



# Ilustraciones Psico-Pop. Representaciones sintomáticas y alegóricas en un proceso artístico

Psycho-Pop Illustrations.

Symptomatic and allegorical representations in an artistic process

— **Melisa Daniela Serrano**

Universidad Nacional de Córdoba  
Facultad de Artes  
Licenciatura en Pintura  
[melisaserrano07@gmail.com](mailto:melisaserrano07@gmail.com)  
Córdoba, Argentina

Recibido: 28/02/2022 – Aceptado: 29/09/2022

## Resumen

El objetivo general de la problemática a desarrollar en el presente Trabajo Final de grado de la Licenciatura en Pintura será realizar un proceso de indagación, llevado a cabo en distintas etapas, sobre diversas técnicas artísticas tradicionales en las artes visuales junto a herramientas digitales, como el Photoshop, que habiliten la construcción o exploración en torno a una visualidad discursiva. La investigación se realizará por medio de una serie de ilustraciones, explorando la estética o iconografía del *pop art*, que me permita comunicar narrativamente dicha producción en busca de una traducción visual sobre conflictos psicológicos o síntomas.

### Palabras clave

Arte digital, Ilustración,  
Arte Pop, Dibujo,  
Representación visual

---

Sendas. Revista de Trabajos Finales de Artes · <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/sendas/>

Publicación periódica arbitrada con artículos originales sobre procesos de investigación artística producidos en el marco de trabajos finales de grado. [Licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



facultad  
de artes



UNC

Universidad  
Nacional  
de Córdoba

## Abstract

The general objective of the problem to be developed, in the present Final Degree Project of the Degree in Painting, will be to carry out an inquiry process carried out in different stages, on various traditional artistic techniques in the visual arts together with digital tools, like Photoshop, that enable the construction or exploration around a discursive visuality. Through a series of illustrations, exploring the aesthetics or iconography of pop art, which allow me to narratively communicate said production in search of a visual translation of psychological conflicts or symptoms.

### Key words

Digital Art, Illustration,  
Art Pop, Drawing,  
Visual representation

## Introducción

A continuación presentaré de manera puntual algunas consideraciones teóricas y prácticas que me llevaron a realizar el Trabajo Final de la Licenciatura en Pintura en el que desarrollo una serie de ilustraciones u obras con el fin de traducir<sup>1</sup> síntomas psíquicos a un discurso artístico, por medio de técnicas digitales y convencionales e influenciada por la estética del *pop art*. El objetivo general de la problemática a desarrollar será realizar un proceso de indagación sobre diversas técnicas artísticas tradicionales en las artes visuales junto a herramientas digitales, como el Photoshop, que habiliten la construcción o exploración en torno a una visualidad discursiva que, en este caso, será acerca de conflictos de índole psicológica.

Esta propuesta surge como una búsqueda individual, desde una curiosidad e inquietud personal, en la que las artes visuales me facilitaron la posibilidad de encontrar “una voz propia” con la cual pude comunicar aquello que fui construyendo reflexivamente, en un largo período de tiempo.

A su vez, en 2019 realicé una serie de placas a pedido para una página web de índole psicológica; desde entonces utilizo técnicas digitales en la búsqueda de la representación visual, lo cual me permite relevar y recoger información sobre distintos conflictos emocionales que nos atraviesan como personas. Esta instancia de aprendizaje me sirvió posteriormente, al margen de las ilustraciones realizadas para dicho proyecto, para poder exteriorizar artística y gráficamente mi punto de vista particular en una producción, cuya circulación se concreta en ilustraciones publicadas en la red social Instagram (@ilustraciones\_psicopop) creada para ese objetivo. Las ilustraciones se constituyeron en la propuesta para este trabajo final, en el que se considera el contexto virtual de su exposición.

El proceso visual se lleva a cabo a través de etapas en las que indago sobre conceptos propios del campo de la ilustración que me permiten comunicar la narrativa conceptual elegida. Investigo alrededor de una problemática o síntoma<sup>2</sup> específico, abordando textos y casos reales. Luego procedo a recopilar imágenes y fotografías que circulan en las redes que me sirven como base para representar gráficamente conceptos clave en las ilustraciones; junto con la intervención del dibujo lineal, de manera analógica y digital. Finalmente decido utilizar esta última técnica en la elaboración de la producción ya que me permite una mayor libertad de acción en la transformación y construcción de las piezas.

Selecciono en mis trabajos una variedad de técnicas propias de las artes visuales contemporáneas (pintura/dibujo digital y manipulación fotográfica digital) y convencionales (tinta o microfibras sobre papel). Exploro la estética *pop art* en relación a las formas de construir un discurso visual alrededor del tema elegido. Considero relevante en su estética la estrategia de apropiación e intervención en imágenes de circulación masiva; fenómeno notable en la globalización mediática de la comunicación del siglo XXI a través del consumo visual por medio de las nuevas tecnologías. Tanto Richard (2007) como Prada (2010) reflexionan, desde sus respectivos puntos de vista sobre estos cambios tecnológicos en el arte, acerca del debilitamiento de la mirada por parte de los me-

---

<sup>1</sup> Actividad que comprende la interpretación del significado de un texto cualquiera en una lengua a otro texto equivalente en otra lengua (en este caso a un lenguaje artístico).

<sup>2</sup> El síntoma como mensaje o señal es una formación del inconsciente.

dios hegemónicos mediante el efecto inmediato, propio del consumo capitalista.

A esto se suma el uso de estrategias alegóricas, según la concepción de Brea (2007), que operan a lo largo de mi producción, dándole un nuevo sentido a la idea de fragmento. La obra renuncia a hacer transparente el sentido, que es abierto; y la recepción y lectura de ella por parte del lector/usuario resuelve la comunicación activa del acto creativo.

En cuanto a la idea de la circulación de las ilustraciones por medio de la red observo los cambios de apreciación y comprensión de lo estético que se tejen en las interrelaciones entre arte e internet. Como manifestaciones artísticas, según lo expone Prada (2010), han hecho de la red su contexto y campo de actuación, así como también tema de reflexión e investigación.

## Operaciones narrativas de este proceso de ilustración

### Fragmentos

Mi producción se construye desde la alegoría, entendiendo, al igual que Brea (2007), que el artista alegórico no inventa imágenes, sino que las confisca; reclama lo que es culturalmente significativo, lo plantea como su intérprete. Es el caso de este proyecto donde las obras ilustrativas están construidas a partir de fotografías, confiscadas de las redes sociales y web, que se resignifican al entrar en contacto con otras imágenes también apropiadas. Se vuelven fragmentos, escombros de un edificio que se reconstruye con esos restos, generando de esta manera nuevas capas de significado y, en algunos casos, desbanalizando las imágenes originales de circulación en el mercado y/o industria virtual.

