos medios y los avatares, para llegar a conceptos como las ramas del ciber y glitch feminismo, que le proporcionan a la mujer más espacios y herramientas para advocar por su propia causa. Todo lo anterior hace que este proyecto sea extremadamente personal, y, por tanto, se refleja constantemente en el lenguaje dentro del documento. Se me hace imposible realizar un proyecto integrador de comunicación visual, animación y videojuegos, que parte desde mis identidades digitales y mis percepciones como mujer, en el que se deban exponer todas las ideas exclusivamente en tercera persona. Por lo tanto, en toda la investigación y el desarrollo del proyecto se podrán encontrar saltos entre la primera y tercera persona constantemente.

El proyecto fue nutrido por distintos proyectos digitales, artísticos, instalativos y fotográficos que esbozaron un punto de partida para reflexionar sobre la identidad, la memoria y la nostalgia. Permitieron la realización de un estado del arte que logró justificar la relevancia del proyecto en la actualidad, al permitir una narrativa feminista capaz de ser intervenida por el usuario que consume, que en este caso sería llamado “prosumidor” (un término propuesto por Carlos Scolari [2013] para definir a una persona que es tanto consumidora como productora de una narrativa). A partir de esto, nació una pregunta de diseño direccionada a la creación de un sistema de diseño de personajes / avatares que permitiera la exploración de la identidad femenina

de los prosumidores del proyecto. Esta cuestión se buscó resolver a partir de una instalación interactiva mixed media con una serie de videos que llevaran a la construcción de un personaje a través de pegatinas. Lo cual busca establecer una relación estrecha entre los prosumidores y el avatar, ya que se considera al prosumidor como la consciencia o motor del personaje, y al avatar como el vehículo de la agencia en el universo narrativo.

Por tanto, este documento presenta el proceso conceptual y metodológico que dio forma a las animaciones del universo de Eva-tar, así como al proceso de construcción del personaje, implementando tanto la investigación teórica, como las decisiones de diseño y narrativa que lo materializan. Finalmente, se reflexiona sobre la experiencia “onlife” en los prosumidores y las posibilidades futuras del proyecto, entendiendo el diseño como una herramienta capaz de generar espacios de autoconocimiento, cuestionamiento y construcción de identidad en la era digital.

Marco Conceptual Y Delimitación Del Proyecto

Esta investigación toma un enfoque deductivo para entender todos los aspectos que son pertinentes para el proyecto integrador. Busca un entendimiento general de teorías que complementan los intereses que movieron inicialmente el proyecto como los nuevos medios y ecosistemas digitales, para después finalizar con conceptos sobre las identidades digitales y la relación sobre el concepto de avatar y la figura de la mujer a lo largo de la historia, específicamente bajo la percepción de lo que es ser un individuo de acuerdo con el liberalismo moderno. Estos conceptos buscaron concederle al proyecto unas bases teóricas pertinentes, que facilitaron la creación de una narrativa relevante en la sociedad de hoy en día.

Los Nuevos Medios, La Revolución Digital, Los Ecosistemas Digitales Y Los Inforgs.

Antes de abordar la identidad en el espacio digital es necesario definir el concepto de los nuevos medios, que sirve como un punto de partida teórico para la investigación. Lev Manovich en “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación” (2005) explica que la traducción de todos los medios de comunicación en datos numéricos, a los que se accede por medio de los ordenadores, son los nuevos medios. Expone que estos medios pueden ser gráficos, imágenes en movimiento, sonidos, formas, espacios y textos, que antes se caracterizaban por su materialidad, ahora se distinguen por ser computables.

Los medios y el ordenador, el daguerrotipo de Daguerre y la máquina analítica de Babbage, el cinematógrafo de los Lumière y el tabulador de Hollerith se funden en uno. [...] Este encuentro cambia la identidad tanto de los medios como del propio ordenador, que deja de ser solo una calculadora, un mecanismo de control o un dispositivo de comunicaciones, para convertirse en un procesador de medios. (Manovich, 2005, p.71)

Por lo anterior podemos entender que este cambio de los viejos medios a los nuevos medios significó una revolución digital en la que, como explica Bilbeny (1997), constantemente se atrapan unos valores y se sueltan otros. Propone que las ideas que se adoptan en el mundo digital giran en torno a tecnificar, intensificar, segmentar, priorizar, mediatizar, y globalizar el conocimiento. Es decir, que el conocimiento se debe utilizar eficaz y exponencialmente, en cada una de las ramas que se deriven de este y a través de las personas que se especialicen en ellas. Además, el conocimiento es de medios que permitan generar aún más conocimiento para una

mayor cantidad de personas (menos local o patrimonial). Por tanto, la comunicación del conocimiento se hace a través de comunidades mediáticas que dependen de medios técnicos para relacionarse. Beth Coleman en la introducción de su libro “Hello Avatar” (2011) habla de una comunidad mediática, a la cual llama “Networked Generation” o generación en redes, y explica que para ella el término “Red” describe un sistema de nodos conectados a través de enlaces. Para metaforizar su definición dice que en una red social los nodos serían las personas, mientras que, en una red biológica, los nodos podrían considerarse como las proteínas que se conectan para crear una red metabólica. Así pues, es posible considerar que los nuevos medios o el mundo digital está permeado con redes que no solo cambiaron los valores al rededor del uso de la información, sino también las relaciones entre las personas que hacen uso de ella.

Por otra parte, resulta pertinente revisar ciertos términos expuestos dentro de la “revolución informática” que Lola Almendros y Javier Echeverría (2019) explican en su artículo sobre la ética de la información de Luciano Floridi. Los autores utilizan el término “giro informacional” para hacer referencia a la revolución informática que se ha expuesto anteriormente; ellos explican que este giro utiliza las tecnologías de la comunicación y la información para procesar y transformar las formas de vida, el modo de entender y conceptualizar la realidad y hasta se considera que puede cambiar la realidad misma. Primero, definen que la filosofía de la información según Floridi significa “re-ontologizar” y “re-significar” la realidad a través de los niveles de abstracción. Este último haciendo referencia a los métodos para simplificar sistemas que utilizan la creación de capas que se enfocan en cada detalle. Citan a Floridi para explicar que estas herramientas se utilizan para esclarecer e

interpretar el mundo: “Entender la cuarta revolución tecnocientífica implica entender la información como realidad, para la realidad y acerca de la realidad.” (Almendros, Echeverría, 2019, p.157)

A partir de esta afirmación se expone que la información se está convirtiendo en nuestro principal ecosistema, el cual incluye una interacción un tanto simbiótica entre lo "offline" y lo "online", creando lo "onlife" (un puente entre lo real y lo digital). O en las palabras de Beth Coleman (2011): la Realidad X, un término que entrelaza la virtualidad con las experiencias reales haciendo alusión a la naturaleza de los “medios omnipresentes” (los cuales trascienden su carácter digital y se expanden hacia la realidad física de las personas). Del mismo modo, de acuerdo con Castillo, Tasic y Cano (2024) el término “Realidad Extendida” también se utiliza para nombrar el gran espectro de las experiencias inmersivas que mezclan lo real y lo virtual. Unas de estas experiencias pueden ser: Realidad virtual (VR), que es la interacción con entornos generados por computadora que generan una sensación de presencia; Realidad aumentada (AR), que superpone los elementos digitales sobre el mundo físico; Y Realidad mixta (MR), que integra los elementos virtuales que interactúan con el entorno físico en tiempo real. La última siendo la más pertinente para el proyecto integrador, debido a su capacidad para lograr que el usuario se sumerja en un universo narrativo inspirado en el mundo análogo.

Este ecosistema “Onlife” y la “Realidad X”, que se mencionan anteriormente, se asemejan con el término de la "infoesfera" propuesto por Luciano Floridi. No obstante, Almendros y Echeverría (2019) exponen que este término se refiere a todo el ambiente internacional constituido por entidades informativas, sus propiedades, interacciones, procesos y

relaciones. Floridi llama a estas entidades informativas “Inforgs”, que son organismos informacionales, que están conectados e incorporados con la infoesfera, lo que los hace agentes híbridos, parte artificial y parte humana. Además, los autores hacen una distinción importante en donde dicen que los inforgs no son ciborgs, ni trashúmanos, ni perfiles, ni avatares o huellas digitales. Considero que esto se debe a que los inforgs son en sí las personas que habitan la infoesfera, y no tanto una extensión de las personas para existir en otro mundo.

Por otro lado, el surgimiento de los nuevos medios ha dado lugar a distintas formas de consumir contenidos. Esto se relaciona con el concepto de narrativas transmedia propuesto por Carlos A. Scolari (2013), quien las define como una forma de contar historias que se expanden a través de distintos sistemas (como el verbal, audiovisual, interactivo...etc.) y múltiples medios (como el cine, comic, televisión, teatro, videojuegos... etc.). A partir de esto surge la figura del prosumidor, una reinterpretación de los individuos que habitan simultáneamente en varios espacios. Los prosumidores son usuarios que actúan tanto como productores, como consumidores, pues tienen la capacidad de intervenir en las historias y aportar activamente a la construcción del universo narrativo. Las narrativas transmedia necesitan de la participación de estos prosumidores porque no se limitan a traducir una historia de un medio a otro. Por el contrario, son historias que se sostienen en la interacción y el aporte de la audiencia, la cual influye de manera tangible en los sucesos de la historia y posibilita su expansión a más medios.

Avatares, La Agencia De La Mujer, La Interseccionalidad Y El Ciberfeminismo

Así pues, crecí siendo una “inforg” sin saberlo o reconocerlo, una habitante de la infoesfera y la realidad X que gozaba de su tiempo libre para consumir contenidos que le permitieran complementar la realidad con detalles fantásticos. Como fue mencionado anteriormente, las redes cambiaron la forma en la que las personas abordaban la tecnología de la información, así como las relaciones que las personas sostenían en estas. Todo lo anterior sucedió a través de plataformas, las cuales Beth Coleman (2011) expone como los espacios que sostienen las redes de conexión digital. Durante mi infancia, tuve la oportunidad de jugar en muchas plataformas que me dejaban explorar islas, resolver misterios y completar misiones. Uno de los espacios más importantes para mí fue Club Penguin: un juego multijugador online, creado por New Horizon Interactive, en el que los jugadores utilizaban avatares de pingüinos para habitar un mundo abierto. Este juego no solo me habilitó espacios en los que podía jugar con mis amigos sin importar las distancias o de la hora del día, sino que también me ayudó a empezar a pensar en mi identidad más allá de mi cuerpo. A todas las personas que se inscribían a la página se les daba el mismo pingüino de base, pero la primera oportunidad de personalización era su color y su nombre. Después, aparecía la opción de reclamar ropa y accesorios gratis para hacer que este pingüino fuese un avatar con características de su persona, y si uno deseaba acceder a un catálogo más extenso tenía que adquirir una membresía. Yo tuve la fortuna de tenerla un tiempo y no solo me permitió encontrar ropa, accesorios y cabello con los que sentía que mi avatar era verdaderamente mío, sino que también me desbloqueó formas de modificar y personalizar mi casa con objetos y mascotas. Tener objetos que pudieran hacer que ese espacio digital se sintiera

completamente mío, me permitió descubrir la importancia de extender la identidad más allá de la mente y el cuerpo. A partir de esto, es que entiendo la identidad como los rasgos mentales y corporales, así como los detalles (los objetos y la personalización de espacios), que hacen que una persona sea ella misma y se diferencie de los demás.

Al entender la importancia de esta personalización digital, comencé a ver todos los espacios que habitaba como posibles sitios para expresarme y explorar las diferentes facetas que me interesan. Castillo, Tasic y Cano (2024) proponen que un avatar sirve como una interfaz para que usuarios puedan interactuar, comunicarse y colaborar en el metaverso, “percibido como las representaciones en tiempo real del mundo físico en el mundo digital” (p.2); y que la creación y personalización de estos avatares es esencial para que las personas puedan expresar sus identidades. Cada plataforma tiene unos parámetros de personificación determinados que dependen de sus objetivos y de su público, por ejemplo, las plataformas que tienden a tener metodologías descentralizadas enfocadas en el empoderamiento del usuario tenderán a tener más herramientas de personificación que les proporcionen más libertad a las personas. Por otra parte, Beth Coleman (2011) explica la importancia de la personificación y de “ponerles caras a las cosas”, ya que los rostros son de las primeras cosas que vemos los humanos antes de enfrentarnos al mundo. Explica que cuando un rostro aparece en una pantalla es posible ver un “agente incorporado” o “embodied agent”, pero que esta “incorporación” no depende solo del físico, sino también la forma en la que se comporta.

Adicionalmente, el término “agente” sugiere otra idea importante a la hora de hablar de avatares y es la “agencia”, la cual Coleman (2011, p.2) propone que es la presencia, voluntad y la

habilidad de moverse libremente como un ser, además, la define como la manera en la que nos entendemos a nosotros mismos como actores en un ecosistema, y nuestro efecto en el mismo (p.39). Asimismo, discute que la posibilidad de reconocerse a sí mismo también es una señal de agencia; es decir que la agencia necesita tener posiciones de escucha y de estar presente y no solo acciones en general. Así pues, es posible entender que los avatares tienen agencia dentro de los espacios que habitan, lo cual lleva a que las personas que los encarnan logren conectar con su alrededor.

Entonces, un avatar también puede ser considerado como un “*vessel*” para habilitar un espacio que normalmente las personas no podrían habitar con su propio cuerpo. No obstante, para que las personas puedan habitar libremente este espacio deben tener una relación estrecha con su avatar, la cual puede verse de distintas formas. En el documento “The Joy of Doing: the corporeal connection in player-avatar identity” (2011), Rikke Toft Norgard expone las diferentes formas en las que se pueden establecer relaciones entre los usuarios y sus avatares, no obstante, para el proyecto solo resultan pertinentes tres de ellas:

Cognición: Considera al avatar como una proyección de mente e intencionalidad transmitida. Lo cual significa que los usuarios se identifican con el avatar cuando piensan *con ellos, en ellos, como ellos y a través de ellos*. En este sentido, los jugadores utilizan el avatar para lograr intenciones y objetivos dentro de estos espacios, encarnando así su propia mente.

Dramaturgia: Considera esta relación como role-play, una pretensión o un performance. Por lo que se identifican con los avatares cuando experimentan una narrativa a través de ellos.

Explica que “La identidad se plantea como una relación de escapismo en la que los jugadores se sumergen en el juego de roles o la interpretación de avatares como personajes ficticios.” (p.4)

Socialidad: Considera al avatar como una auto representación y como una posibilidad de juego de identidad. Es decir que las personas se identifican con los avatares a medida que los construyen a su propia imagen y semejanza, pero también a medida que les permiten crear varias versiones del “yo” y cambiar a gusto su identidad. Explica que, “Esta postura plantea la identidad jugador-avatar como una relación de narcisismo donde los jugadores se sumergen en el juego de roles o la representación de sí mismos como avatares.” (p.5)

Por otro lado, la artista y teórica Hito Steyerl en su publicación "Condenados a la pantalla" (2014) explica que las personas no se identifican solo con una imagen, sino con su aspecto material. Es decir que las personas no buscan la identificación per se, sino una participación en ella; deben vivir la imagen. Además, expone que las imágenes se pueden considerar objetos, pero dice que estas son un fósil en el que una constelación de fuerzas se ha petrificado. Es decir que tiene traumas, heridas o fallas. Por tanto, son como las personas y hace una relación muy interesante entre los objetos y los sujetos; menciona la lucha histórica de las mujeres para ser consideradas sujetos en vez de objetos y la cuestiona al decir que tal vez es bueno ser una cosa que siente, ya que es el resultado de la representación.

El origen de esta discusión sobre la mujer como objeto se expande en el artículo “Deconstructing “choice”: The social imperative and women’s use of the birth control pill” (2007), donde Kara Granzow explica que en el liberalismo moderno a las personas se les dio libertad

para tomar decisiones porque se podía confiar en que harían lo correcto, así pues, se considera el componente del “individualismo” dentro de la sociedad. No obstante, históricamente las mujeres habían sido excluidas de la clasificación de "individuo" porque resultaba imposible separarles entre cuerpo y mente debido a sus procesos reproductivos. Se nos clasificaba como inherentemente naturales y por tanto incapaces de un pensamiento racional para tomar decisiones correctas y, en consecuencia, no merecedoras de libertad. Por lo anterior, si las mujeres lograban escapar de su sexualidad y la maternidad entonces se les podría considerar como individuos autónomos: “Controlar la reproducción femenina era, por tanto, promover la libertad de las mujeres.” (Granzow, 2007, p.46). Por ende, es posible considerar que las mujeres ganaban más agencia a medida que aumentaban el control sobre su cuerpo; el control les permitió ser escuchadas y transformar el espacio en el que habitaban. De esta forma, el proyecto puede tomar en cuenta que la mujer es capaz de tener control sobre su cuerpo en el mundo digital, y por tanto tiene agencia en el mismo. No obstante, retomando la idea de Steyerl, no es necesario que la mujer sea considerada un individuo en la narrativa del proyecto, sino que es posible verla como un objeto (una imagen digital/un avatar) que puede ser intervenido y que es sujeto de identificación real por parte de los usuarios y en tanto portadora de gran valor.