En un recorrido visual de las piezas (placas) se pueden distinguir fragmentos de figuras humanas o de algún objeto –enfocados en un zoom– entre formas orgánicas que se entrelazan, fusionan, repiten, superponen, acumulan y multiplican creando texturas diversas (redundancia).

En esta serie, opero utilizando las estrategias alegóricas que menciona Brea: a) la adición, ya que las imágenes apropiadas se pueden agrupar en variedad de combinaciones, formando un conjunto serial; b) la yuxtaposición y acumulación de discursos en el montaje y el *collage* planteado; c) la suspensión de la representación en una secuenciación enmudecida y repetitiva, en un ruido visual (ruido enunciativo) en el que la obturación de la visibilidad está dada en esa contaminación que genera cierta negación u opacidad en el significado.

La representación de la figura humana femenina aparece bordeando la sinécdoque en la que la transferencia de sentido se da en la parte por el todo. En general es más frecuente la sinécdoque particularizante, es decir, aquella en la que la parte sirve para nombrar el todo. El proceso retórico se basa en un desplazamiento del significado del objeto más que en una condensación. Hay una desaparición del concepto de totalidad y un vaciamiento de la representación –propios del carácter fragmentario de la alegoría contemporánea– en un intento de mostrar aquello que no se puede representar. Las ilustraciones revelan una situación ambigua del signo que es la de representar y al mismo tiempo ocultar (Oliveras, 2009) lo que hace que permanezcan en un espacio de transición entre lo que puede ser visto y lo que necesariamente debe permanecer oculto. Decía Proust (en

Oliveras, 2009): “Los verdaderos libros deben ser hijos no de la plena luz y de la charla sino de la oscuridad y el silencio” (p.156).

La oposición presentación-ocultamiento, dice Oliveras (2009), se pone de manifiesto en las imágenes en las que la instancia constructiva se yuxtapone a otra pulsional. En el universo al que nos remite esta producción, las figuras con referentes reconocibles pueden pasar a ser formas de un universo abstracto; y la mirada del espectador se ve obligada a permanecer en una zona intermedia entre la llamada figuración y la abstracción (grados de iconicidad que difieren en cuanto al referente), entre la mirada que remite a un mundo exterior y lo internamente imaginado. En algunos casos puede provocar cierta incertidumbre porque a veces las representaciones ponen en duda las coordenadas espaciales: el arriba y el abajo, el delante y el detrás. También se entrecruzan en estos trabajos lo natural y lo artificial, lo externo y lo interno, donde cada elemento enmarañado se mimetiza con los restantes” (Oliveras, 2009, p. 117), como por ejemplo en la imagen 1. La obra ya no es producida como un todo orgánico, sino montada sobre fragmentos que son –según Bürger (1995)– el rasgo y carácter fundamental del procedimiento alegórico (la inorganicidad). Este autor señala cómo las formas neobarrocas se descomponen en fragmentos, alejándose y despojándose de su función primaria, así como de la totalidad de su contexto vital, del cual se aíslan, separan y luego se las reúne con la intención de fijar un sentido.

La interpretación y recepción de la obra inorgánica está sustancialmente vinculada con el receptor, quien mediante su participación (virtual y física) la reviste de sentido y existencia formal, aportando al hecho creativo. Lo que se presenta en una primera mirada como ingenuo y *naif*, en una observación más detenida, aparece en su verdadera dimensión. Lo inocente se vuelve ambiguo, irónico, contradiciendo la primera percepción. Frente a la acumulación de formas, el espectador debe desentrañar aquello que la psicodelia visual quiere enunciar.



Imagen 1: Serrano, M. (2020). *LGBT (lesbiana, gay, bisexual y transgénero)* [ilustración digital]. Ilustraciones Psico-pop.

Pienso en dicha producción como una serie de ilustraciones que propone desde una discursividad visual abordar sintomatologías psicológicas como la depresión, la dependencia emocional, parafilias, relaciones tóxicas (concepto propio de la contemporaneidad en cuanto a relaciones afectivas), entre otras, donde el relato curatorial que presenta la exposición virtual es acompañado por paratextos con función poética y sugerente sobre la temática o conceptos expuestos.

### **Estrategias operacionales**

Actualmente la ilustración forma parte de la cotidianidad visual a través de los medios de comunicación digitales, sitios web, videojuegos, grafitis y novela gráfica. Se vale tanto de procedimientos pictóricos y gráficos convencionales como de los más recientes en tecnología, y presenta diversos estilos y géneros acordes al mensaje y a la intencionalidad.

La función del ilustrador consiste en dar vida y forma visual a un texto o mensaje. Me identifico con el postulado de Zeegen (en Ortega, 2014), presente en *Metodología para la ilustración*, según el cual “la esencia de una ilustración radica en el pensamiento, las ideas y los conceptos que forman la columna vertebral de lo que una imagen intenta comunicar” (p. 246).

Mis ilustraciones se enmarcan en la narración conceptual (no explícita) donde el/la espectador/a dilucida y da forma, volviéndose un agente activo en la recepción, comprensión, comunicación e interpretación de la imagen. Siguiendo la línea de la ilustración conceptual, la cual no está obligada a ceñirse específicamente a los datos proporcionados por un texto (argumento o información), construyo una poética específica y personal. Concibo, en la secuencia de imágenes, que surge de una búsqueda tanto de ideas como de determinada calidad gráfica, la posibilidad de representar conceptos generales y no hechos particulares. La recepción a este tipo de narrativa conceptual a la que adhiero también habilita una línea de lecturas posibles en la que el destinatario se convierte en narrador o traductor de esta obra abierta, construyendo nuevos sentidos que en ocasiones se alejan de la intencionalidad buscada, es decir, del objetivo inicial que me propuse como enunciadora.

En cuanto al recorrido estratégico, tomo como modelo de referencia el proceso de ilustración, señalando algunas etapas que se plantearon para el proyecto ATIKUX<sup>3</sup>. Aunque no sigo puntualmente su cronograma procesual, sí comparto algunas de las etapas de elaboración que realizan y que se corresponden con las características con las que se fue desarrollando mi trabajo en esta instancia final.

---

<sup>3</sup> El proyecto ATIKUX presenta una mirada sobre la ilustración como alternativa para dar respuesta a problemas de comunicación, mediante un proceso que articula la investigación (indagación), el diseño y el pensamiento creativo. Presenta a la ilustración como un método de comunicación y creatividad, como una disciplina para encarar problemas derivados de la cultura y la sociedad.

## **Investigar, delimitar categorías y conceptos**

En esta etapa se desarrollan las obras utilizando distintas fuentes del ámbito de la psicología como la guía empleada por los médicos para la toma de decisiones en cuanto a trastornos mentales, *DSM-V Examen Diagnóstico* (Nussbaum, 2015). También se consultan páginas *online* y plataformas virtuales (por ejemplo @aprende\_psicología) donde se encuentran perfiles que brindan información sobre diversos temas del área disciplinar de la psiquiatría y de la psicología.

Las ilustraciones surgen de esas indagaciones previas que me permiten abordar técnica y conceptualmente las representaciones; y encontrar una articulación entre la superficie significativa y su referente (la enfermedad mental, el síntoma o conflicto según el enfoque). En el proceso voy identificando imágenes que asocio a ciertas características referidas a sintomatologías de las personas, de acuerdo a las fuentes bibliográficas, las cuales tomo y guardo para una posterior intervención.

Como forma de investigación visual, “las acciones devienen en hurgar el tránsito digital, en una navegación por la red, a través de páginas web, blogs, redes sociales y repositorios colectivos de fotografías y vídeos” (Prada, 2013, p. 5). De manera inconsciente y aleatoria, mientras estoy en redes sociales, hago capturas de fotografías que me llaman la atención por alguna particularidad que tienen. No es en sí la foto en su totalidad lo que me atrapa, sino lo que importa es el detalle que le confiere mi mirada. Existe algo que le otorga relevancia porque me concierne subjetivamente.

En mi mente (y luego con el programa de edición digital), la operación consiste en tomar el objeto robado para extrapolarlo a otro idioma, otro mundo u otro contexto. Lo que decido mirar (y queda de la imagen) se transforma en algo más de lo que la imagen muestra, lo cual la hace coexistir con otros lenguajes y significantes que antes no pretendía.

En la praxis la imagen es trabajada en Photoshop por medio del *collage digital* (precedente del pop art), la técnica del pastiche y el apropiacionismo. Estos elementos, materialmente virtuales, son recopilados en la PC en sendas carpetas: información teórica, imágenes descargadas de la web e imágenes ya trabajadas en Photoshop.

## **Substraer conceptos, seleccionar imágenes**

A partir de las largas clasificaciones y caracterizaciones que hago de las fuentes consultadas, todos los conceptos son reducidos a los rasgos distintivos más específicos y repetitivos del síntoma o enfermedad. Luego procedo a seleccionar y descargar las imágenes apropiadas de mi archivo digital. Es en esta etapa en la que comienzo a probar y decidir formalmente el color, la forma, la textura, el tono y la línea que quiero utilizar para trabajarlas con el programa Photoshop. En cuanto al criterio de selección de las imágenes, este está relacionado a intereses personales y de índole subjetiva o inconsciente que no creo necesario explicitar en este trabajo. La preferencia por determinadas imágenes se da cuando existe una conexión subconsciente, en un instante en que algo me llama la atención y no puedo terminar de identificar la causa; podría decirse que me siento

mirada por la imagen porque lo que veo me concierne en un plano no consciente. En cambio, otras son seleccionadas conscientemente con una determinada finalidad previa. Barthes (1980) hace referencia a esta cuestión de la imagen en su libro *La cámara lúcida* al nombrar el *punctum*: “El *punctum* es entonces una especie de sutil más-allá-del-campo, como si la imagen lanzase el deseo más allá de lo que ella misma muestra” (p. 99). Esta manera de pensar el vínculo con la imagen es interesante para el desarrollo de un análisis de las imágenes capturadas, aspecto que se contemplará para nuevos procesos.

### Referentes y aportes

Tal como lo presenta Ortega (2014), “el primer escalón para (...) el desarrollo de ilustraciones depende de la investigación realizada, de los referentes y los recursos compilados” (p. 246). En este punto toda la información conceptual y visual recaudada, las prácticas de diversos artistas y los textos poéticos que fui conociendo en la búsqueda influyen en la creación de las obras. El pastiche surge de la apropiación del trabajo de otros artistas como fotógrafos o caricaturistas que inunda las redes sociales. Como las imágenes circulan constantemente en distintos “sitios” de varias aplicaciones e internet, es difícil, en ocasiones, conocer la procedencia y la autoría artística (muchos artistas contemporáneos utilizan esta técnica donde combinan elementos de la cultura pop: actores, cantantes, caricaturas o productos, con obras de las artes visuales famosas)<sup>4</sup>. Las obras que me he apropiado para transformarlas pertenecen a las cuentas de Instagram: @julystars, @pardonhitart, @stickerapp, @art\_hyperrealistic o @Katty.arty (entre otras). Y en imágenes de páginas vectoriales, como Dreamstime.com, Alami.com y PicsArt de consumo público. Un dibujo conocido es el personaje ficticio Psyduck de la serie infantil Pokémon. Los trabajos de estos artistas a su vez funcionan como trampolín para mi imaginación, son disparadores de ideas para mis obras que constantemente se van deconstruyendo para reconstruirse de maneras nuevas y diferentes.

Son disparadores de mi poética, además, las fotografías artísticas de Instagram de Eve With The Snake (@evewiththesnake) por su contenido erótico donde el cuerpo de la mujer posee pregnancia visual; las ilustraciones provenientes del Proyecto SUN liderado por Mimi N (@futarinokizuna) que abordan temas como el suicidio, la depresión, el *bullying* o el desamor; los dibujos de @giulijajrosa que retrata amantes desde una mirada crítica del amor romántico que nos atraviesa actualmente, entre otros temas; la artista Nono Astro Irareza (@nono.radke) que publica imágenes sobre relaciones tóxicas, desamor y tristeza; las artistas cordobesas Naty Homes por su estética pictórica vinculada a procedimientos de superposición y acumulación; y Cecilia Candia por sus dibujos que se acercan a una versión de *pop art naïf*.

También me inspiran los fotomontajes de Grete Stern “Sueños” (artista y fotógrafa alemana, nacionalizada argentina en 1958), significativos en lo personal, que demuestran la unión del psicoanálisis con el trabajo artístico. Se trata de una serie de fotomontajes para la revista *Idilio* donde analiza y relata los sueños enviados por las lectoras, así como las problemáticas que enfrenta la mujer en la sociedad. Su obra se tiñe de una representación onírica y surrealista, que evidencia la

---

<sup>4</sup> La libertad creadora con la que trabajan estos nuevos artistas del pastiche y el collage se basa en no cohibir la técnica a utilizar, como el uso de una plataforma de internet, una impresión o un lienzo, bajo una norma.



vanguardia y su carácter feminista. Una cualidad que presentan estas obras es que existen dos versiones de cada una. Por cuestiones de tiempo, hay piezas publicadas y otras personales que la artista va modificando según su interpretación. Aun cuando las condiciones no son las mismas, me identifico con este proceso al considerar la serie de ilustraciones que presento como activa para futuras transformaciones.