En ese sentido, es necesario expandir las perspectivas de lo que es una mujer y sobre la capacidad de opinión de los hombres en el concepto y, por tanto, en el proyecto. Primero, el término “Interseccionalidad” con enfoque hacia el feminismo, acuñado por Kemberé Crenshaw, se relaciona a profundidad con la esencia del proyecto porque propone que la opresión es una red de discriminaciones que se superponen y que no solo se puede luchar contra el sexismo, sino que

al mismo tiempo se debe luchar contra el clasismo, la homofobia, transfobia, racismo... entre otras cosas. En el artículo “Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color” (1991) Crenshaw analiza como las mujeres de color viven la discriminación de manera distinta a los hombres negros y a las mujeres blancas. Concluye que:

“La interseccionalidad podría ser más útil en un sentido más amplio como una forma de mediar la tensión entre las afirmaciones de identidad múltiple y la necesidad constante de la política de grupo. En este sentido, es útil distinguir la interseccionalidad de la perspectiva estrechamente relacionada del antiesencialismo, desde la cual las mujeres de color han cuestionado críticamente el feminismo blanco por la ausencia de las mujeres de color, por un lado, y por hablar en nombre de las mujeres de color, por el otro.” (Crenshaw, 1991, p.1296)

Entonces, se muestra a la interseccionalidad como esa forma de entender las luchas de todos los individuos, y de reconocerlas con la misma importancia. Estableciendo así que no existe un solo concepto de lo que es una mujer o un hombre, sino que todos son conceptos variables dependiendo del contexto de donde provienen.

Por otra parte, Bell Hooks, en “La Voluntad de cambiar: hombres, masculinidad y amor” explica que las mujeres temen a los hombres y que recrean formas en su cabeza en las que puedan vivir a través de la ausencia de ellos. Sin embargo, expone que los hombres no pueden cambiar si las mujeres no motivamos, ni apoyamos o afirmamos ese proceso. “Los hombres no pueden cambiar si no hay huellas para el cambio. Los hombres no pueden amar si no se les

enseña el arte de amar” (Hooks, 2020, p.14). Así pues, el proyecto no pretende excluir a los hombres de construir una versión de mujer y tampoco pretenderá bloquear la capacidad que tengan de relacionarse e identificarse con una imagen femenina variable.

Finalmente, después de esclarecer el concepto feminista, resulta muy interesante volver a esa relación entre los avatares y las mujeres, en tanto tienen una agencia que puede estar bajo el control de ellas mismas, pero que depende de las características de su entorno para desarrollarse y ser ejercida. Christine Liao en su artículo “My avatar’s Avatar – A visual exploration and response to AI-generated avatars” (2024) expone que la cultura visual y tecnológica ha llevado a la creación de avatares hechos con inteligencia artificial. Esta tiene la capacidad de producir una gran cantidad de imágenes que le permiten a las personas sentir que pueden explorar libre e infinitamente diferentes versiones de ellos mismos. No obstante, tanto la inteligencia artificial, como la mayoría de las plataformas, están permeadas y restringidas por un código que puede ser poco inclusivo. Por eso, algunos avatares carecen de una agencia que les permita a sus usuarios explorar múltiples formas con las cuales identificarse. De acuerdo con Legacy Russel (2020, p.18) el apoderarse de muchos “yo” es un acto feminista porque la multiplicidad en la identificación es una libertad y desafía los pensamientos patriarcales (donde los hombres tienen el poder primario) y tradicionales de una identidad establecida. En tanto, se entiende que entre más avatares se exploren en distintas plataformas, más se está explorando el ser y sus posibilidades.

Liao (2024) ve a los avatares como un medio para generar sentido y, por tanto, encarnan la materialidad digital o “digital materiality”, la cual define como las formas en las que artefactos

digitales ejercen una influencia y tienen una presencia en nuestras interacciones sociales y culturales. Así pues, los avatares como una forma de materialidad digital podrían servir como un medio para transformar estereotipos en la sociedad. Por ejemplo, si en un videojuego las mujeres tienden a ser extremadamente altas y robustas, estos avatares desafiarían el estereotipo de que las mujeres deben ser delicadas. Esta perspectiva se posicionaría en la mente de sus usuarios, cambiando así sus opiniones sobre lo que consideran correcto o bello. Estas acciones se podrían definir bajo el término del "Ciberfeminismo", que Liao (2024) define como un enfoque feminista que combina la lucha de la mujer con la tecnología y el ciberespacio para retar la inequidad y así empoderar a las mujeres en la era digital utilizando y potencializando sus herramientas y espacios. Dentro de esta rama del feminismo nace el "Feminismo Glitch", propuesto por Legacy Russel (2020), que utiliza los glitches o los errores en los programas, como una forma de resistencia creativa ante las normativas y los códigos que discriminan. Propone que el pensarse como un error en un ambiente digital que busca ser libre de imperfecciones es una acción revolucionaria que advoca por la fluidez y la multiplicidad de la identidad, así como la lucha de las construcciones patriarcales del género. Esto se retomará en la construcción gráfica y teórica del proyecto, usando el glitch como un recurso que demuestre la capacidad de agencia que podría tener el avatar y la imagen de la mujer dentro de la narrativa. Finalmente, el término del glitch evoca el término "hackear" que proviene de la palabra en inglés "*hack*", la cual significa solucionar problemas de manera ingeniosa o con atajos. Así pues, en la era digital se ha acoplado el término de "hacking" para definir la intervención en plataformas de manera ingeniosa y, en algunas ocasiones, ilícita. Lo cual, considero que se relaciona con la intención que tiene el

proyecto de conceder a los prosumidores la capacidad de intervenir plataformas y empoderar errores para convertirlos en fuerza.

Estado Del Arte

Este estado del arte explora las intersecciones entre la identidad, la memoria, la tecnología y el género dentro de los espacios digitales y artísticos. Las obras abordan la identidad como un concepto mutable, que puede verse influenciado por la memoria y la nostalgia, así como por detalles físicos, como el rostro. Además, expone múltiples formas en las que se puede expresar la identidad de acuerdo con el origen, el cuerpo y desarrollo de sus artistas. Asimismo, expone la importancia de los objetos como extensiones identitarias, capaces de albergar las memorias de lo que es una persona. Haciendo especial énfasis en los avatares como recipientes de identidad, capaces de representar emociones, gustos y cuestionamientos sociales. Finalmente, se exponen proyectos, permeados por el ciberfeminismo, que logran establecer un punto de partida para este proyecto y permiten cuestionar la forma en la que se consumen las obras, con el fin de encontrar una manera para hacer del proyecto un tema relevante para las necesidades actuales.

Como ya fue mencionado en la delimitación, el cambio de los viejos medios a los nuevos medios trajo un cambio de identidad para las computadoras, lo que también llevó a un cambio de identidad para las personas. En la serie de fotografías de Mariana Moreno llamadas "soy solo una chica jugando en internet en los 2000's" (2025) se muestran una gran cantidad de juegos "para chicas" que existieron en la época de los 2000 para jugar en línea. Mariana (2025) habla de los

impactos que estos juegos podían tener en la percepción de las mujeres, ya que estaban permeados con estereotipos y roles de género sobre qué era lo que debía hacer una mujer. Este trabajo es tanto una crítica a la estética estereotipada de las páginas web de los 2000's, como también una mirada nostálgica a la infancia de una generación permeada por la tecnología. Lo cual se relaciona profundamente con la primera intención que llevó a la creación de este proyecto integrador.

Figura 1

Collage de “juegos para chicas” en los 2000



Fuente: Soy solo una chica jugando en internet en los 2000s. (2025) por Mariana Moreno en Behance.

Por otro lado, la animación "Prosopagnosia" de Steven Fraser trata acerca de una historia personal sobre la identidad, la memoria e incapacidad de reconocer rostros. Utiliza animaciones pintorescas en stop motion para mostrar contenidos de una caja de memorias que contiene dibujos de cómo son los rostros (y como se van perdiendo) mientras en el fondo se narran los sentimientos de una persona que vive su vida sin reconocer caras. Por esta misma línea también se encuentra el trabajo de "Sex temples" de Garima Thakur & Tabitha Nikolai (2019), un espacio ceremonial físico y digital en donde exploran la memoria de su sexualidad en su juventud. En estas narrativas buscaron transmitir múltiples formas de identidad de género con las que cuestionaban las actitudes contemporáneas sobre el género y el sexo. Dejando en claro que la identidad y la memoria están completamente ligadas entre sí, aportando al concepto de nostalgia propuesto en el proyecto de Mariana Moreno.

Figura 2

Video documentación de viñetas interactivas en Sex Temples



Fuente: Sex Temples Walkthrough. (2019) de Garima Thakur & Tabitha Nikolai. Screenshot de publicación Vimeo

Además de la memoria, la identidad también responde a los rostros, como se propone en el trabajo de Steven Fraser. Lo cual se puede relacionar estrechamente con los retratos y autorretratos. En el escrito de Katy Cowan (2022) se expone que el artista y director creativo Michael Hess (2022) le preguntó a diferentes IA's que le mostraran su cara, lo cual dio resultado a una gran colección de autorretratos abstractos de rostros que consideran tener las inteligencias artificiales. No obstante, la identidad se confirma de diferentes maneras. Kate Mothes (2022) escribe que en los autorretratos de Atong Atem, se retratan, desde diferentes ángulos, las relaciones de su identidad y su cultura a través de formas y manejos del color audaces y vívidos. Otros ejemplos de esto son los retratos de Irina Werning "Las pelilargas", que, de acuerdo con Grace Ebert (2024), muestran las prácticas culturales indígenas alrededor del cabello largo de las mujeres y como las conecta con la naturaleza y el cuidado de la tierra; y los retratos de Shawn Huckins "Dirty Laundry" según Kate Mothes (2023), que, a través de la ropa, proponen diálogos sobre la identidad, la clase y la riqueza, así como la cuestión sobre lo que significa estar expuesto o escondido. Del mismo modo, la composición y el color también pueden entrar a jugar en la manera en la que se expresa la identidad. Esclareciendo la estrecha relación que la identidad tiene con los objetos y las características que van más allá del cuerpo o el rostro.

Por otra parte, el proyecto integrador busca la creación de avatares que permitan vías de identificación y relación para las personas, por lo que resulta pertinente que Andrew LeSane (2019) haya escrito sobre las pinturas del artista japonés Naoto Hattori, las cuales exponen criaturas surrealistas con ojos gigantes que permiten ver el paisaje que habitan. Para Hattori, los

ojos son una entrada a un mundo visual de memorias, sentimientos, pensamientos y emociones. Estos seres son avatares para el artista que entra al mundo de su imaginación. Así mismo, la exhibición “Early Light” de Super Future Kid (2024), muestra pinturas que son visualizaciones de pensamientos fragmentados, que nacen desde las memorias de la artista, y tienen como protagonista a un personaje en diferentes formas que ella nombra como: los avatares que existen en estos espacios surreales entre sus pinturas. Lo cual permite entender que los avatares no son solo una herramienta digital, sino que también se han trabajado desde el concepto de “recipientes” para habitar mundos artísticos y análogos.

Figura 3

Criatura surrealista de Naoto Hattori



Fuente: Hybrid Creatures with Oversized Eyes Reflect Imagined Landscapes in Surreal Paintings by Naoto Hattori (2019) de Andrew LeSane. Artículo en Colossal.

Por otra parte, los avatares también se muestran como formas de representar los gustos de sus usuarios. La colección “Let’s talk about feelings” (2023) de Leo Natsume, no solo retrata los diferentes sentimientos que las personas pueden expresar a través de medios digitales, sino que son una prueba de la variedad de formas de identificación que permiten las plataformas. Estas figuras son completamente diferentes la una a la otra, cada una con un peinado, un color de ojos, unos accesorios y hasta formas del rostro completamente diferentes. Asimismo, las ilustraciones de “Music & Moods” de Pamela Chen (2023), retratan lo cambiante que puede ser su autopercepción cuando escucha música; muestra como si en cada canción hubiera un mundo diferente y para cada uno de estos hubiera una interpretación de sí misma que solo puede lograr a través de este medio.

Adicionalmente, los avatares son capaces de desafiar normas sociales como lo expone el ciberfeminismo y el feminismo glitch. De acuerdo con Joey Levenson (2021) los personajes digitales de Sasha Katz son una muestra de las posibilidades de salirse de los estándares de belleza para expresar autenticidad y belleza inusual. Ella utiliza los personajes en espacios digitales para comunicar la suavidad, empatía y belleza que tienen las mujeres, sin necesidad de seguir los estándares de belleza que rigen en el mundo análogo. Incluso, en el trabajo “Glitching out of Venus” de Antonis Arvanitis (2019) se intervienen múltiples fotografías de obras de arte retratando a la diosa de la belleza Venus/Afrodita que se terminan reuniendo en una narrativa visual que propone la equidad de género y la deconstrucción de los estándares de belleza. Finalmente, en el trabajo de “Glitch Feminism” de Samantha Monarch (2014) se realiza una

video instalación en donde se cuestiona las diferencias sociales entre el hombre y la mujer, y se expone, a través del glitch una subversión ante estas construcciones. Dando la posibilidad de reflexionar a través de una pieza audiovisual el rol de la mujer en un sistema que la oprime.

Figura 4

Control de la percepción de las imágenes a partir de un código disruptivo



Fuente: Glitch Feminism (2014) por Samantha Monarch en Behance

Los anteriores proyectos dan un pie relevante sobre qué se ha trabajado creativamente alrededor de los temas de la identidad, la tecnología, los avatares y la mujer en espacios digitales. Para el proyecto integrador resulta pertinente tomar como punto de partida el trabajo de Garima

Thakur & Tabitha Nikolai, porque utiliza la memoria como principal motor de la identidad y la traduce en espacios y templos creados con objetos que evocan esos recuerdos. Este trabajo utiliza herramientas digitales y físicas para explorar la identidad de las artistas, lo cual resulta muy relevante para la conexión que se tiene con los usuarios que desean adentrarse a estos universos de memorias ajenas. Por otra parte, el proyecto de Samantha Monarch permite entender de qué manera se ha traducido el feminismo glitch en proyectos creativos, y cómo estos se pueden llevar a instalaciones complementadas por elementos *mixed media*, como lo son videos e impresiones de códigos e imágenes.

No obstante, los proyectos no buscan establecer narrativas interactivas que permitan a las personas habitar las obras de arte como lo harían en un avatar digital. Actualmente las personas buscan consumir un contenido en el que puedan participar de manera activa, no solo pasiva, por lo que este proyecto de creación puede emplear esto para proponer una nueva visión sobre la identidad en espacios digitales y el ciberfeminismo; una visión que permita a las personas intervenir con su propia visión y opinión sobre lo que ocurre en la narrativa.

Justificación

Como mujer del siglo XXI me interesa la lucha por una visión menos hipersexualizada de la mujer, en la que tenga la posibilidad de explorar mi identidad desde diferentes matices y con la libertad para conectar visual, cognitiva, narrativa, social y corporalmente con elementos digitales, como lo son los avatares. Desde pequeña he tenido contacto con la tecnología y en ella he encontrado inspiración para habitar mundos distintos a los míos, y de esta manera vivir vidas

diferentes a la mía. Crecer en un mundo “Onlife” y con una “Realidad X” hace que las personas adquieran más necesidades de expresión ya que estos espacios expanden las interpretaciones que los individuos pueden tener de su propia identidad. Además, la revolución de la información llevó a que las personas cambiaran las relaciones que sostienen entre sí a través la tecnología; por lo que la percepción de identidad también esta influenciada por cómo otros la interpretan. Teniendo esto en cuenta, cada persona resulta siendo el conglomerado tanto de sus propias percepciones, como las de aquellos que le acompañan. Además, Aquilina Fueyo (2017), expone que en el estudio “Who makes de News” de GMMP, en 2015 “las mujeres constituyen sólo el 24% de las personas a las que se refieren las noticias. El 46% de las historias refuerzan los estereotipos de género y sólo un 6% son críticas con ello”. En las cifras de 2020 no ha habido cambios significativos y las historias de estos medios que toman a las mujeres como punto central bajó a 9%. Por lo anterior, se vuelve importante crear más espacios en distintos medios en los que se advoque por la mujer y el desarrollo de su identidad.

Al lograr que las personas se cuestionen su propia identidad y sus percepciones de lo que es un ser femenino y una mujer, es posible sembrar una reflexión que les permita aceptar un mundo en el que las personas están en constante cambio, y en el que la identidad fluctúa constantemente. Y aunque el arte cuestione y dialogue constantemente, la era “Onlife” exige que las personas interactúen y no solo que consuman pasivamente la creatividad de alguien más. Por eso, el presente proyecto de diseño resulta tan interesante y relevante; porque cuestiona la identidad e invita a una participación en la construcción y deconstrucción de lo que es ser

femenino para que se cree un interés por conectar con objetos digitales más allá de lo físico que pueden ofrecer.