Desde la estética del *pop art*, la ilustración y el cómic puedo nombrar como influencias contemporáneas al guionista y dibujante norteamericano Frank Miller, a los artistas japoneses Takashi Murakami, Hayao Miyazaki (Studio Ghibli), Yayoi Kusama y al taiwanés James Jean. También los dibujos del modernista Aubrey Beardsley (*El clímax*) y de Arthur Rackham (*Alice in Wonderland*) cuyas obras se caracterizan por el dibujo gráfico, la ilustración y una diversidad abstracta de surrealismo pop.

Los referentes mencionados me interesan particularmente porque sus obras desembocan, en ocasiones, en sátiras, cargadas de humor negro, que fusionan con inocencia y delicadeza un mundo donde abundan escenas extrañas y oníricas. A veces la belleza y la fantasía de sus obras tienen una crudeza sutil fruto de un contexto brutal que caricaturizan. La ironía y el sarcasmo – presentes en la paleta de colores, el uso de la línea y otras cuestiones formales que refuerzan el sentido– son tipos de humor con los cuales me identifico en la realización de mi trabajo.

### **Collage digital, bocetos y técnica**

Al definir las palabras claves de cada concepto (psicológico) y la técnica acorde con el sentido que utilizaré, puedo establecer cómo llevar a cabo el proceso de posproducción. Es fundamental comprender que hay operaciones que realizo, como el *collage* o el boceto, que se dan de manera casi sincrónica o en paralelo a la etapa anterior, porque mi trabajo apela a todas las estrategias que son pertinentes en la búsqueda del sentido y la formalización. En Photoshop agrupo por capas los distintos elementos de cada imagen. Efectúo pruebas recortando lo que no funciona hasta acumular en una capa lo que considero la construcción o las construcciones posibles. En este punto me parece necesario aclarar que, en el proceso de elaboración, no se puede determinar de manera concluyente cuál es el producto visual final, ya que van surgiendo otras ideas, diversos “resultados” que pueden aparecer como interesantes para seguir reelaborándolos (“bocetos activados”). Esto se vuelve un proceso creativamente dinámico y flexible con implicaciones aleatorias en su terminación. Como bien explica Ortega (2014), desde el pensamiento creativo, en *Metodología para la ilustración*:

Se establecen posibles conexiones entre palabras o imágenes aparentemente inconexas que una vez articuladas proporcionan nuevos significados o nuevas conexiones. La yuxtaposición de dos o tres elementos puede conducir a una nueva idea o a direccionar una idea desde diversos enfoques. El proceso de selección de palabras y búsqueda de posibles enlaces tanto conceptuales como visuales debe ser dinámico, flexible, espontáneo y seguir rutas inexploradas (p. 246).

El bocetado, por un lado, se da de manera digital trabajando en Photoshop sobre la imagen descargada y el *collage* armado; y, por el otro, mediante el dibujo tradicional en bitácora, escaneado previamente (como JPG) para su elaboración e intervención en el programa anteriormente nombrado (imagen 2). Los dibujos analógicos son realizados sobre papel (dimensiones 14 x 23 cm) con microfibra, lapicera al agua o marcador punta fina. Los bosquejos están realizados en un libro/agenda de hojas lisas utilizado como bitácora donde registro ideas, textos y dibujos.

La línea es orgánica, continua, sin sobresaltos o quiebres en la mayoría de los ejemplos que se muestran a continuación. Las excepciones son aquellas donde el dibujo realizado se llevó a cabo en ambientes no propicios para mi comodidad, como por ejemplo la sala de espera de un hospital.

En el boceto digital el dibujo es trabajado sobre el *collage*, interviniéndolo. En el dibujo escaneado el proceso es igual, pero de manera inversa. Es este quien es intervenido por imágenes apropiadas u otros dibujos sobre sí. Una vez finalizado el encuadre de la obra solo queda centrarme en el cromatismo, los tonos, la espacialidad y la línea que configuran la ilustración.

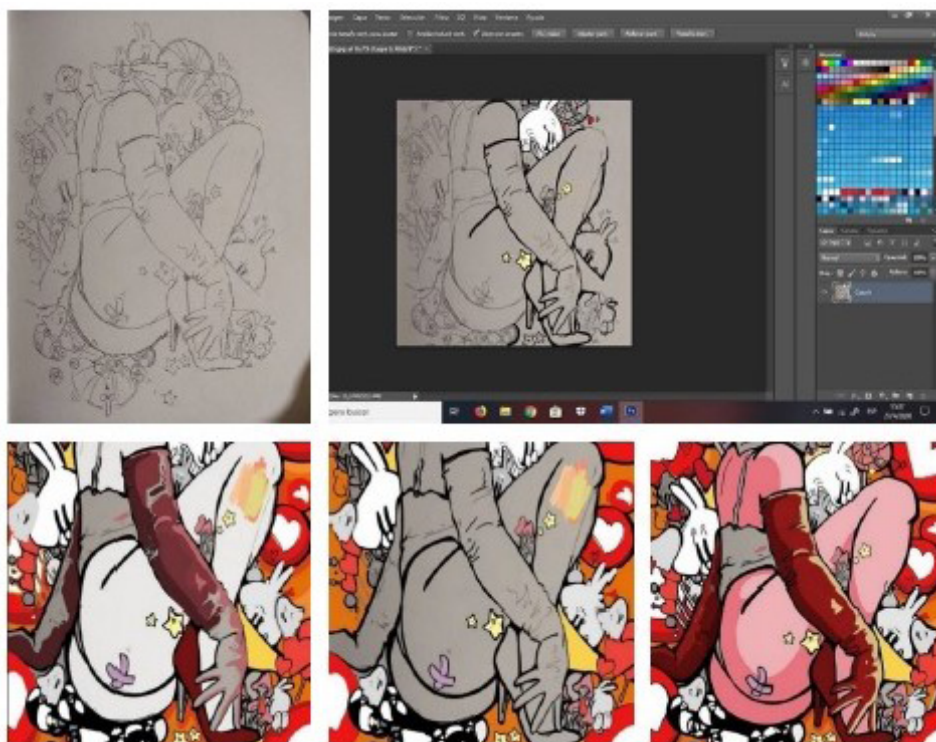


Imagen 2: Serrano, M. (2020). Proceso analógico y digital. Digitalización del boceto. Ilustraciones Psico-pop.

Posteriormente selecciono fragmentos específicos de cada fotografía y construyo ensamblando sus piezas, tratando de que las partes dentro de un conjunto reflejen, en el lienzo virtual, el sentido que busco (imagen 3). Una vez que tomo la decisión final, compacto la imagen definitiva en una sola capa y prosigo a trabajar en la paleta de colores, los tonos y la línea. Realizo un trabajo de sutura en el que intento borrar a través de la edición, las cicatrices del ensamblaje.

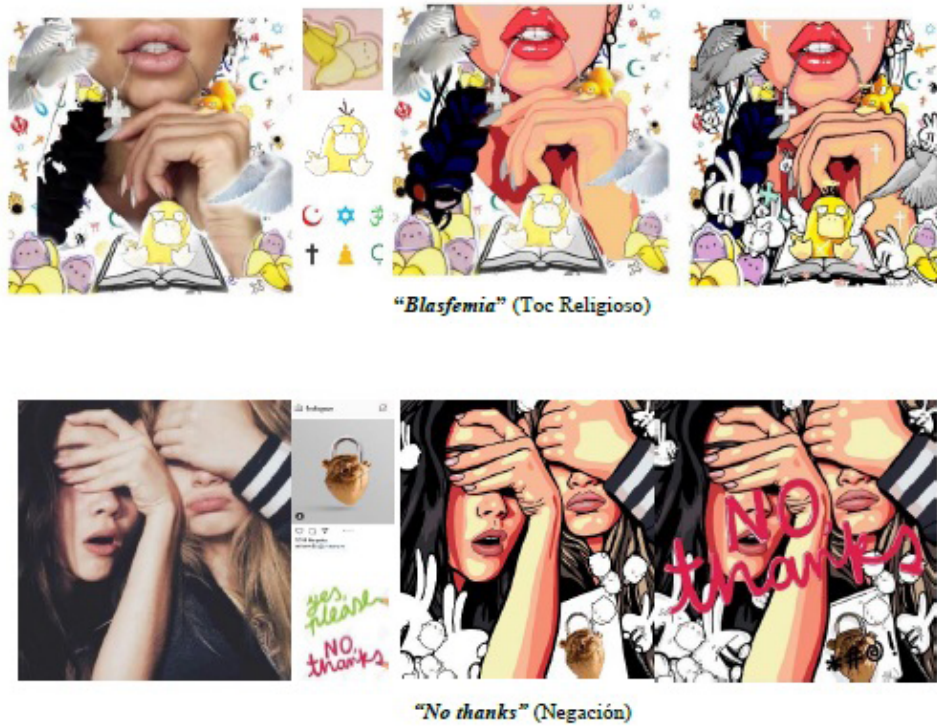


Imagen 3: Serrano, M. (2020). Collage y Dibujo digital. Ilustraciones Psico-pop.

Técnicamente inicio desde la fotografía, luego intervengo la imagen con elementos significativos de los cuales me he apropiado anteriormente y, junto con el dibujo, comienzo a construir de manera simbólica la temática o el concepto elegido. El *collage*, el dibujo digital y el dibujo tradicional (escaneado) se constituyen como elementos base para la realización de las ilustraciones (imagen 4). Al *collage* ya lo he descrito como uno de los primeros pasos del procedimiento al que aludo en este proyecto, mientras que el dibujo digital o tradicional se produce, en mayor o menor medida, durante todo el transcurso del proceso; puesto que, al igual que las ideas, se va retroalimentando en distintos tiempos sin la necesidad de una imagen final que represente el contenido.

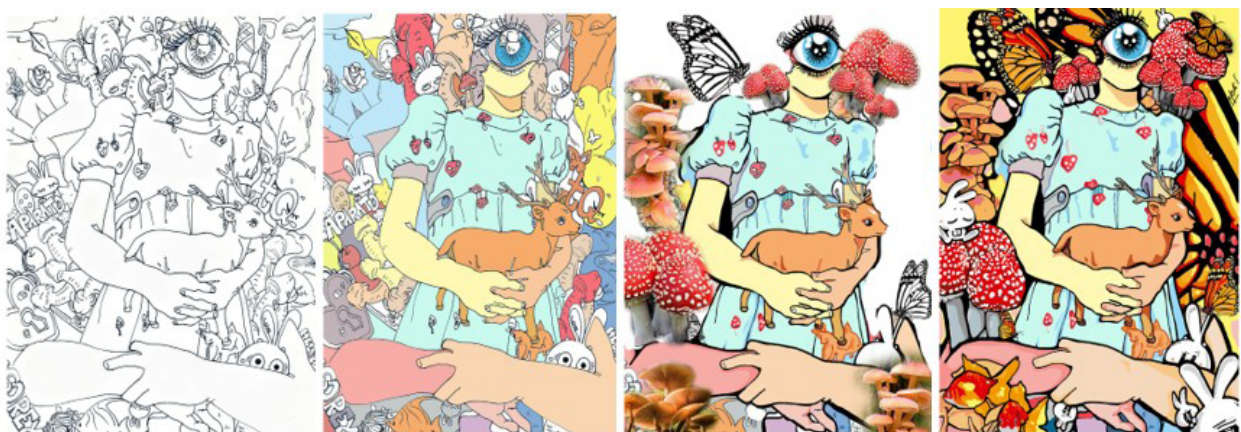


Imagen 4.1: Serrano, M. (2020). Dibujo análogo, Digital y Collage. Ilustraciones Psico-pop.

Es así como lo procesual cobra importancia en la realización de las ilustraciones, generando una instancia de diversificación rizomática que habilita otras elaboraciones y continuidades y que hace posible técnicamente probar otras alternativas.



Imagen 4.2: Serrano, M. (2020). Ilustraciones Psico-pop.

En la ilustración de la imagen 4.2, el procedimiento para el desarrollo de la obra comienza con un dibujo analógico. Luego es escaneado y trabajado en photoshop donde se define línea, objetos, color, tono y fondo que acompañará al diseño.

## Relato curatorial y criterios de circulación

El proceso de ilustración no termina con la finalización de las imágenes, sino con su publicación, difusión y recepción (Ortega, 2014). Hoy en día existen diversas formas de mostrar y promocionar las ilustraciones, como los portafolios analógicos y digitales, los books, las aplicaciones multimedia, entre otras. Como parte de las nuevas generaciones que existimos en este mundo de la hiperconectividad, experimento en esta última década el cambio en las maneras de desplegar afectos y amistades, de trazar relaciones sociales y laborales, así como también de ser consumidora

y productora de bienes culturales. Habito y habitamos un mundo Instagram que afecta el modo en que consumimos la cultura, producimos obras e intervenciones artísticas y concebimos el lugar del arte. Atendiendo a la expansión del plano vital que imponen las redes sociales, y la web en general, he decidido utilizar estas para la circulación de mi trabajo. Hacer pública mi propuesta artística consiste en realizar una página en Instagram, completar los pasos que son requeridos por la red y conocer su modalidad para interactuar y darla a conocer.