Se busca que, a través de un universo complejo y preguntas introspectivas, las personas puedan crear un personaje que se relacione con ellos cognitivamente. Por eso, se plantea que cada respuesta tenga ligada a ella una característica física que le permita a la persona completar su personaje con detalles diferentes y lejanos a cánones de belleza. Permitiendo así la creación de un sistema de diseño de avatares que desafía la hipersexualización de la figura de la mujer en los espacios digitales y la representación de la identidad de las personas más allá de su cuerpo.

Finalmente, el proyecto busca entablar puentes entre contenidos digitales y análogos debido a que la identidad de las personas está repartida entre estos dos espacios. Como fue mencionado en la delimitación, las personas ahora toman la figura de “inforgs” al ser sujetos expuestos al ecosistema digital y a la “infoesfera” propuesta por Luciano Floridi. Por ende, resulta crucial que los proyectos permitan que las personas puedan desenvolverse en cada uno de estos espacios.

Pregunta De Diseño

¿Cómo puede crearse un sistema de diseño de avatares que invite a distintos prosumidores a explorar su identidad mientras construyen diversas posibilidades de lo que es ser una mujer?

Proyecto: Instalación Interactiva

El proyecto de diseño consiste en la creación de una instalación interactiva con una pantalla que permite explorar una serie de videos en la plataforma ThingLink; la atmosfera de estos vídeos será hecha en animación ASCII y guiará a una exploración del universo narrativo en un total de 7 animaciones con distintos estilos gráficos (lápiz y acuarela digital, grafiti, degradados, animación sonora, fotografía y risografía). Estas animaciones estarán acompañadas por una narración con efectos de lejanía y eco, así como música de fondo de ambientes digitales que se relacionen con el mundo que se está describiendo en la narración. Los videos sostendrán una serie de preguntas que las personas tendrán que responder entre opciones a,b,c y d; y anotar dichas respuestas en un libro análogo en el que, al finalizar las animaciones, deberán construir un personaje femenino a partir de pegatinas ligadas a las respuestas escogidas durante la narrativa.

Objetivo General

El proyecto busca que los prosumidores (personas de cualquier género interesadas en explorarse introspectivamente alrededor de las distintas formas de ser mujer) encarnen la narrativa de un personaje establecido para que realicen una proyección sobre su identidad y feminidad (entendiéndola como la condición de ser mujer desde distintos ambitos), estableciendo una exploración profunda en los aspectos cognitivos y sociales de la relación con los avatares.

Metodología

Después de realizar un marco conceptual sólido y de establecer los objetivos del proyecto fue posible plantear una metodología creativa para la realización del producto final. La cual, tenía como eje principal la creación del personaje que encarnará el prosumidor durante la narración. Sin embargo, con el fin de crear un personaje bien desarrollado y profundo, primero era necesario establecer las reglas del universo en el cual habitaría el personaje. Esto se hizo a través de una encuesta rápida a estudiantes y profesores dentro de la Facultad de Creación en la Universidad del Rosario, en la que se preguntaba por deseos de identidad, y a través de unos mandamientos físicos, históricos, sociales y filosóficos que establecían el funcionamiento del mundo y sus habitantes. Después, se abordó la creación del personaje con la definición de los arquetipos que la representarían, para después llenar un perfil de personaje con sus características físicas y psicológicas que llevarían hasta su apariencia y corporalidad.

Seguido de esto, fue necesaria una revisión y reinterpretación de unas preguntas introspectivas propuestas por Sophie Calle (2009) en *Frieze*, las cuales me permitieron crear una narrativa espina de pescado (que es una estructura de narración interactiva en la que se propone una trama principal lineal de la cual se desprenden distintas subtramas que el usuario puede explorar sin afectar el resultado de la trama principal) en la que pude definir los puntos de contacto entre los prosumidores y la historia. Haciendo así un guion de la experiencia visual, que me permitió crear un storyboard y journey map rápidos para comenzar con el resultado final del proyecto.

Creación De Universo

Para la realización del universo, primero tuve que definir los bloques narrativos de la historia, estableciendo una idea general de la dirección que quería que tomara el proyecto. Definí tres bloques narrativos en los que se desarrolla la historia de un personaje femenino que explora los distintos matices que puede tener una identidad femenina en los espacios digitales y que se plantea objetivos que invitan a los prosumidores a cuestionar su propia identidad. Después, realicé una encuesta en la Facultad de Creación que me permitió centralizar los espacios en los que se desarrollaría la historia y algunas de las intenciones que podría explorar el personaje principal. Finalmente, establecí diez reglas o mandamientos que definirían el funcionamiento del universo y le proporcionarían al personaje principal las herramientas necesarias para desenvolverse y crecer a lo largo de la narración.

Creación De Plataformas

Tras analizar los referentes teóricos para la construcción del marco conceptual, fue posible definir con mayor precisión la dirección del proyecto integrador. Me propuse desarrollar una narrativa *mixed media* o de técnica mixta que permitiera a los consumidores convertirse en prosumidores, invitándolos a participar activamente en una historia interactiva que cuestionara la identidad femenina en los espacios digitales. La decisión de emplear una técnica mixta, en este caso, una técnica que combina dos medios artísticos en la misma obra nace por la necesidad de llegar a un público que vive en una Realidad X y habita espacios “Onlife”, es decir que se mueven constantemente entre lo online y lo offline. Crear un producto que permita entablar

puentes entre lo digital y lo análogo resulta pertinente para personas que han desarrollado su personalidad de esa forma. Los prosumidores inforgs se sentirán atraídos a explorar su identidad a partir de los medios con los cuales han crecido, haciendo que el proyecto logre el objetivo de que las personas sean capaces de encarnar y explorar a profundidad aspectos de su identidad. Asimismo, el pensarse el proyecto como una historia interactiva era crucial para lograr esa conexión profunda entre el personaje y el prosumidor (ya que la persona puede considerar que la historia es propia al poder influir en ella), haciendo que la exploración introspectiva sea mucho más amena e interesante para quien la realice. En este sentido, el primer paso metodológico consistió en la creación del universo narrativo que daría vida a dicho personaje. Tenía claro que el entorno debía situarse en un espacio digital y que el personaje funcionaría como un avatar en constante diálogo con los prosumidores, además establecí que la historia se definiría en tres bloques claves:

Un ser femenino

Que hackea / glitchea plataformas

Para ser la mejor versión de sí mismo

Definiendo “Un ser femenino” como un ente digital que decide percibirse a sí mismo como femenino, sin poseer características fijas o predeterminadas que le conviertan en tal. Por el contrario, su identidad se configuraría a partir de múltiples percepciones de feminidad (a veces contradictorias, otras coherentes entre sí) que emergen de su entorno; así como lo determina el feminismo interseccional. Por otra parte, al proponer que este ser hackea las plataformas se busca

que tome agencia sobre el error o glitch que se presenta dentro de estos espacios que permiten conexiones de redes digitales (considerando que este error puede ser su misma existencia). No obstante, para definir la “mejor versión de sí mismo” me encontraba estableciendo límites personales que sentía que no le aportaban al proyecto. Por eso, decidí realizar una breve encuesta en la Facultad de Creación de la Universidad del Rosario, en la que le pregunté a las personas qué serían si pudieran ser cualquier cosa. Para realizar esta investigación hice una caja en el primer piso de la facultad en donde dejé unos papeles y unos marcadores, e invité a las personas a escribir sus respuestas con estos materiales. Esta dinámica era completamente anónima, por lo que no se recopiló ningún tipo de información de las personas encuestadas.

Figura 5.

Indagación sobre la identidad de la facultad



Fuente: Elaboración propia

Obtuve aproximadamente 80 respuestas durante los tres días en los que mantuve abierto el espacio de interacción. Al plantear la pregunta “Si pudieras ser cualquier cosa, ¿qué serías?”, buscaba que las personas expresaran cuál sería su “mejor versión”, sin recurrir a una autoimagen idealizada o condicionada por su situación actual. De este modo, las respuestas se orientarían hacia deseos más profundos y menos racionales que podrían nutrir creativamente al proyecto.

Al analizar las respuestas fue posible agruparlas según sus coincidencias temáticas, lo que resultó en la identificación de siete grupos principales. Decidí considerarlos como las plataformas de identidad para el personaje principal del proyecto, creando así las bases del universo narrativo. Estas plataformas no funcionan como espacios de redes o conexiones intrapersonales, sino como reflejos de los distintos deseos de identidad que puede llegar a tener una persona. De este modo, el universo responde al principal propósito del personaje: convertirse en su mejor versión; y cada plataforma es un espacio en el que puede lograrlo. Finalmente, cada una de las plataformas manifiesta distintos matices de lo que puede significar ser mujer y se manifiestan modificando una parte del cuerpo del personaje principal. Los siete grupos son los siguientes:

Plataforma de la estabilidad: En este grupo fueron clasificadas las respuestas que giraban en torno al dinero o a determinadas profesiones. Estas respuestas reflejaban un deseo de estabilidad, ya fuera mediante seguridad económica o mediante ciertas habilidades intelectuales o técnicas asociadas a una profesión. Además, evidenciaban la necesidad de las personas de

imaginar futuros en los que puedan hacer lo que desean sin considerar los costos o limitaciones actuales. Pues, la mayoría de las respuestas parecían inclinarse hacia profesiones que los participantes habían deseado, pero no habían podido alcanzar, o que, simplemente, aún no eran. Decidí que esta plataforma influiría en la representación de los pies del personaje, ya que para mí estos simbolizan conexión con el presente y, al mismo tiempo, nos proporcionan estabilidad para avanzar hacia el futuro. Algunas respuestas en la encuesta fueron: Millonari@, Bailarina y Popstar (revisar Anexo 1. Clasificación Profesionales y Dinero).

Plataforma De La Sexualidad: Las respuestas relacionadas con el romance y la sexualidad fueron clasificadas en este grupo. Se trataban de ideas que reflejaban un deseo imposible hacia alguien, o bien una atracción que las personas temían demostrar en su vida cotidiana. Este conjunto de respuestas expresa el anhelo de convertirse en personas capaces de amar libremente a quien deseen, priorizando su identidad a través de la experiencia y el sentir corporal. Por esta razón, escogí que en esta plataforma se modificara la representación de la pelvis y los muslos del avatar, ya que esta zona del cuerpo es una de las que concentra mayor sensibilidad física, y permite simbolizar la conexión entre el deseo, el afecto y la corporalidad. Algunas respuestas en la encuesta fueron: Esposa de un Maluma, Novie, Lesbiana o Gay-blanco... (ver Anexo 1. Clasificación Sexualidad y Romance).

Plataforma De La Magia: En este grupo se clasificaron las respuestas que estaban relacionadas con la magia y los seres mitológicos. Al analizarlas, fue posible determinar que estas deseaban establecer una conexión profunda con la naturaleza a través de una corporalidad que les permitiera adquirir habilidades especiales para interactuar “mágicamente” con su

entorno. Asimismo, se manifestaba la idea de querer ejercer mayor agencia al poseer poderes sobrenaturales que les permitieran intervenir en donde habitan. Por ello, decidí que esta plataforma sería capaz de modificar la representación del vientre del personaje, ya que, para mí, esta parte del cuerpo simboliza la intuición y la fuerza interna para tomar acción sobre algo. Algunas respuestas en la encuesta fueron: Sirena, Hada, Pegaso y Creador/Dios (revisar Anexo 1. Clasificación Seres Mitológicos).

Plataforma De La Emoción: En esta plataforma fueron clasificadas las respuestas que denotaban el deseo de las personas por vivir distintas emociones. Buscaban sentir amor o felicidad y hacer cosas imposibles en el mundo que habitamos. Más que todo eran personas que deseaban experimentar en varios ámbitos emocionales y empatizar con experiencias diferentes a las propias. Por lo anterior es posible decir que buscan una identidad que les permita experimentar mental y emocionalmente a través de poderes o sensaciones. Claramente, asocié las emociones y las sensaciones con el corazón, y por tanto decidí que la plataforma podría influir en la manera en la que se ve el pecho del personaje. Algunas respuestas en la encuesta fueron: Invisible, Controlar el tiempo, Poder decir que no, Sentir amor, y ser feliz (ver Anexo 1. Clasificación Sensaciones y poderes).

Plataforma De La Comunicación: En este grupo se clasificaron las respuestas que se relacionaban con personajes pertenecientes a historias significativas para los participantes. En esta temática identifiqué una inspiración marcada por la nostalgia, especialmente por narrativas que mostraban habilidades de transformación y crecimiento ficticio. Las respuestas reflejaban el deseo de encarnar un personaje que cumpliera con características especiales o con tipos de

inteligencia pertenecientes a algún arquetipo, como el héroe, el sabio, el explorador... entre otros. De la misma forma, fue posible relacionar estas respuestas con la habilidad de comunicar lo que inspira a cada persona mediante figuras provenientes de historias ficticias. De esta forma, fue posible entender la identidad de las personas como una que recurre a la nostalgia de ciertos personajes para representar lo que desean ser. Por eso, decidí que esta plataforma modificaría la garganta y la boca del personaje, ya que en esta parte del cuerpo es donde se comunican verbalmente los deseos y aspiraciones. Algunas respuestas en la encuesta fueron: Silvermist de Tinkerbell, Barbie, El principito y Snoopy (revisar Anexo 1. Clasificación Personajes).

Plataforma De La Familia: En esta sección se agruparon las respuestas que expresaban algún deseo de identidad vinculado a la familia. Estas ideas expresaban un profundo deseo por mejorar situaciones familiares actuales, o por cumplir los deseos de personas que ya no podían realizarlos por sí mismas. Así pues, las identidades proyectadas se construían a partir de figuras familiares significativas, de sus orígenes y de las posibilidades perdidas por otros. Decidí asociar esta plataforma con la nariz, ya que, tras un breve estudio de mi propio cuerpo y unas conversaciones con compañeros, entendí que esta parte es un reflejo de la historia familiar de las personas, y puede significar una relación directa con un ser querido. Algunas respuestas en la encuesta fueron: Mi mamá y mi tío (ver Anexo 1. Clasificación Familia).

Plataforma De La Visión: Finalmente, en este grupo se reunieron las respuestas relacionadas con formas de vida natural. En esta categoría se evidenciaba un profundo deseo por dejar de ser humano para asumir un propósito natural definido. Muchas de las respuestas optaban por convertirse en ser animales o entes naturales (como las nubes, el mar o el bosque) pues estos

les otorgaban ciertas habilidades y modos de existencia innatos. Por ello, es posible decir que estas personas anhelaban la claridad de un propósito específico fuera de los estándares sociales, o incluso, aspiraban a simplemente existir sin condiciones o expectativas. Por esta razón, tomé la decisión de asociar esta plataforma con los ojos del personaje, ya que a través de ellos podría representarse la capacidad de percibir y reconocer un propósito claro en el mundo. Algunas respuestas en la encuesta fueron: Nube, una Bellota, Un gato o hurón (revisar Anexo 1. Clasificación Naturaleza).

10 Mandamientos Del Universo

Después de crear las plataformas a partir de las percepciones de identidad de mis compañeros, fue posible definir con mayor precisión las características del universo que estaba construyendo. Para crear un universo robusto decidí establecer 10 reglas que pueden entenderse como mandamientos fundacionales, las cuales debían responder a dimensiones físicas (como la geografía o el clima), históricas, sociales (como las estructuras de poder y la cultura) y filosóficas (valores y creencias de sus habitantes).

A partir de este enfoque, establecí los siguientes lineamientos fundamentales para el universo narrativo:

1. El universo es un reflejo digital de la experiencia humana y de su identidad:

Esta regla expresa que el universo no es enteramente nuevo ni posee experiencias exclusivas de este, sino que más bien actúa como un reflejo de lo que sucede en el mundo real en torno a las experiencias de las personas alrededor de la feminidad y de

la identidad que se proyecta en distintos espacios, en este caso digitales. Así pues, las representaciones en cada una de las plataformas serán reflejos de objetos o detalles que existen en nuestro mundo. Teniendo en cuenta que estos reflejos pueden verse como formas en la corporalidad de los habitantes del universo, así como en ideas sociales y culturales que se traducen a este.

- 2. En el universo la sexualidad base es la bisexualidad:** Al pensar en mi universo como un mundo digital, decidí basarme en los cinco principios de los nuevos medios propuestos por Lev Manovich en “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación” (2005): representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad y transcodificación. No obstante, tomé como eje principal el primero de ellos (la representación numérica), pues en los sistemas computacionales la información se expresa a través de un sistema binario, que utiliza los dígitos 0 y 1 para representar los datos. En donde 1 significa encendido y 0 significa apagado. A partir de esta idea, situé físicamente mi universo en el interior de una computadora, convirtiéndolo en un mundo informacional regido por la lógica del sistema binario.

Por lo anterior, quise que los seres que nacen en mi universo fueran intersexuales y que pudieran decidir continuamente si querían identificarse como hombres o mujeres, sin quedar fijados en una respuesta definitiva. De esta forma, hacía alusión a la fluidez que plantea el feminismo interseccional y a que lo binario de mi universo no necesariamente es “ser mujer u hombre” sino que se decida si se prenden o se apagan ciertas cualidades del cuerpo sexual de sus habitantes. De este modo, la identidad sexual sería concebida como variable y en constante tránsito. A

partir de ello, elegí que la "sexualidad predeterminada" del universo fuera la bisexualidad porque permite que cada ser transite su identidad sexual sin que afecte la atracción que los demás sienten hacia él. Para que este planteamiento funcione, es importante esclarecer que percibo la bisexualidad como una orientación sexual que abarca un espectro amplio en el que las personas pueden sentirse atraídas por más de un sexo.

3. **En mi universo los seres se generan a partir de chispas de energía:** Después de definir la orientación sexual de los seres de mi universo, consideré pertinente explicar cómo funciona la sexualidad en este mundo, y de qué manera se da la vida dentro de él. Todo el universo funciona a partir de la energía: una fuerza externa que posibilita su funcionamiento y que, visualmente, se asemeja a la electricidad de nuestro mundo. A partir de esta idea, determiné que la sexualidad se manifestará a través de chispas de energía, entendidas como el motor vital de la existencia. Decidí separar estas chispas en dos categorías:
 - a. *Las chispas de placer* que representan encuentros sexuales orientados a la intimidad y/o el placer entre los habitantes del universo. Se producen mediante choques de cuerpos y energía entre avatares y pueden involucrar a múltiples participantes, sin generar vida.
 - b. *Las chispas de vida*, por su parte, suceden cuando existe la intención de crear un nuevo ser, más allá del placer o la intimidad. Estableciendo que la maternidad (o creación de vida) siempre será una decisión consciente y activa por parte de los avatares involucrados.

De la misma forma, quise esclarecer que todos los encuentros sexuales generan una chispa en los avatares, aunque sus manifestaciones sean distintas. La chispa de placer se presenta en el cuerpo del avatar y se expulsa mediante un proceso similar a la menstruación. En cambio, la chispa de vida sale del avatar y se materializa en una esfera de energía que puede convertirse en nueva vida. Entonces, en este universo la gestación sucede por fuera del cuerpo, por lo que, para poder desarrollarse, es necesario establecer conexiones físicas a través de la nariz y los senos, pues estas zonas permitirían transferir energía vital. Cualquier avatar vivo puede conectar su cuerpo a la esfera y nutrirla para hacerla crecer hasta el punto de eclosionar en la figura base de un avatar, en donde nacería una nueva vida y adquiriría las características de quienes la gestaron.

4. **Mi universo está compuesto por plataformas sostenidas por redes en donde los elementos existen:** Como se describió en la primera sección de la metodología, el universo está compuesto por siete plataformas que funcionan como reflejos de los deseos de identidad expresados por los participantes. Cada una de ellas representa, además, distintas posibilidades de lo que significaría ser mujer dependiendo de la interpretación del prosumidor que construye a Eva. Por lo anterior, quise que cada plataforma tuviera un estilo y un ambiente completamente diferente, así que tuve que definir los elementos básicos que permitirían la vida en el universo. De acuerdo con James Lovelock (1979) la vida en la tierra se da a partir de compuestos orgánicos generados por elementos químicos esenciales: el carbono (estructura base de las

moléculas orgánicas), el hidrógeno (facilitador de reacciones químicas), el oxígeno (indispensable para la producción de energía) y el nitrógeno (componente clave del ADN y codificador de la información de la vida) y el fósforo.

Tomando los primeros elementos como referencia, decidí crear una reinterpretación digital de ellos para el universo del proyecto. Hice una analogía en la establecí que sí lo más pequeño de nuestro mundo es un quark (partícula más pequeña conocida), entonces en el universo narrativo esto correspondería a un bit (la unidad mínima de información digital). A partir de esta lógica, elabore la tabla para determinar qué bits compondrían los elementos en cada plataforma, empleando el sistema hexadecimal (sistema numérico que utiliza 16 dígitos) que utilizan las computadoras para interpretar grandes cadenas de bits y para representar los colores digitalmente. Teniendo esto en cuenta, decidí que los átomos tendrían electrones representados por 0 y protones compuestos por bits de 0111, que en hexadecimal es 7. Creando así un lenguaje hexadecimal para los elementos, en el que primero se cuenten los electrones menores a 4 en sistema binario, se coloque un espacio y después los electrones y protones agrupados en sistema hexadecimal.

Tabla 1.

Descripción de elementos del universo

Elemento inicial	Nombre nuevo	Clave	Labor en el universo	hex
C	Cablono	Cable	Estructura	00 02A

H	Hardrogeno	Hardware	Ligero y Abundante	0 7
O	Oxifongeno	Información	Energía	0038
N	Nitralgogeno	Algoritmo	Codifica	000 031

Fuente: elaboración propia.

A partir de estos elementos, pensé en la composición necesaria para la vida en cada plataforma y con eso definí de qué manera el personaje podría hackearlas para adoptar lo mejor de cada una. Definí que esta composición debía estar en dos sustancias que reunieran los elementos que seleccioné para la vida: el aire y el agua. Por lo que mi personaje no estaría hackeando solamente los elementos, sino los compuestos que estos generan para crear el aire y el agua en cada plataforma.

Tabla 2.

Componentes esenciales en lenguaje hexadecimal por plataforma

Plataforma	Cantidad de elementos	Hex Agua	Hex Aire
Estructura	C+ H- O- N+	H 01C O 070	C 054 O 0E0 N0 062 O 070

Sexual	C+ H+ O+ N-	N000 031 C02E H0038 O0E0	N000 031 O 0E0 C0 00FC O 150
Magia	C+ H+ O+ N+	H 0E O00 0A8	N 0F5 O00 0A8 C0 0054 O00 0A8
Emocional	C- H- O+ N+	H0 7 O 070	N 0C4 O 0E0

			C00 02A O00 0A8
Comunicación	C+ H+ O- N-	H000 15 O 0038	N000 031 O 0038 C02E O 0038
Familiar	C- H+ O- N-	H0 023 O 0038	N000 031 O 0038 C00 02A O 0038
Visión	C- H- O- N-	H0 7 O 0038	N000 031 O 0038 C00 02A

			O 0038
--	--	--	--------

Fuente: Elaboración propia

- 5. En mi universo se cree que las partes conforman un todo y ese todo siempre cambia dependiendo de la plataforma en la que se encuentre:** Con esta regla busqué establecer que el cuerpo de los avatares estuviera conformado por partes independientes que se juntan para formar un cuerpo completo. Además, quise enfatizar que cada plataforma posee un estilo propio, y, por tanto, el cuerpo del avatar cambia dependiendo de la plataforma en la que se encuentre. Esta regla se creó con el propósito de facilitar la construcción del cuerpo base de los personajes, tanto dentro como fuera de las plataformas, y de reforzar la coherencia estética y conceptual en el universo narrativo.
- 6. En mi universo no se pueden combinar plataformas:** Este mandamiento establece que las plataformas no pueden mezclarse debido a las grandes diferencias que existen entre ellas. Sin embargo, esta prohibición abre la posibilidad de crear un espacio narrativo en el que el personaje principal desafía esta regla con el fin de propiciar su propio crecimiento. Lo cual, en última instancia, hace que se trate de una regla concebida para ser transgredida, pues su ruptura permite la evolución del personaje.

- 7. En mi universo la muerte significa dejar de tener agencia y consciencia:** Para comprender la creación de vida en el universo, también es necesario plantearse cómo se ve la muerte en él. Para esto, quise retomar uno de los conceptos centrales del proyecto integrador: la agencia, entendida como la capacidad de los seres para intervenir en su entorno. Así pues, la muerte se concibe como la ausencia de agencia en el mundo, es decir, la imposibilidad de actuar, intervenir o modificar el mundo. Asimismo, implica la pérdida de pensamiento y consciencia por parte del avatar. Entendiendo que, en el universo, la consciencia de los avatares proviene del prosumidor, mientras que la agencia se expresa a través de las acciones que el avatar realiza en el espacio narrativo. En otras palabras, la consciencia actúa como el motor y el avatar como vehículo de la agencia.
- 8. En mi universo la teoría del huevo es real:** En términos generales, la teoría del huevo, propuesta por Andy Weir (2009), plantea que todas las personas que han existido son, en realidad, la misma entidad que reencarna en múltiples vidas con el propósito de adquirir el conocimiento necesario para trascender la existencia física. Por lo tanto, en mi universo, todo lo que habita en las plataformas constituye un mismo ser que se construye a partir de experiencias diversas, encarnadas en avatares. Al final, estas experiencias convergen en los prosumidores, quienes, en este contexto, representan a ese ser que vive múltiples vidas para alcanzar el objetivo de trascender más allá del espacio en el que habita.
- 9. En mi universo no hay religión y no hay un Dios singular. Solo existen reglas innatas sobre cómo habitar:** Con esta regla simplemente quería plantear que no

había sistemas de creencias definidos dentro del espacio digital, sino que solo existían esas reglas innatas que se les dan a los avatares sobre como habitar su espacio.

Parecidas a las instrucciones que se les dan a los jugadores antes de iniciar un nuevo juego; por ejemplo: como moverse en el espacio, como interactuar con otros y los objetivos generales de cada lugar.

10. **En mi universo los avatares saben que son avatares y no sienten necesidad de ser**

humanos o de habitar el mundo del prosumidor: Finalmente, con este mandamiento busqué establecer la relación entre los avatares y los prosumidores, es decir, la relación entre agencia y consciencia. Los avatares son los poseedores de la agencia del universo; sin embargo, son plenamente conscientes de que su existencia se limita a esto y que su consciencia proviene del prosumidor que los encarna. Por tanto, aunque los avatares sean seres existentes dentro del espacio digital, su consciencia no manifiesta la necesidad de habitar ningún otro ámbito más allá de este. Con ello, queda claro que la narrativa no se desviará hacia una reflexión sobre las diferencias entre los espacios digitales y los análogos, sino que se centrará en la relación simbiótica entre el prosumidor y el avatar para la construcción de su cuerpo.

Creación De Personaje

El siguiente paso después de establecer el universo narrativo, es la creación del personaje principal del proyecto. Este personaje debe responder a los mandamientos previamente planteados, pero también debe poseer objetivos propios que funcionan como vías por las cuales

el prosumidor podrá interactuar con la experiencia. Es decir que el personaje principal es la conexión conceptual directa con el usuario, y, por tanto, el portador del mensaje que se quiere transmitir con el proyecto integrador.

Arquetipos

Para diseñar el personaje fue necesario comprender los arquetipos que orientarán su construcción dentro de la historia. De acuerdo con el filósofo Carl Jung (1970), existen doce arquetipos que funcionan como ideas universales que residen en el inconsciente colectivo y permiten estructurar personajes con objetivos claros y con mayor potencial de conexión emocional con el público. Para el proyecto solo me concentré en dos arquetipos:

1. El Rebelde, que se caracteriza por desafiar el statu quo y luchar contra la injusticia. Suelen ser figuras que emergen desde la inconformidad y poseen un fuerte deseo de transformación.
2. El Explorador, por su parte, anhela libertad y experiencias nuevas. Es importante aclarar que su viaje no siempre es físico, ya que también puede manifestarse como una búsqueda interna de identidad y propósito.

Estos resultaron ser esenciales para la construcción del personaje principal, pues permitieron asignarle los primeros rasgos de personalidad y aclarar con mayor precisión su propósito dentro de la narrativa: servir como un puente para que los prosumidores cuestionen sus percepciones de feminidad a través de distintos mundos y formulen preguntas que expandan su identidad dentro de estos.

Perfil de personaje

Adicionalmente, se llenó la información de una plantilla de perfil de personaje en donde se hondaba aún más en los rasgos de personalidad del personaje al esclarecer temas de su origen, sus vínculos, sus motivaciones, su comportamiento y sus preferencias. Este perfil me ayudó a determinar que la mayor motivación del personaje es pertenecer, y lo busca al intentar hackear las plataformas para ser aquello que piensa que es lo mejor. Además, esto me ayudó a definir el origen de Eva: un glitch en el sistema de apagado de una plataforma unificada.

Dos usuarios se habían enamorado en un espacio temporal que servía como puente entre dos plataformas distintas, pero su amor fue interrumpido por el apagón de esta conexión entre plataformas. Justo antes de separarse, estos usuarios lograron generar una chispa de vida que se convirtió en Eva, quien fue gestada por la energía del universo y las distintas plataformas. Por esto es que Eva es especial y puede hackear y viajar a través de las plataformas a su gusto. Este origen nace además de una semejanza de una situación de la vida real, en la que las personas tienen “hijos” virtuales en plataformas de interacción temporal, y estos finalmente se vuelven agentes olvidados de las personas. Me resultó interesante pensar en Eva-tar como ese personaje olvidado que cobra agencia por sí mismo y se empodera a pesar de su contexto.

Por otra parte, decidí nombrar al personaje Eva-tar, no solo por el parónimo con la palabra “Avatar”, sino porque quería considerar al personaje como la primera mujer capaz de viajar entre universos; haciendo alusión a historia de Eva, la primera mujer de acuerdo con la tradición bíblica.

desde el feminismo glitch. Finalmente, tomé como referente corporal el Ballet Triádico (1922) de la Bauhaus, creado por Oskar Schlemmer, ya que esta obra propone un diálogo singular entre forma, vestuario y movimiento. Su aproximación abstracta y geométrica al cuerpo humano ofreció un punto de partida valioso para imaginar la corporalidad del personaje dentro del universo digital.

Figura 7.

Vestuario Ballet triádico - Dritter Teil: Scharz



Fuente: BAUHAUS Oskar Schlemmer. Ballet costume Triadic 1927 de @pamhoggfashion en Instagram

Guion Y Narrativa

Después de definir el universo y el personaje principal, fue necesario considerar la forma en que la historia se desarrollaría. Reflexioné sobre la interacción del personaje con las plataformas y cómo estas influirían en su corporalidad, sin embargo, al tratarse de una narrativa interactiva, también debía determinar de qué manera el prosumidor participaría en su construcción. Decidí basar esta interacción en un cuestionario propuesto por Sophie Calle (2009), artista conceptual cuyo trabajo gira en torno a la intimidad y la exploración personal. Tomé las preguntas planteadas por ella y las adapté para que se vincularan con los propósitos de cada plataforma. De esta manera, el prosumidor podría navegar la historia respondiendo estas preguntas, al tiempo que Eva recorrería las plataformas, hackeándolas para modificar su cuerpo y su identidad. Debido a lo anterior es importante tener en cuenta que el orden de la exploración de las plataformas depende exclusivamente del prosumidor, ya que se buscó que la experiencia y la historia respondieran a esas perspectivas fluidas e independientes del feminismo interseccional.

Así, la construcción se definiría de la siguiente manera:

1. ¿Qué harías con dinero infinito?

- a. Comprarías comodidad
- b. Comprarías lujos
- c. Contrarías seguridad
- d. Ejercerías todas las profesiones que quieras

Las respuestas a esta pregunta determinarían si la persona considera que es mejor la comodidad, la elegancia, la seguridad o la velocidad.

2. *¿Qué tareas del hogar te cuestan más?*

- a. Limpieza General
- b. Tareas de la cocina
- c. Lavandería
- d. Organización y mantenimiento

Las respuestas a esta pregunta determinan si la persona prefiere estar en constante movimiento, creación, frescura y tranquilidad o en un estado de protección y recolección.

3. *¿Cuáles son tus placeres favoritos?*

- a. Descansar y soñar
- b. Ejercitarte y sentirte energética
- c. Resolver algún conflicto y comunicarte bien
- d. Tener ideas creativas e intuiciones correctas

4. *¿Cómo interpretas tu sexualidad?*

- a. Para crear vida
- b. Para sentir placer
- c. Para vivir romance
- d. Prefiero no interpretarla

Las respuestas a estas preguntas determinarían la fase del ciclo menstrual en el que preferirían estar, teniendo en cuenta que la fase menstrual es la de más reflexión, la fase folicular es en la que hay más dinamismo y entusiasmo, la fase ovulatoria es en la que hay más expresión y empatía, mientras que en la fase lútea hay más creatividad e ideas.

5. *¿Cuál es la parte más frágil de tu cuerpo?*

- a. Tus manos y brazos
- b. Tus piernas
- c. Tu piel

6. *¿Qué serías capaz de rechazar?*

- a. Controlar el agua
- b. Controlar el aire

Las respuestas a estas preguntas determinarían el elemento más importante para el prosumidor entre la naturaleza y la tierra, el agua, el aire y el fuego.

7. *¿Qué es algo que te ha gustado sentir por amor?*

- a. Felicidad
- b. Motivación
- c. Compañía

Las respuestas a esta pregunta determinan las sensaciones que más prioriza el prosumidor de acuerdo con sus respectivas hormonas: felicidad (serotonina), motivación (dopamina) y amor (oxitocina).

8. *¿Cómo describirías tus sueños?*

- a. Energéticos y lejanos
- b. Constantes
- c. Suaves y realizables
- d. Grandes y comparables

La respuesta a esta pregunta muestra si el prosumidor valora más las melodías en zig zag, las lineales, onduladas o en arco dependiendo de las características físicas de cada una.