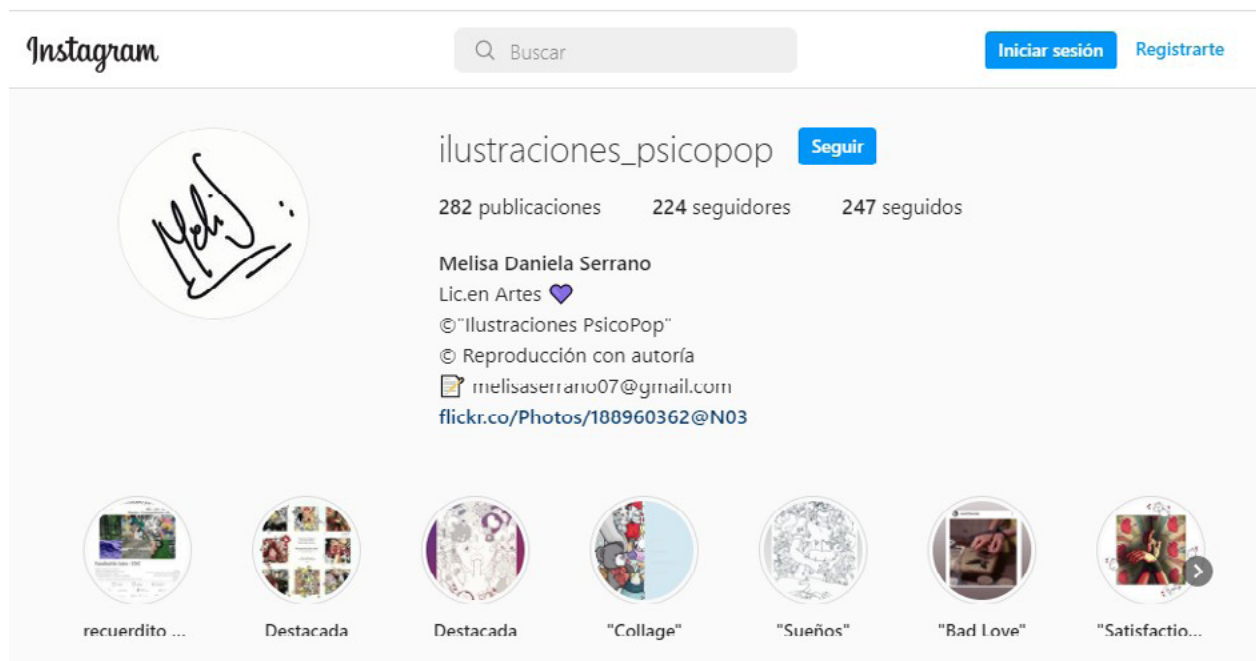
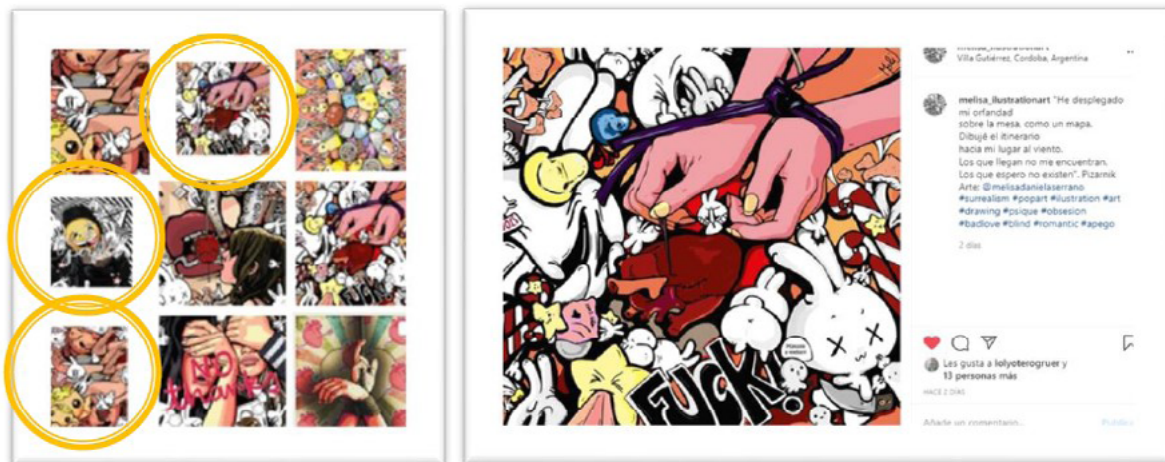


Imagen 5: Serrano, M. (2020). Perfil Expositivo en la app de Instagram.

Las operaciones que llevo a cabo son subir las imágenes finales del proceso artístico a la aplicación de Instagram, en un perfil creado para dicha exposición: @ilustraciones\_psicopop (imagen 5). También subo aquellos fragmentos del proceso que dan cuenta de la poiesis de las imágenes en la sección "historias destacadas", donde quedan guardados en el perfil. El relato de la muestra, a su vez, está acompañado de paratextos que funcionan, para el espectador/lector, como una manera de comprender o interpretar lo que observa en la pantalla.

Al pie de cada fragmento que compone la ilustración se agregan *hashtags* que sirven para unificar la información sobre la temática y la técnica elegidas, y así llegar a más usuarios sin la necesidad de conocerlos.

Lo anteriormente descrito son pasos que se realizan desde el comienzo hasta el final de la presentación; pero en cuanto al relato curatorial, este fue cambiando y transformándose para reflexionar sobre la mejor manera de mostrar el contenido en este espacio virtual. Al comienzo, las ilustraciones/obras fueron subidas o publicadas en el formato 1 x 1 (imagen 6) que presenta la apli-



*Exposición formato 1x1*

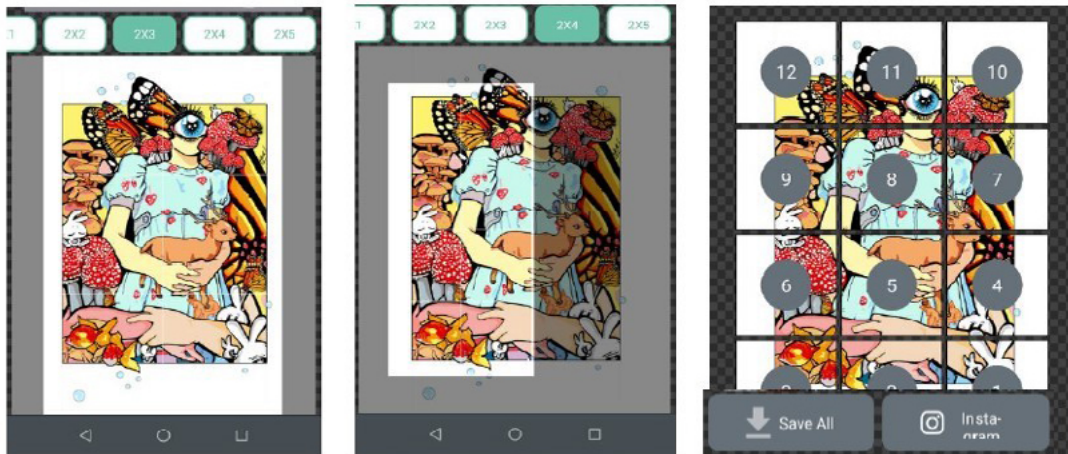
Imagen 6: Serrano, M. (2020). Exposición formato 1x1. Vista previa de proceso de publicación. Ilustraciones Psico-pop.

cación Instagram. Luego de varias pruebas decidí que, para cada obra publicada en su totalidad, haya, al lado de cada publicación, otras imágenes de la misma ilustración, pero con un marco en blanco. Así, se produce la sensación de espacio o vacío. Entonces, el espectador tiene una segunda opción, para “respirar” visualmente, en cuanto a la receptividad de la obra.