9. *¿De dónde vienes?*

- a. Clima cálido
- b. Clima frío

10. *¿Cuándo moriste por última vez?*

- a. Cuando todo era monótono
- b. Cuando fuiste negativo
- c. Cuando apuntaste hacia arriba

Estas preguntas determinarían la forma de la nariz, teniendo en cuenta que en los climas fríos las narices tienden a ser más estrechas para que la mucosa logre calentar el aire, mientras que en los climas cálidos las narices tienden a ser anchas para permitir un mejor flujo de aire.

11. *¿Qué te diferencia de los demás?*

- a. Tu independencia
- b. Tu empatía
- c. Tu adaptabilidad
- d. Tu intuición

12. *¿En qué forma te gustaría regresar?*

- a. En infinitos colores
- b. En vibraciones completas

13. *¿Qué defenderías?*

- a. Varias perspectivas
- b. Una posición completa

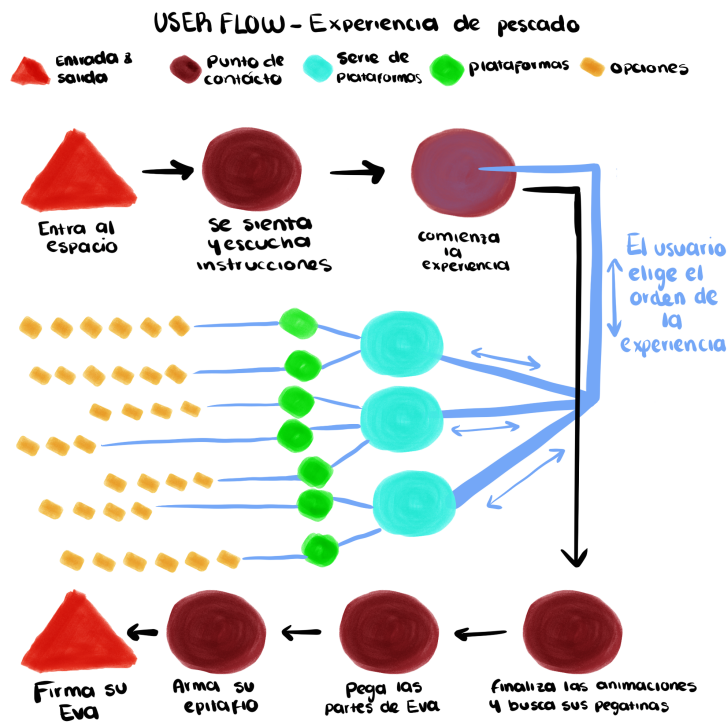
Finalmente, estas preguntas determinan las prioridades que tiene cada persona y que cosas preferirían ver con respecto a su realidad, su entorno y a sí mismos.

Experiencia

Por otro lado, para hacer una narrativa interactiva es necesario establecer el flujo que seguirá el usuario a medida que atraviesa la experiencia, así como los puntos de contacto que tendrá durante todo el recorrido; los cuales establecí de la siguiente manera:

Figura 8.

Estructura del Flujo de usuario



Fuente: Elaboración propia

Después de esto, es necesario realizar un mapa de recorrido en el que esos puntos de contacto describan que hará el usuario, que pensará y que sentirá a lo largo de la experiencia.

La plataforma de la estabilidad se caracteriza porque les permite a las personas trabajar en lo que deseen sin necesidad de preocuparse por el dinero, lo cual relaciono con seguridad y formalidad. Los dos anteriores valores los encuentro en el dibujo técnico, ya que esta forma de dibujo a lápiz se destaca por crear una estructura base que le permite al dibujo seguir un camino claro y seguro. La decisión cromática se inspira en el grafito del lápiz, el blanco del papel y los pop's de color que llaman la atención a detalles del movimiento de los dibujos. La búsqueda de imágenes para el moodboard la realicé en la plataforma de Pinterest bajo las palabras “estabilidad”, “estructura”, y “dibujo técnico”.

Figura 10.

Moodboard plataforma sexual

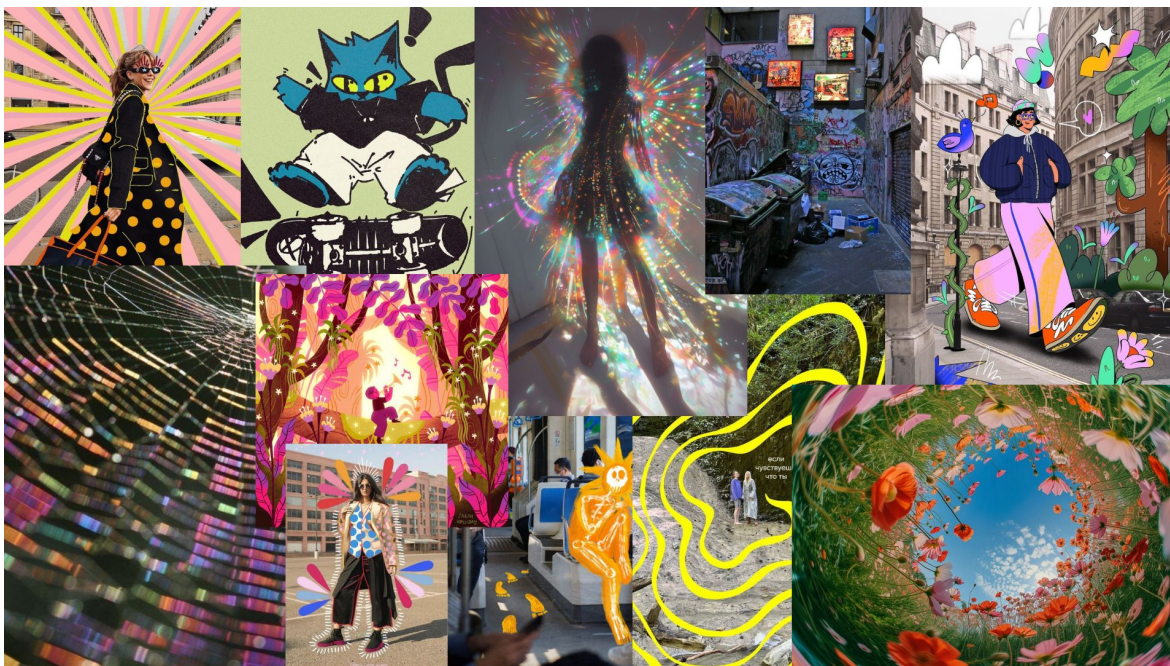


Fuente: Elaboración propia - Imágenes de tinta china retribuidas de Pinterest

La plataforma de la sexualidad se destaca por satisfacer los deseos sexuales y románticos de las personas. En el universo, cualquier chispa sexual (ya sea de placer o de vida) resulta en una menstruación, por lo que el color y la composición de esta plataforma es líquida, espesa y roja como la sangre. Con estas características decidí emplear inspiraciones de tinta china roja (análoga y digital), así como exploraciones con tonos fuertes y trazos ligeros. La búsqueda de imágenes para el moodboard la realicé en la plataforma de Pinterest bajo la palabra “Tinta china roja” y “Red”.

Figura 11.

Moodboard plataforma magia



Fuente: Elaboración propia - Imágenes de graffiti e ilustración digital retribuidas de Pinterest

La plataforma de la magia establece que todo es posible a través del cuerpo; este permite conectar con habilidades y elementos que intervienen el espacio. Por tanto, procuré que la estética de esta plataforma fuera etérea e intervenida, por lo que tomé inspiraciones de graffitis y fotografías intervenidas con ilustraciones. La paleta cromática busca colores vivos y brillantes que generen contraste con las fotografías que se están utilizando de base. La búsqueda de imágenes para el moodboard la realicé en la plataforma de Pinterest bajo las palabras “Color”, “graffiti”, y “digital illustration”.

Figura 12.

Moodboard plataforma emocional



Fuente: Elaboración propia - Imágenes de degradados y texturales de colores retribuidas de Pinterest

La plataforma de la emoción busca proporcionar un lugar seguro para que las personas puedan sentir una gran variedad de emociones, lo cual quise representar a partir del uso de muchos colores que se relacionan entre sí. Además, la conexión es el principal valor de esta plataforma, por lo que la transición entre los colores debía reflejar armonía y continuidad; tal como sucede en los degradados. La búsqueda de imágenes para el moodboard la realicé en la plataforma de Pinterest bajo las palabras “degradados”, “color texture”.

Figura 13.

Moodboard plataforma comunicación

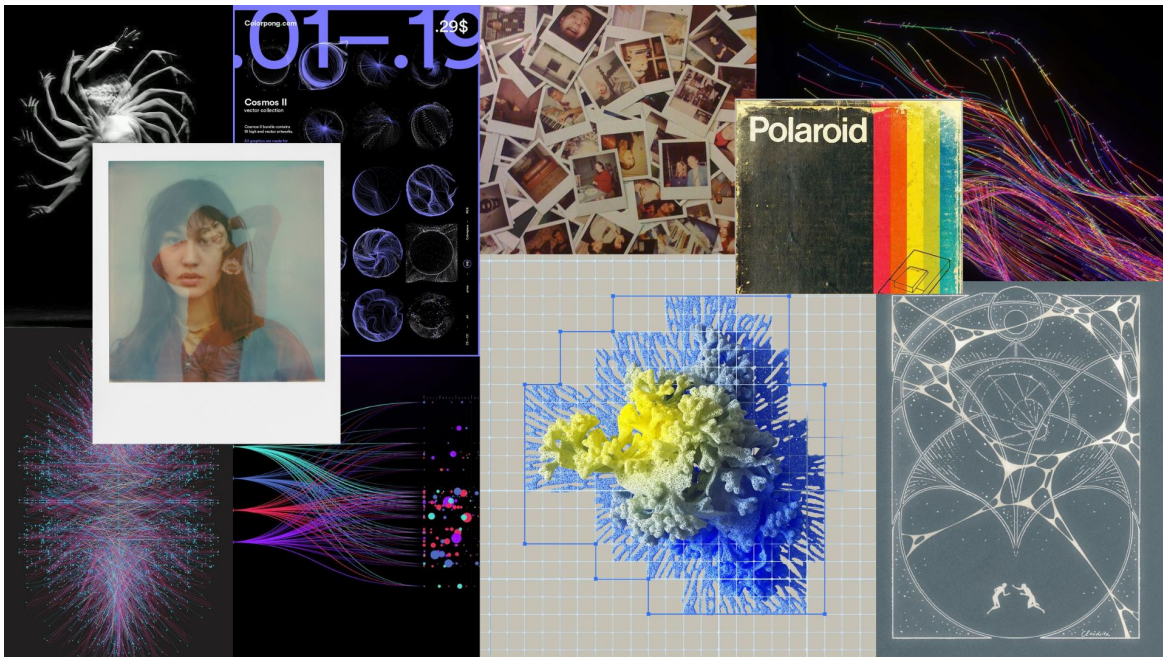


Fuente: Elaboración propia - Imágenes de tipografía y música retribuidas de Pinterest

En la plataforma de la comunicación se resaltan los mensajes y la nostalgia, se busca encontrar puentes para explorar distintos matices de expresión e identidad, por lo que me pareció pertinente inspirarme en las ondas electromagnéticas que genera el sonido y en colores llamativos con fondos neutros que permitan resaltar el contenido a comunicar. La búsqueda de imágenes para el moodboard la realicé en la plataforma de Pinterest bajo las palabras “typography”, “Poster”, “Sound typography”.

Figura 14.

Moodboard plataforma familiar



Fuente: Elaboración propia - Imágenes de polaroids y digital tracking retribuidas de Pinterest

Tomé la decisión de que la materialidad física que establecería el puente con la materialidad digital del proyecto fuera un álbum de pegatinas porque me parece relevante la acción de reunir distintas piezas para la construcción de una imagen completa (en este caso la visión de lo que es un ser femenino), y en especial la particularidad que tienen las pegatinas de poder ser intercambiables con las demás personas. Lo cual podría generar diálogo y expectativa, al realizar múltiples versiones del personaje y compartirla e intercambiarla con conocidos. Cada pegatina mantiene una relación estética con la plataforma de la que proviene; sin embargo, todas comparten elementos visuales relacionados al glitch, lo que permite que, al final, las modificaciones se integren para conformar una figura de Eva visualmente cohesionada. Además, se hizo una revisión sobre la tipografía que manejarían los resultados audiovisuales e impresos del proyecto. Se buscó que fuesen fuentes legibles que inspiraran el mundo digital, así como la esencia glitch de Eva.

Figura 18.

Tipografías

BC Liguria Bold
BC Liguria Light
PF Videotext
Citizen OT

Fuente: Elaboración propia

Adicionalmente, realicé un prototipo en papel de la experiencia de la construcción de Eva con las pegatinas. Este permitió determinar el material, el color de impresión para el álbum final de la actividad y el tamaño de las partes. Este prototipo era completamente análogo, por lo que las personas exploraban las plataformas con ayuda de su imaginación mientras se les narraba acerca de estas y sobre las preguntas para la construcción del personaje. Gracias a este prototipo fue posible encontrar un problema con las instrucciones, ya que las personas no sabían exactamente dónde iban las pegatinas en el cuerpo de Eva, por lo que terminaban por ponerlas donde sintieran que fuera correcto. No obstante, considero que este problema le aporta a la construcción libre de los personajes, ya que a pesar de que hay una forma establecida de construcción, es importante para el proyecto que las personas exploren y se sientan cómodas de salirse de cánones establecidos. Además, con los comentarios de los participantes fue posible mejorar la experiencia de tal manera que la Eva final no fuese la construcción de solo un personaje, sino también la construcción de un mensaje que le hablase al prosumidor sobre su creación.

Figura 19.

Prototipos de Eva

Fuente: Elaboración propia

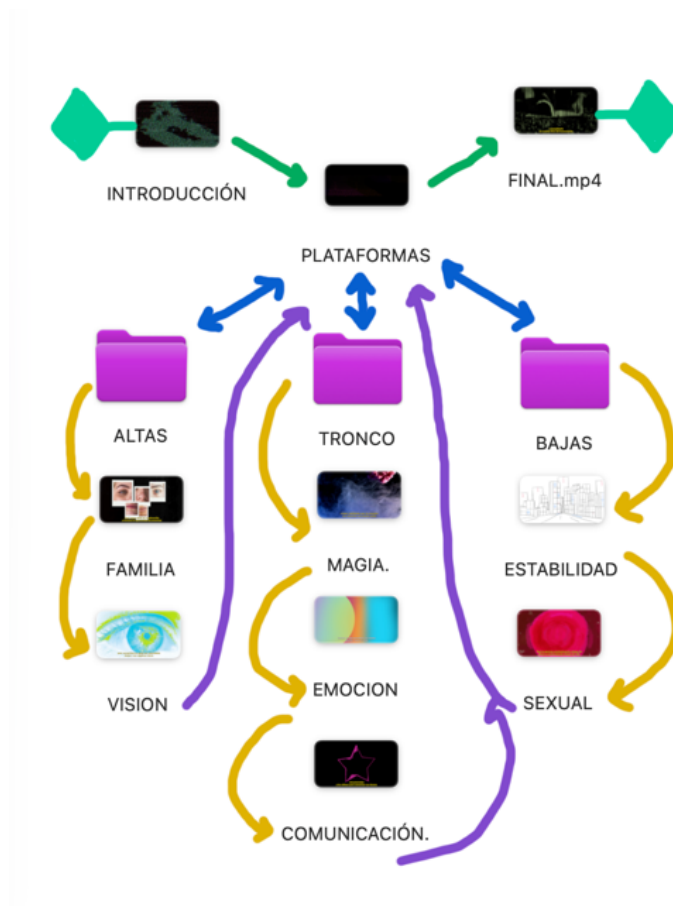
Interfaz de interacción

Finalmente, para definir la forma de interacción de la instalación se exploraron distintas opciones de plataformas online que permitieran la recopilación de los videos de manera que invite al prosumidor a consumir y construir la historia como este desee y que también le permita hacer las pausas necesarias para pensar las respuestas a las preguntas y anotarlas de forma analógica para la parte final de la interacción. Decidí utilizar Thinglink para la creación de un video 360° que permitiera la interacción de las personas con las distintas plataformas, así como con los videos de entrada y salida. Para esto reuní todos los videos de las animaciones y los subí

a la plataforma. Después los conecté a través de tags de acuerdo con la siguiente estructura basada en la Figura 8:

Figura 20.

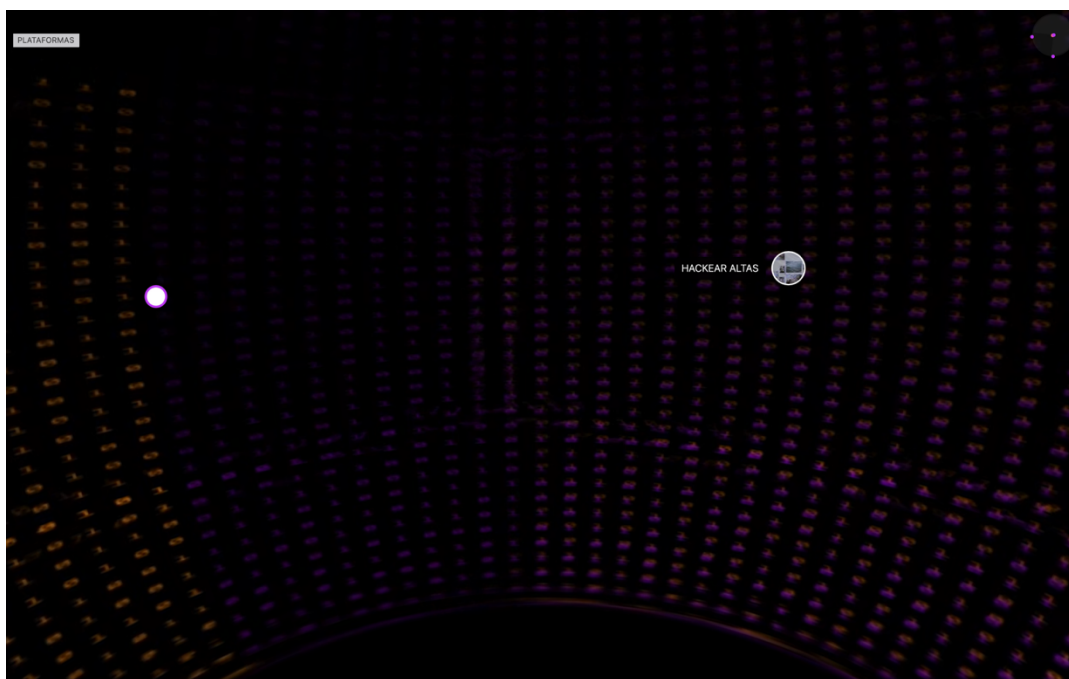
Flujo de los videos de las plataformas en ThingLink



Fuente: Elaboración propia

Figura 21.

Video 360° de interacción hacia las plataformas



Fuente: Elaboración propia

Resultados

Para lograr el objetivo del proyecto de hacer que los prosumidores encarnen la narrativa de Eva-tar para que realicen una proyección sobre su identidad y feminidad, primero tuve que crear un universo complejo e interesante de habitar. Un mundo en el que este personaje se pudiera desarrollar de manera que les interese a los prosumidores hasta el punto de poder conectar cognitiva, social y dramáticamente con el avatar que se les estaba entregando. El resultado de esto fue un universo en una realidad virtual alterna, en el que el mundo era un

reflejo del nuestro, pero con detalles y reglas de comportamiento y de vida que le permitieran a Eva y al prosumidor hacer una introspección durante la historia. Además de esto, utilice la información reunida en una encuesta realizada en la Facultad de Creación para crear una composición o un mapa universal que fuera un reflejo de los posibles deseos de identidad de las personas, deseos que se tradujeron en 7 plataformas: Estabilidad, Sexual, Magia, Emoción, Comunicación, Familia y Visión. Estas plataformas fueron divididas en tres secciones, las bases, las tronco y las altas, para llevar al prosumidor por un recorrido narrativo más organizado, pero sin dejar de lado la posibilidad de libertad inspiradas en el feminismo interseccional.

Después de definir el mundo, fue posible determinar una construcción base de Eva; una corporalidad inicial que respondiera a las reglas de su universo y que funcionara como un Canvas en blanco para la construcción del personaje a través de piezas que se pudieran ir añadiendo a medida que se realiza la introspección identitaria del prosumidor. La posición final del cuerpo del personaje fue inspirada por el Ballet Triádico de la Bauhaus, ya que se encontraron varias semejanzas en cuanto al movimiento y construcción de personaje.

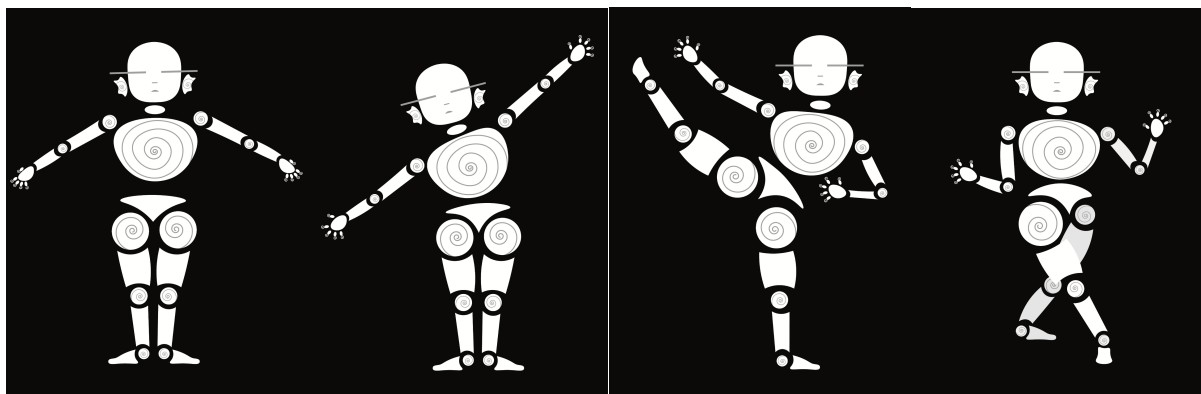
Al mismo tiempo que se definía el personaje base, fue necesaria la creación de las piezas de construcción que respondieran a cada una de las posibilidades dadas por la encuesta inspirada en el cuestionario de Sophie Calle (2009). Para esto, se tomaron los elementos gráficos decididos para cada plataforma y se relacionaron con un posible resultado que explorara un matiz de algo femenino; profesiones, ciclos, habilidades de conexión, emociones, formas de expresión, orígenes y habilidades o propósitos que pueden o no responder todo lo que es un ser femenino. La creación de estas piezas dio el resultado de un sistema de diseño para la construcción de Eva

que fuese amplio, fluido e interesante para quienes la creen. Adicionalmente, la necesidad de establecer puentes de conexión entre la realidad computacional del personaje y la realidad del prosumidor fue bastante relevante, ya que durante el proceso apareció constantemente el término de lo “onlife”. Esto se tradujo en un resultado de un “álbum de pegatinas” capaz de recopilar físicamente algunas de las posibilidades de Eva realizada por múltiples prosumidores.

Corporalidad de Eva

Figura 22.

Corporalidades de Eva



Fuente: Elaboración propia

El resultado de la corporalidad de Eva fue un cuerpo de partes geométricas unidas por una fuerza desconocida, cada articulación es un círculo que contiene un espiral que evoca la búsqueda infinita de identidad femenina que sucede en el personaje. Además, este espiral también se encuentra en sus orejas y su pecho, ya que es una traducción digital del caracol que se encuentra en el oído humano; este sirve como el traductor de información sonora al cerebro, por lo que se

inspiró a utilizar la figura de la espiral expuesta como una representación de un procesamiento más rápido de información y datos. Finalmente, la construcción de Eva fue el resultado de la clase “Personajes: Diseño y Narrativas” dictada por el profesor Edison Jiménez, quien nos invitó a la realización de una máscara del personaje. En ese sentido, me uní con un grupo de 3 estudiantes para realizar el rostro físico de Eva; con ellas decidimos realizar una máscara capaz de evocar la fluidez identitaria de Eva, por lo que decidimos crear una base con imanes y distintas características intercambiables (ojos, narices y bocas).

Figura 23.

Fotografías de la máscara de Eva-tar



Fuente: Fotografía por Daniel Vallejo - Cocreación con Ana Cerón, María Paula Vivas y María Paula Cárdenas - Modelada por María Paula Vivas

Pegatinas

Figura 24.

Imágenes de algunas pegatinas de complementos del cuerpo de Eva

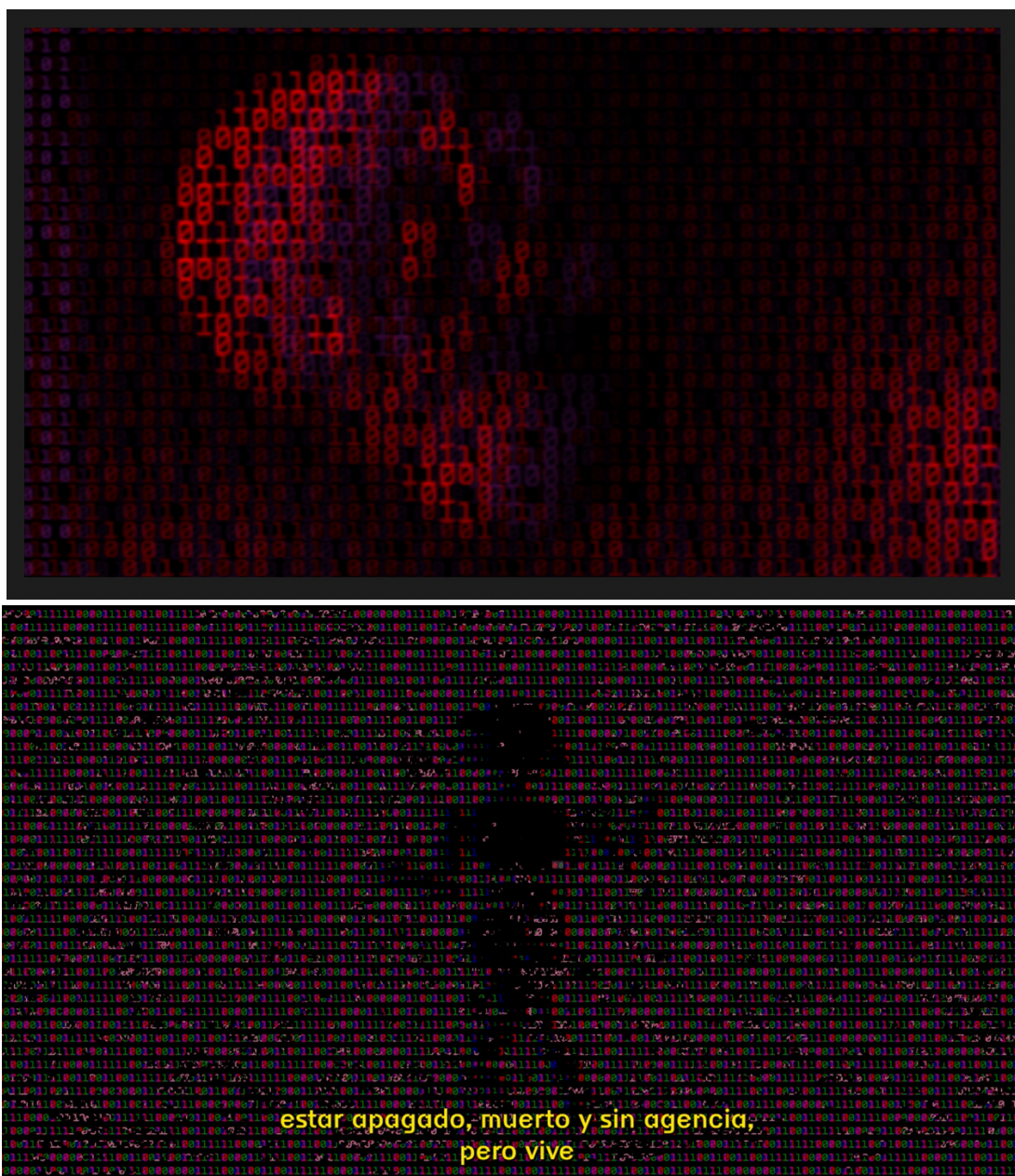


Fuente: Elaboración propia

Animaciones

Figura 25.

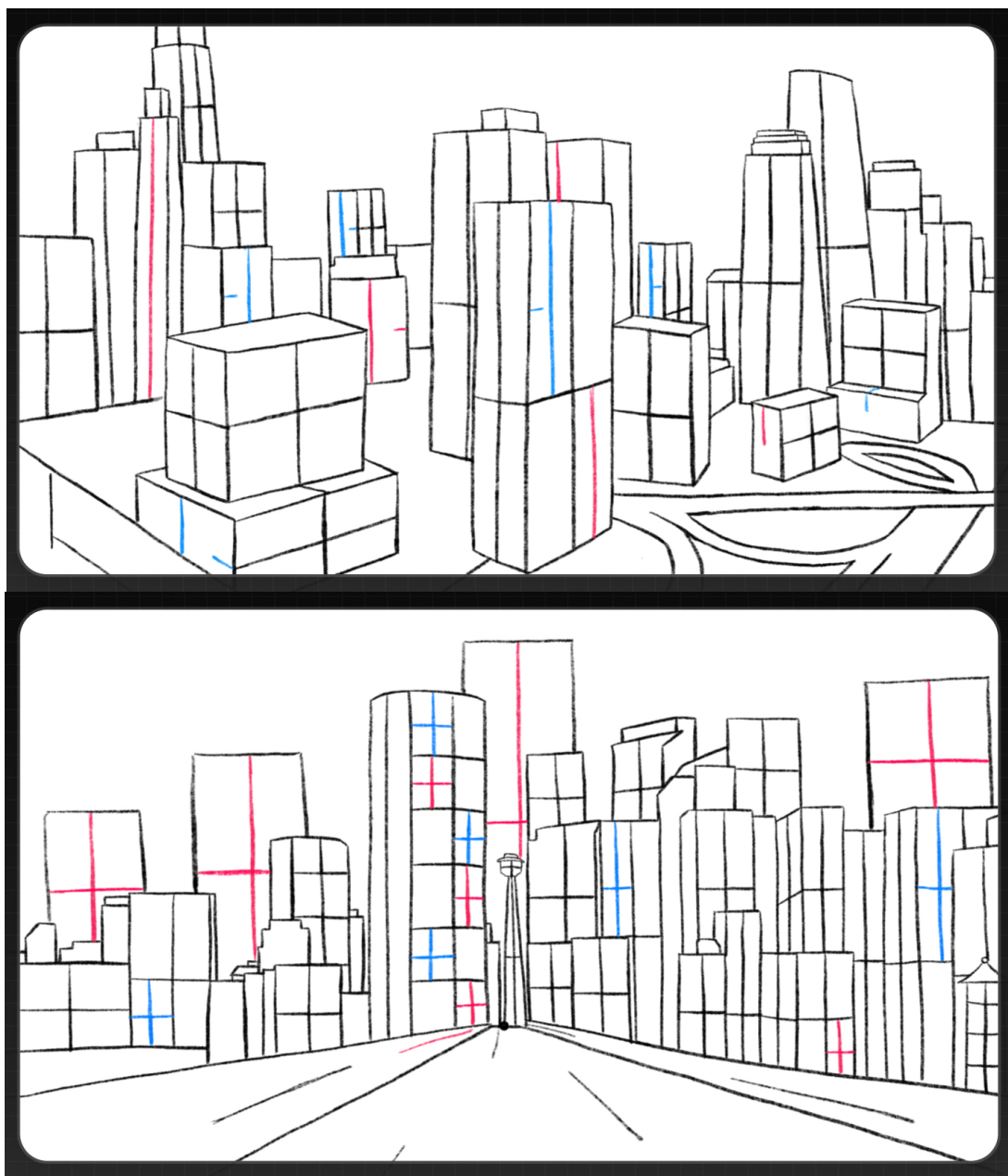
Fotografía Composición en After Effects de introducción a la narrativa



Fuente: Elaboración propia

Figura 26.

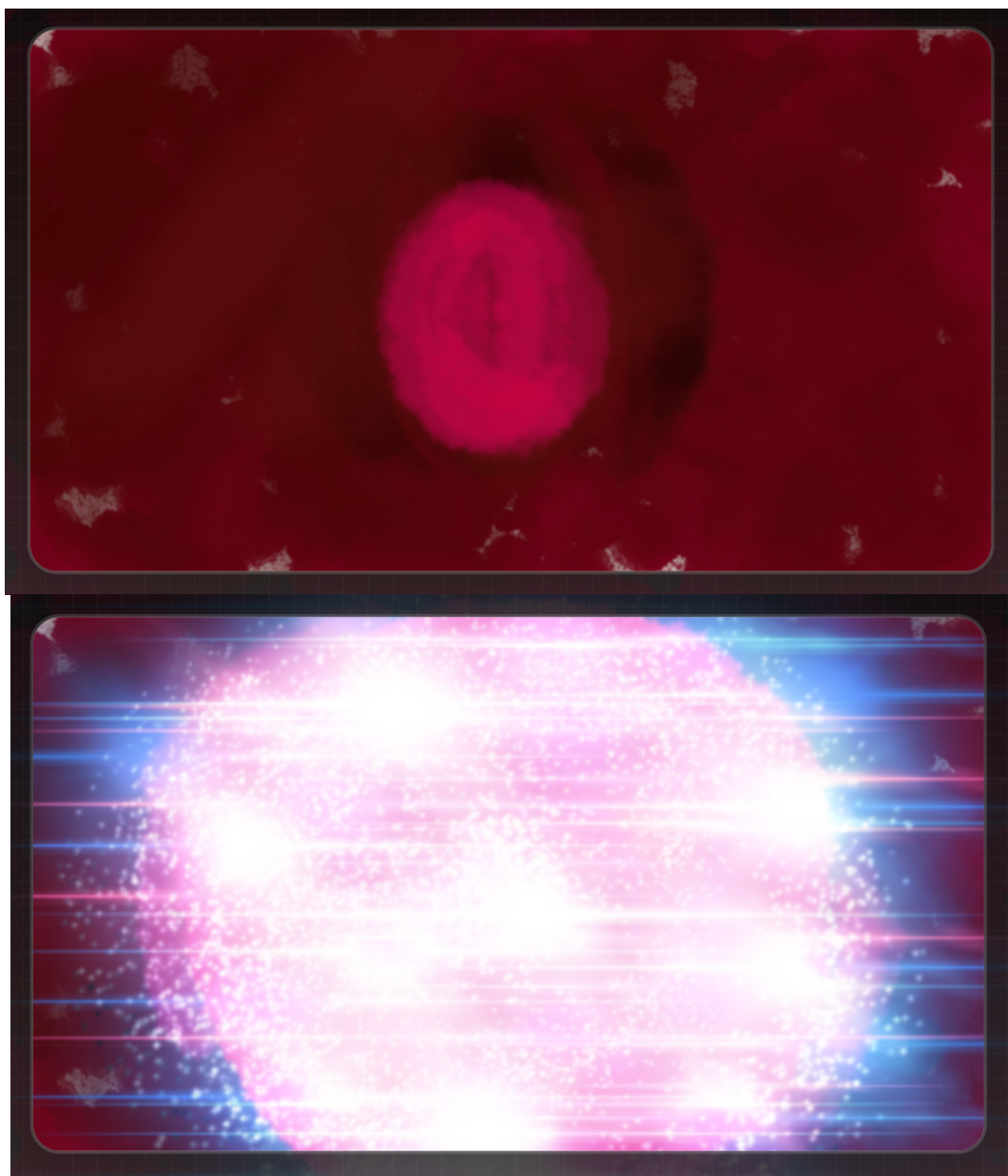
Fotografía Composición en After Effects de plataforma de la Estabilidad



Fuente: Elaboración propia

Figura 27.