Me interesaba que la imagen diera cuenta de la idea de continuidad. Por ello comencé a investigar otras posibilidades de romper con la alienación que presenta la aplicación en cuanto al formato de presentación. Fui descubriendo en perfiles de artistas cualidades particulares de cada uno en relación a la presentación o exposición de sus obras (por ejemplo, el uso del color como fondo, la publicación de la obra en varios fragmentos sin dejar espacios o el uso de estos vacíos de acuerdo a su funcionalidad visual).

Así, decidí abandonar el modo expositivo, por el momento, expuesto en mi perfil. Cambié el formato cúbico individualista de la ilustración expuesta por una muestra donde la obra se compone de varios fragmentos del mismo tamaño. De esta manera, se ve en mayor dimensión al mo-





Imágenes 7.1 y 7.2: Serrano, M. (2020). Cortes con 9square. Pasos en la aplicación para definir posición y cantidad de fragmentos.

mento de ingresar al perfil (imagen 8). La composición fragmentada fue realizada con la aplicación 9square (imágenes 7.1 y 7.2) que funciona para dividir imágenes; también permite la posibilidad de rotar, voltear y recortar (Hodanny, 2019). De esta manera, los fragmentos pueden ser guardados en el dispositivo o compartidos directamente en Instagram.

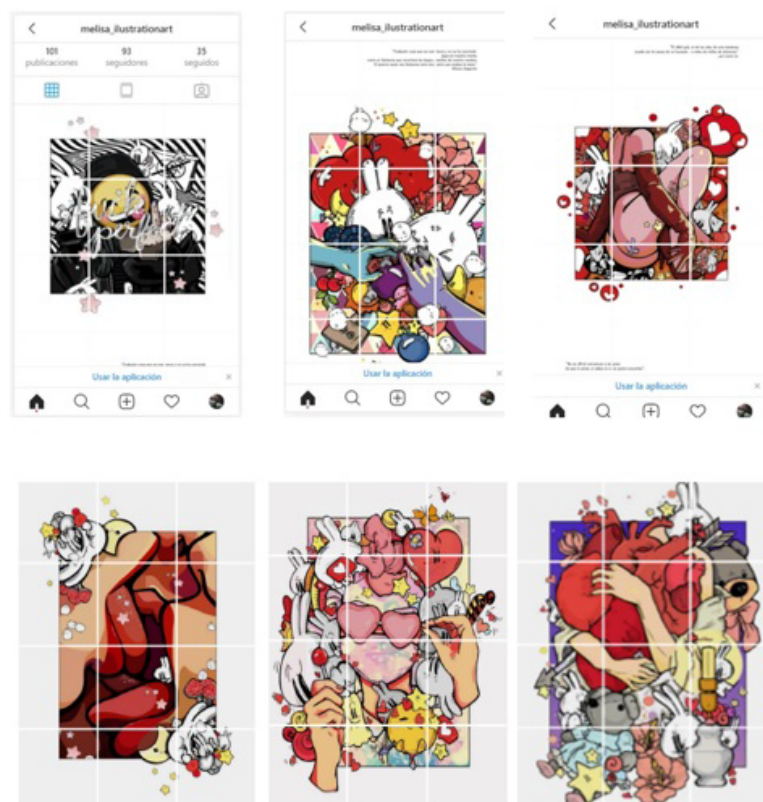


Imagen 8: Serrano, M. (2020). Vista final-muestra de obras. Ilustraciones Psico-pop.

Otra decisión fue utilizar el marco en blanco agregado anteriormente a la ilustración, no para contener y limitar a la obra en sí misma, sino para que ayudara a dar esa idea de continuidad y vacío por donde pudiese respirar. Al unir los espacios en blanco en cada publicación, estos se acumulan a sus lados para crear dicha sensación visual. De esta manera, se transforma el marco que contenía a la ilustración en “ventana” por donde objetos y fragmentos de la obra sobresalían hacia la nada.

## **Apropiacionismo y reproductibilidad en la red**

El medio cobra una importancia real en la contemporaneidad; es necesario desde los intersticios habilitar una nueva manera de reflexionar y comprender aquello que se consume y se produce en los medios de comunicación. Estos fijan una realidad ficticia, donde la percepción visual es progresivamente automatizada, asistida electrónicamente (Prada, 2010). Aquí la posibilidad de que la obra se vincule, circule en redes y se extienda infinitamente sin la necesidad de la materialidad –o, en todo caso, existiendo con otra clase de materialidad– genera nuevas maneras y herramientas para transitar una resignificación de la autonomía del arte, el artista y la obra.

El medio se funde con el contenido (imagen, obra, texto) convirtiéndose imprescindible uno para el otro, denotando una nueva manera de percibirse mutuamente. Conuerdo con aquello dicho por Masotta (1968) al señalar que “el artista contemporáneo no puede dejar de tomar conciencia de la aparición de los fenómenos masivos, ya que de alguna manera descentran su propio trabajo” (p. 6). Para él, los medios masivos de comunicación (actualmente las redes sociales se constituyen como centrales) cumplen las condiciones necesarias para afirmar un área de actividad artística y constituyen un género artístico. “Por un lado, por la capacidad de producir ‘objetos’ estéticos; y por otro lado porque delimita concretamente la ‘materia’ con la cual es posible construir una determinada y precisa clase de obras” (p. 10).

El proceso digital del siglo XXI no se encuentra desligado de la concepción que tiene el artista de la realidad que lo rodea e involucra en su forma de percibir el mundo. En este caso, Instagram, aplicación cuya función es que un usuario suba fotos y videos, crea y recrea imágenes y grabaciones reales y ficticias que pueden reelaborarse, transformarse por medio de funciones o “filtros” que posee la aplicación. A su vez la imagen que deviene de las redes e internet se vuelve una hibridación de imágenes (imágenes de imágenes), acontecimientos y fragmentos ya sean del cine, la ilustración, la poesía, la fotografía, el arte, etcétera que pueden reconfigurarse en una nueva interpretación. Es necesario que el artista reflexione conscientemente acerca de lo que consume para una reelaboración libre que ponga en juego su deseo.