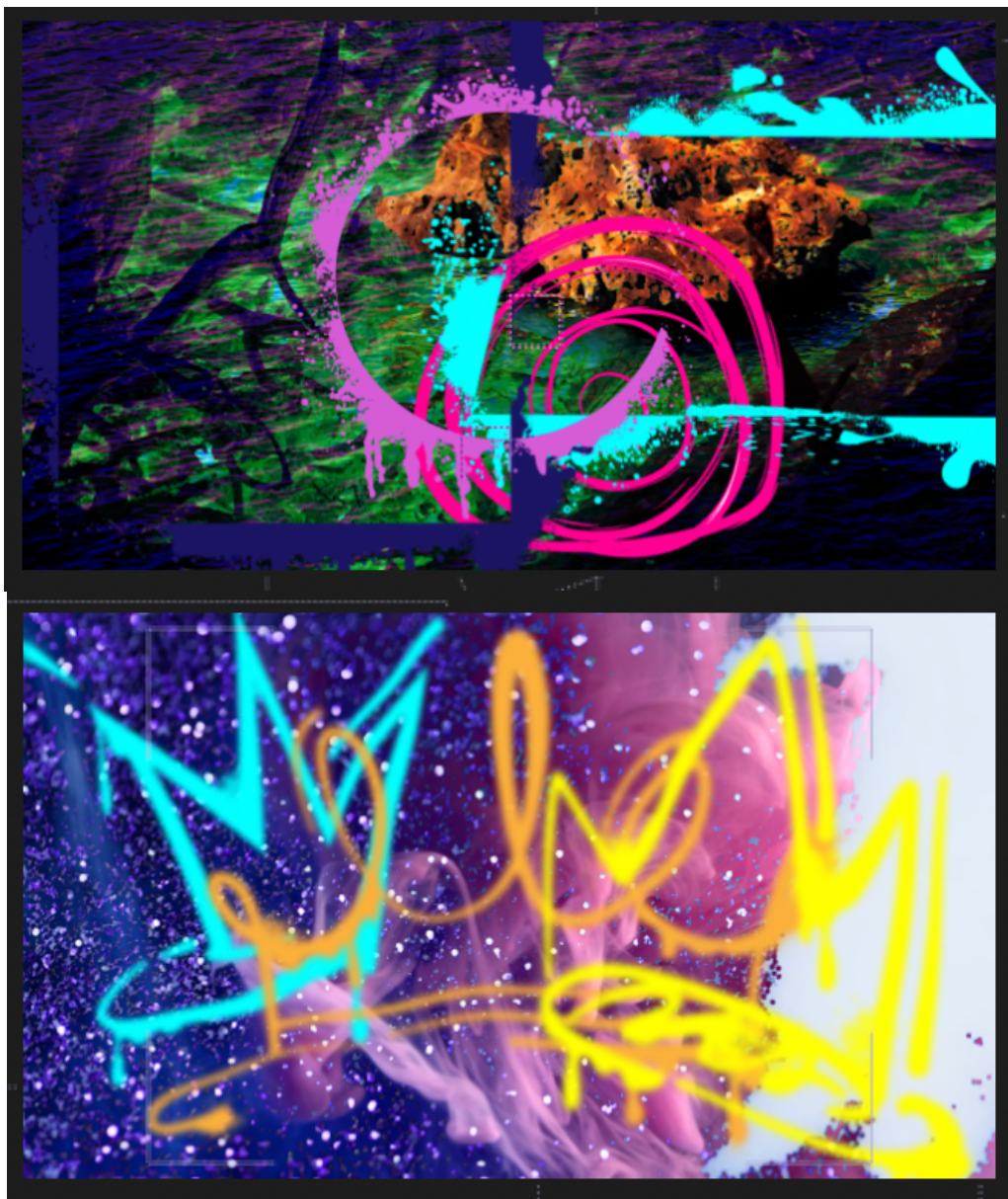
Fotografía Composición en After Effects de plataforma Sexual



Fuente: Elaboración propia

Figura 28.

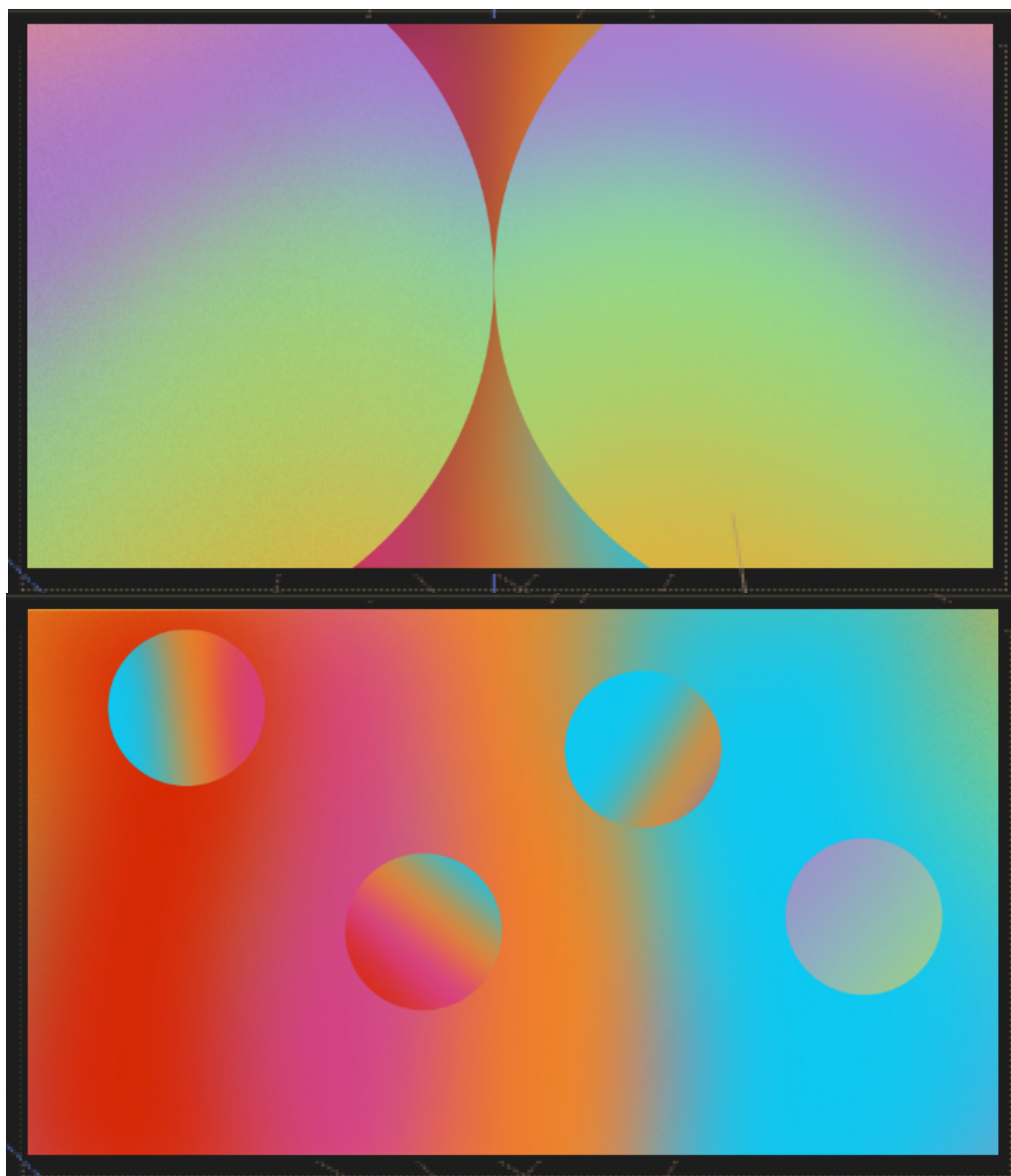
Fotografía Composición en After Effects de plataforma de la Magia



Fuente: Elaboración propia

Figura 29.

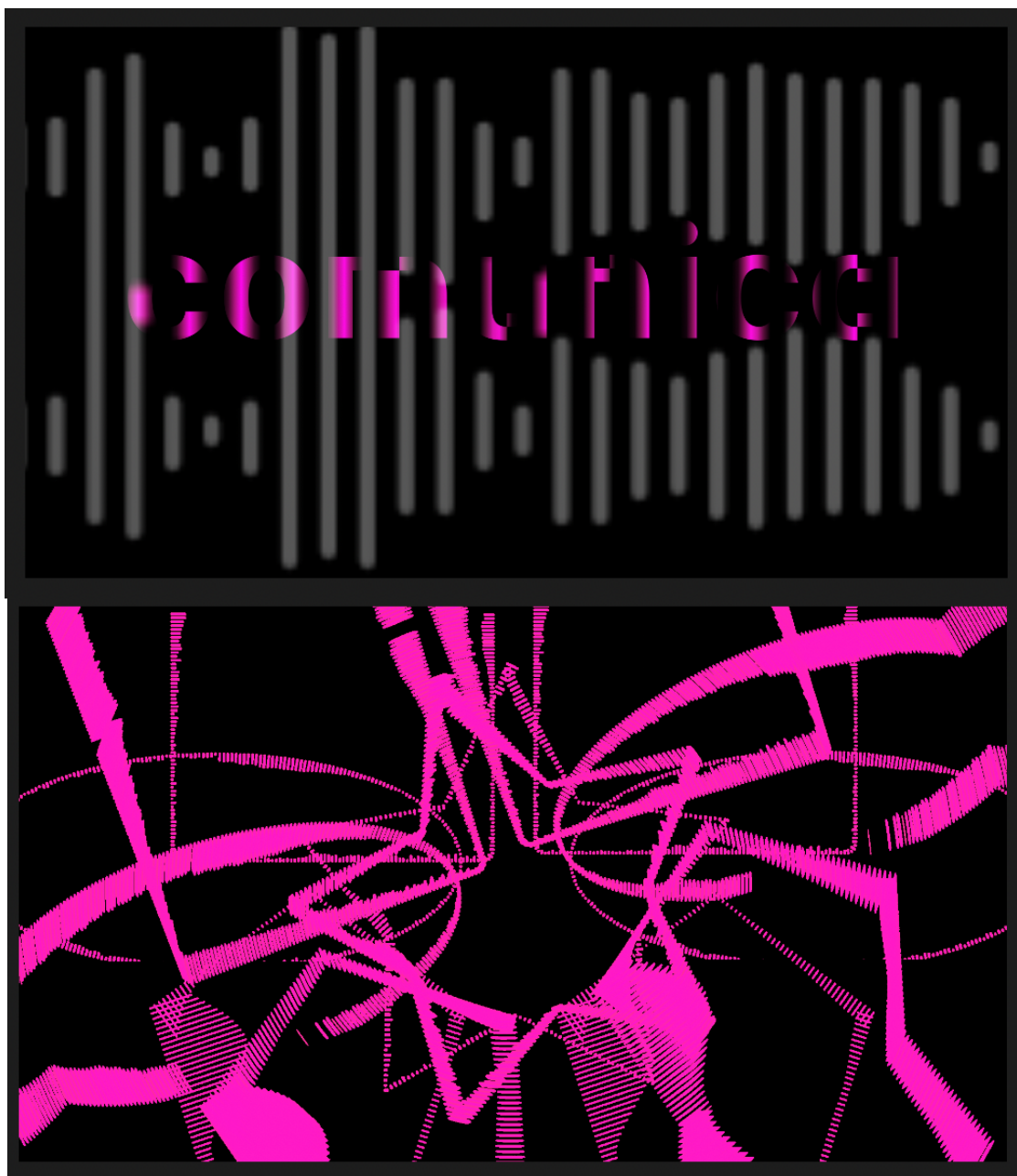
Fotografía Composición en After Effects de plataforma Emocional



Fuente: Elaboración propia

Figura 30.

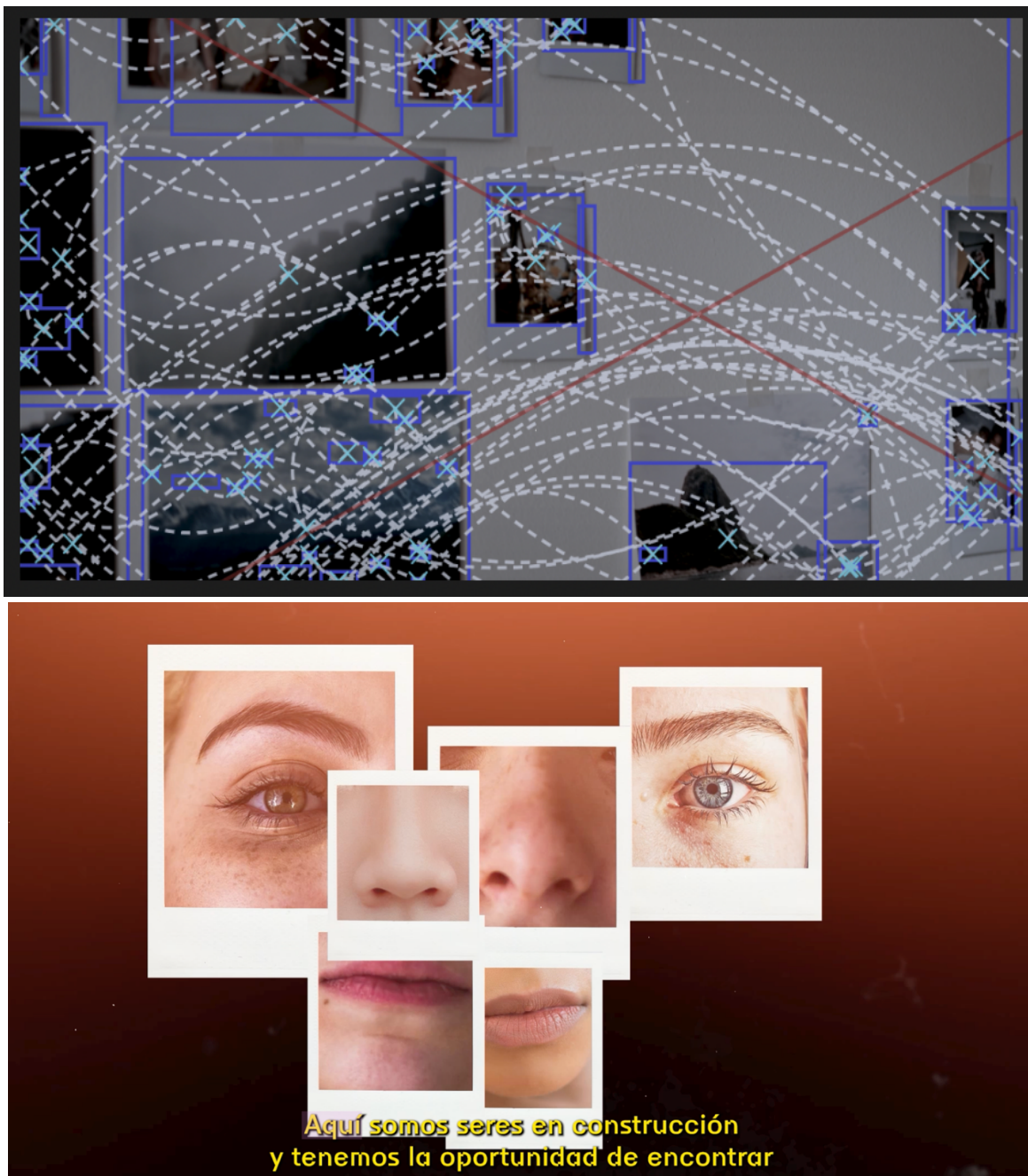
Fotografía Composición en After Effects de plataforma de la comunicación



Fuente: Elaboración propia

Figura 31.

Fotografía Composición en After Effects de plataforma Familiar



Fuente: Elaboración propia

Figura 32.

Fotografía Composición en After Effects de plataforma de la Visión



Fuente: Elaboración propia

Figura 33.

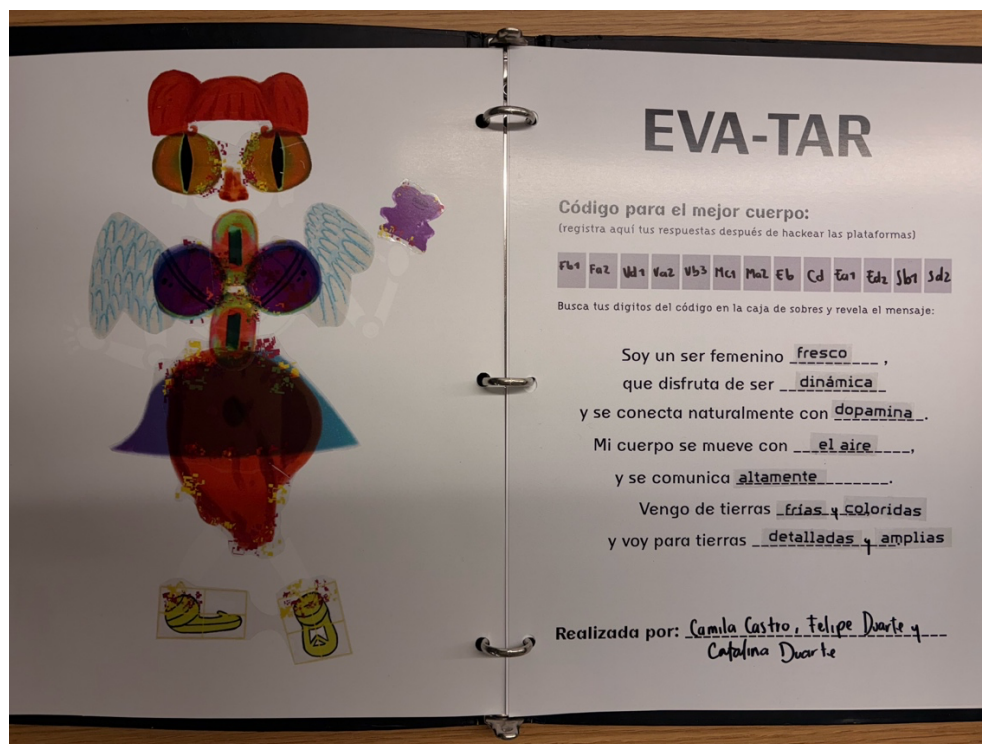
Fotografías de la experiencia física para la creación de Eva-tar



Fuente: Elaboración propia

Figura 34.

Fotografía de un resultado de Eva-tar



Fuente: Elaboración propia

Conclusiones

Primeramente, este proyecto permitió comprender cómo los nuevos medios y la realidad X contribuyeron al desarrollo de la identidad de las personas en espacios digitalizados. En donde no solo el contexto importa, sino también la manera en que las personas se proyectan en estos espacios (haciendo uso de accesorios o herramientas de personalización que pueden ser llamadas materialidades digitales). Esto me permitió comprender de donde provenía ese deseo inicial por

expandir mi vida más allá del mundo análogo y de qué formas ese deseo de identidad se expandía a medida que también lo hacían los espacios que podía habitar; los cuales eran promovidos por la revolución informática y el surgimiento de lo “onlife”. De la investigación surgieron términos importantes como el ciberfeminismo y el feminismo glitch, que fueron capaces de dar puntos de partida conceptuales y estéticos para el proyecto. Gracias a estos conceptos pude establecer una fuerte relación entre los avatares y las mujeres a través del concepto de la agencia; ya que tanto los avatares como las mujeres requieren de agencia para poder ejercer su libertad, pero esta agencia puede llegar a ser medida o controlada por el contexto en el que se desenvuelven.

Gracias a estas cuestiones sobre la agencia digital y femenina pude llegar al propósito principal del proyecto integrador: Invitar a distintas personas a reflexionar acerca de su feminidad (considerando como detalles sobre la condición de ser mujer) y a entender que, dependiendo del contexto de cada persona, las definiciones de la feminidad e identidad cambiarán, y todas son completamente válidas.

A partir de lo anterior, fue posible desarrollar una metodología que consistió en la creación de un universo (en donde el espacio estaría dividido en plataformas que representarían deseos de identidad del personaje principal y donde regirían ciertas reglas que formarían la primera construcción del personaje principal), el diseño de un personaje a través de arquetipos y cuestiones de corporalidad, y la construcción de una narrativa expandida a través de preguntas de introspección que me permitieron articular las plataformas que exploraría Eva y la forma en la que el prosumidor participaría en la construcción de ella.

El proyecto logró materializar una experiencia narrativa y de diseño que permite a los prosumidores proyectar y explorar su identidad y feminidad a través del avatar de Eva, cumpliendo así con el objetivo inicial de encarnar la narrativa del personaje. La creación de un universo virtual alterno funciona como un estimulante para la introspección personal, facilitando una conexión cognitiva, social y dramática entre el prosumidor y el avatar. Además, la traducción de los deseos identitarios en siete plataformas narrativas permitió estructurar el recorrido del prosumidor sin limitar su libertad, alineándose con los principios del feminismo interseccional. Este sistema, organizado en plataformas bases, tronco y altas, ofreció un recorrido claro pero flexible para la construcción identitaria, reforzando la idea de que la feminidad es múltiple, cambiante y no normativa.

Asimismo, la construcción de Eva con un cuerpo “base “ o inicial posibilitó una aproximación modular y de-construible al diseño del personaje. Las piezas de construcción, derivadas del cuestionario de Sophie Calle y de los elementos gráficos de cada plataforma, conformaron un sistema de diseño amplio y fluido que permitió explorar distintos matices de lo femenino sin pretender definirlos de manera cerrada o absoluta.

Finalmente, la incorporación del concepto de lo “onlife” fortaleció el vínculo entre la experiencia virtual y la realidad del prosumidor, materializándose en el álbum de pegatinas como un puente tangible entre ambos mundos. De esta manera, Eva-tar no solo se consolida como un avatar narrativo, sino como una herramienta de reflexión la identidad, evidenciando el potencial del diseño, la narrativa y la virtualidad como medios para el autoconocimiento.

Este recorrido culminó en una instalación interactiva compuesta por pegatinas y animaciones interactivas en la página de ThingLink. El álbum de pegatinas funciona como un puente tangible entre el mundo digital del personaje y el mundo físico del prosumidor; además promueve la acción de construir análogamente un personaje digital, lo cual resulta interesante y relevante para la existencia dual en la vida “onlife” de las personas. Las animaciones son abrebocas estimulantes para lo que es el universo de Eva- tar, pero le permite al prosumidor imaginar y participar en la creación de la historia, lo cual termina por servir como una herramienta de reflexión colectiva e individual sobre la identidad, evidenciando el potencial del diseño, la narrativa y la virtualidad como medios para el autoconocimiento.

Para un futuro del proyecto, sería interesante imaginar como este puede migrar hacia otros medios para que más personas puedan acceder a la experiencia, y no se quede solo en aquellos que pueden verla desde la facultad como un proyecto de grado. Desde la naturaleza del proyecto, puedo decir que una buena manera para que este evolucione es traduciendo todos sus elementos al ámbito digital. Es decir que las pegatinas y el álbum se convertirían en elementos a los cuales las personas podrían acceder desde una página web o un videojuego para que, a medida que exploran las animaciones de la narrativa, puedan construir a Eva de manera completamente digital. No obstante, se perdería un elemento importante respecto al puente entre lo digital y lo análogo.

Anexos

Anexo 1. Respuestas de la encuesta sobre deseos de identidad.

Clasificación	Respuestas
<p style="text-align: center;"><i>Seres Mitológicos</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> – Sirena x3, – Hada de Agua x3 – Pony de cristal – Un ser que esté muy fuertemente ligado al mundo natural, que cambie de forma y pueda hablar con los animales. Que tenga la libertad de vivir fuera del sistema mundano capitalista y materialista. Un ser mítico – Pegaso x2 – *Dibujo de un dinosaurio* – Ser el creador del universo / ser un dios omnipresente
<p style="text-align: center;"><i>Personajes</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> – Cleopatra o Barbie – Barbie Mariposa – Personaje de Harry Potter – Snoopy o Ben10 – Silvermist de Tinkerbell – Dash de los Increíbles – Flora de Winx – Hada de Winx – Mia Termopolis – James Bond – Ichiban Kasuga – El príncipe – Barbie Veterinaria – Spiderman x2 – Batichica – Jenna Rink

	<ul style="list-style-type: none"> - Draculaura de Monster High
<p style="text-align: center;"><i>Sensaciones y Poderes</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Feliz - Yo misma, pero sin tenerle miedo a nada - Controlar el tiempo - Invisible - Poder gestionar los sueños, entender de dónde vienen y que significan – igual que los sentimientos... - Tener alas y volar - Sentir amor x2 - Poder decir que no - Volver a soñar mucho - Volver a vivir lo que he vivido + ser muy inteligente
<p style="text-align: center;"><i>Sexualidad y Romance</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Quiero ser tu todo - Esposa de un futbolista - Lesbiana - Esposa de Maluma x2 - Novia de Jungkook - Gay- Blanco – No indígena y pansexual - Novie - Esposa de Sebastian Stan
<p style="text-align: center;"><i>Profesiones y Dinero</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cantante y bailarina (pop) - Un arquitecto - Astronauta - Una diseñadora de modas famosa, sentir orgullo de lo que puedo hacer - Una señorita con una casa en el campo al lado de un lago...

	<ul style="list-style-type: none"> - Multimillonaria x2 - Esposa mantenida y madre de 2 hijos - Cantautora - Cantante y escribir muchas canciones - Popstar - Nepe Baby, no preocuparme por mi futuro ni por dinero - Actriz de Broadway - Presidenta de Venezuela - Bailarina de Ballet x3 - Historiadora
<p><i>Naturaleza</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nada* - Un velociraptor - Un zorrillo en un bosque - Un panda rojo - Un murciélago cabezón - O tal vez solo ser una lombriz que solo sirva de alimento - Nube x2 - Mariposa - Un animalito raro, peludo, tierno y asexual - Un gato o un venado - Un bosque que nadie conozca. Bonito y que huelga rico - Una bellota - Una flor - El mar - Un gato o un hurón - Un pájaro - Un perro o un basilisco
<p><i>Familia</i></p>	

	<ul style="list-style-type: none">- Me gustaría ser mi mamá para vivir la vida que merecía y lograr mis sueños personales- Me gustaría ser mi tío, aunque sea un héroe "caído"
--	---

Algunas respuestas están resumidas, si se desea hondar en ellas están registradas en la bitácora física del proyecto.

Bibliografía

Abduzeedo. (2023). *Introducing the «Let's Talk About Feelings» NFT Collection on Playbook.*

Recuperado de <https://abduzeedo.com/introducing-lets-talk-about-feelings-nft-collection-playbook>

Almentros, L y Echeverría, J. (2019). *Ingenierías, sociedades digitales e infoesfera. Una interpretación de la filosofía y la ética de la información de Luciano Floridi.* Revista CTS

Arvanitis, A. (2019). *Glitching out of Venus - Graphic Novel.* Recuperado de

<https://www.behance.net/gallery/85211769/Glitching-out-of-Venus-Graphic-Novel>

Bilbeny, N. (1997). *La revolución en la ética - Hábitos y creencias en la sociedad digital.*

ANAGRAMA Colección Argumentos

Calle, S. (2009). *Questionnaire: Sophie Calle, Frieze.* Recuperado de:

<https://www.frieze.com/article/questionnaire-sophie-calle>

Castillo, J, Tasic, I, y Cano, M. (2024). *Enhancing Digital Identity: Evaluating Avatar Creation*

Tools and Privacy Challenges for the Metaverse. MDPI Journal Information

Chen, P. (2023). *Music & Moods.* Recuperado de

<https://www.behance.net/gallery/170671065/Music-Moods>

Crenshaw, K. (1991). Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color. *Stanford Law Review*, 43(6), 1241–1299.

<https://doi.org/10.2307/1229039>

Coleman, B. (2011). *Hello Avatar – Rise of the Networked Generation*. The MIT Press.

Recuperado de

<https://books.google.com.mx/books?id=pz57KgHqREIC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

Cowan, K. (2022). *Ever wondered if Artificial Intelligence has a face? Here are some AI self-portraits*. Recuperado de <https://www.creativeboom.com/inspiration/ai-self-portraits/>

Ebert, G. (2024). In *'Las Pelilargas,' Irina Werning Celebrates the Impeccably Long Hair of Latin American Women and Girls*. Recuperado de

<https://www.thisiscolossal.com/2024/03/irina-werning-las-pelilargas/>

Fueyo, A., & de Andrés, S. (2017). Educación mediática: un enfoque feminista para deconstruir la violencia simbólica de los medios. *Revista Fuentes*, 19(2), 81–93. Recuperado de

<https://revistascientificas.us.es/index.php/fuentes/article/view/4473>

GMMP & WAAC. (2020). 6th Global Media Monitoring Project HIGHLIGHT of FINDINGS.

In *Who Makes the News*. Recuperado de https://whomakesthenews.org/wp-content/uploads/2021/08/GMMP-2020.Highlights_FINAL.pdf

Granzow, K. (2007). *De-Constructing choice: The Social Imperative and Women's use of the Birth Control Pill*. Taylor & Francis Group

Hooks, B. (2020). *La voluntad de cambiar: hombres, masculinidad y amor*. Editorial Tumbalacasa

J. E. Lovelock (1979). *Gaia, Una Nueva Visión de la Vida sobre la tierra*. Recuperado de <http://mateandoconlaciencia.zonalibre.org/gaia.pdf>

Jung, C. (1970) *Arquetipos e Inconsciente colectivo*. Recuperado de <https://ia904500.us.archive.org/10/items/jung-carl-gustav.-arquetipos-e-inconsciente-colectivo-ocr-1970/Jung%2C%20Carl%20Gustav.%20-%20Arquetipos%20e%20Inconsciente%20colectivo%20%5Bocr%5D%20%5B1970%5D.pdf>

Juxtapoz Magazine. (2024). *Super Future Kid Sees the «Early Light»*. Recuperado de <https://www.juxtapoz.com/news/painting/super-future-kid-sees-the-early-light/>

LaSane, A. (2019). *Hybrid Creatures with Oversized Eyes Reflect Imagined Landscapes in Surreal Paintings by Haoto Nattori*. Recuperado de <https://www.thisiscolossal.com/2019/09/hybrid-creatures-by-naoto-hattori/>

Levenson, J. (2021) *The digital characters of Sasha Katz are all about tenderness and delicacy*. Recuperado de <https://www.itsnicethat.com/articles/sasha-katz-digital-021121>

Liao, C. (2024). My Avatar's Avatars: A Visual Exploration and Response to AI-Generated Avatars. *Visual Culture & Gender*, 19, 11–23.
<http://vcg.emitto.net/index.php/vcg/article/view/144>

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación - La imagen en la era digital*. Paidós Comunicación 163

Monarch, S. (2014) *Glitch Feminsm*. Recuperado de

<https://www.behance.net/gallery/21023827/Glitch-Feminism>

Montáre, D. (2022). *El ballet Triádico de la Bauhaus*. HA! <https://historia-arte.com/articulos/el-ballet-triadico-de-la-bauhaus>

Moreno, M. (2025). *Soy solo una chica jugando en internet en los 2000s*. [Fotografía-Collage].

Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/220867537/soy-solo-una-chica-jugando-en-internet-en-los-2000s>

Mothes, K. (2022). *In Bold Self-Portraits, Atong Atem Vividly Frames Relationships Between*

Identity and Culture. Recuperado de <https://www.thisiscolossal.com/2022/09/atong-atem-self-portraits/>

Mothes, K. (2023). *Karen Navarro Puzzles and Stacks Fragmented Portraits Into Explorations*

of Identity. Recuperado de <https://www.thisiscolossal.com/2023/08/karen-navarro-portraits/>

Nørgård, R. T. (2011). *The Joy of Doing: The Corporeal Connection in Player-Avatar Identity*.

Paper presented at Philosophy of Computer Games 2011, Athen, Greece.

<http://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/thejoy1.pdf>

Russell, L. (2021). *Feminismo Glitch*. Edición pixel2pixel

Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia - Cuando los medios cuentan*. DEUSTRO Centro del Libros PAPP S.L.U.

Steyerl, H. (2014). *Los condenados a la pantalla*. Caja Negra Editora

Thakur, G y Nikolai, T. (2019). *Sex Temples Walkthrough* [Captura de pantalla] Recuperado de <https://vimeo.com/315032766?fl=pl&fe=vl>

Weir, A (2009) *The Egg*. Recuperado de <https://www.galactanet.com/oneoff/theegg.html>