Una de las características de las prácticas artísticas por medio de la reproducción en las redes sociales es llegar a un público amplio y diverso, lo cual da popularidad al trabajo. “Se puede decir que los artistas (Pop del ‘60) parecían haber cumplido su objetivo de llegar al máximo público posible, sin exclusiones, lograr un arte accesible para el ciudadano común” (Bourlot, 2010, p. 95).

Esa libertad creadora se puede ver en la actualidad en la reproductibilidad que gozan las imágenes u obras en las redes sociales, donde el medio, la circulación, el mecenazgo y la idea de artista se ponen en tensión. Muchos son los artistas que publican hoy en día sus obras en redes



sociales y web, utilizando diversas técnicas. Desde unir fragmentos de imágenes antiguas y modernas que proceden de distintos estilos hasta imitar o plagiar elementos característicos de la obra de otro artista y combinarlos para realizar una creación independiente. Ni el original ni su reproducción pierden efecto. Cada uno desde su posición se revaloriza.

La preocupación por la irrepitibilidad y autenticidad de la obra de la que habla Benjamin (1989) se instala en una mirada del arte que jerarquiza la idea de artista genio y, por ende, la importancia del “original”. Ambas categorías han sido cuestionadas y puestas en tela de juicio en el siglo XX desde las vanguardias históricas en adelante. Con respecto a la reproducción de la imagen digital en los medios Prada (2010) sostiene que:

La imagen digital es reproducida en el momento de cada una de sus visualizaciones, es decir, que no hay visualización de la obra sin una simultánea reproducción en la propia pantalla de su espectador. De ahí que para la teoría de la creación visual digital siempre sea de tanta importancia el análisis de los momentos de emergencia de la imagen, los procesos que la ponen en escena, y que, en ello, también (al menos en parte) la producen (pp. 45-46).

Como lo expone el autor en *La condición digital de la imagen*, con la llegada de los medios digitales a la creación visual ya no cabe hacer distinción alguna entre los medios que producen imágenes y los que las reproducen. Se inicia, así, una tercera época de la creación visual que pasa al carácter crítico, reflexivo y procesual del acto creativo, focalizando en la selección y transformación de la “impureza contextual” de la imagen y de sus elementos en la creación infográfica. La repercusión que adquiere la reproducción de la obra en las redes sociales es ilimitada y da lugar a nuevas miradas alrededor del mundo, entre conocedores de arte o no, que puedan aportar su propia reflexión y apreciación de lo que consumen visualmente.

## “Remix digital”, visualización y el museo en la web

Un acercamiento a la comprensión del concepto de visualización y al remix<sup>5</sup> digital que nos ofrece Prada (2010) puede ayudarnos a entender esta nueva dinámica entre el arte y la web/redes sociales, sus desventajas y posibilidades transformadoras; a partir de reflexionar sobre otras maneras de pensar la mirada –el “ver” y estar presente– y señalar una democratización en la experiencia adquisitiva del arte y los espacios culturales en donde se insertan los medios artísticos.

La visualización refiere a ese “ver” inmediato, de manera indirecta, con la interacción del registro dado por la pantalla que niega la experiencia misma de la percepción visual con el mundo. La práctica y el registro visual nos es ofrecido por una construcción técnica de la visión mediada por un monitor y por la praxis editable y reutilizable de la imagen apropiada.

---

<sup>5</sup> Remix es la práctica de tomar artefactos culturales y combinarlos y manipularlos en un nuevo tipo de mezcla creativa. Hasta hace poco este concepto estaba asociado casi por completo a la música grabada. Se refería al uso de técnicas de edición de audio para producir “una mezcla alternativa de una canción grabada que difería del original e implicaba separar los diversos instrumentos y componentes que componen la grabación y mezclarlos de nuevo formando algo que suena completamente diferente” (Lankshear y Knobel, 2010, párr. 1).

La manipulación que realizo de representaciones visuales disponibles, que transitan en las redes, a través de una exploración o navegación de imágenes, forma esa praxis visual, el llamado “remix” digital. Se trata de integrar o fusionar diversas formas creativas preexistentes y darles un nuevo contenido o significado, asumiendo e internalizando el material encontrado para reelaborarlo por medio de alteraciones (mezclando, incorporando variaciones y combinando elementos) que derivan en nuevas iconografías.

Al trabajar sobre otras imágenes ya existentes, el acto creativo (a diferencia de otras prácticas y acciones) ya no parte de un espacio vacío, sino de constituir las imágenes-injerto: la realidad como imagen de imágenes (lenguaje sobre lenguaje). El trabajo procesual deviene, así, de la apropiación no solo de fragmentos o representaciones, sino también del uso de aplicaciones, operaciones y procesos automatizados y prediseñados, como filtros y efectos estéticos, que se encuentran en la edición de imagen.

Según Prada (2010), el artista, en esta situación, incorpora la información transitada en la web (lejos de los intereses iniciales a los que respondía) y la transforma desde una posición de receptor más que de creador. Explora, examina y toma imágenes para sus obras desde un carácter reflexivo. El proceso no es pasivo como se puede llegar a creer o entender. La manipulación de esas representaciones virtuales devenidas en obras requiere de una recontextualización crítica y física. Subyace la idea de lo real como algo mutable. “Una invitación a creer en que es posible descomponer el mundo a través de la descomposición del lenguaje (el de la imagen) que lo sustenta” (p. 50).

Tanto Richard (2013) como Prada (2010) sostienen que el artista contemporáneo debería plantear una “mirada” y postura crítica frente a la realidad que nos constituye y busca moldearnos mediante imágenes prefabricadas e infográficas. Richard, en *Estudios visuales y crítica de la mirada*, habla de la cultura postmodernista capitalista como cultura de la imagen donde predomina el cotidiano visual en las maneras de interactuar y percibir el mundo. Sostiene que:

Un arte crítico debería impulsarnos a desorganizar los pactos de representación hegemónica que controlan el uso social de las imágenes, sembrando la duda y la sospecha analíticas en el interior de las reglas de visualidad que clasifican objetos y sujeto (p. 104).

Debería impulsarnos, entonces, a buscar nuevas políticas de la mirada y la imaginación que muevan las significaciones oficiales e institucionales establecidas, al salirse de la ideología de la obra en un sentido tradicional y, en cambio, defenderla como movimiento procesual.

Prada, de manera similar a Richard, sostiene que la actividad artística debe orientarse siempre a una práctica que debilite la fijación irreflexiva, instantánea del mundo de las imágenes que nos constituyen. Es decir, “en contra de esa ausencia de pensamiento que es propia de la completitud de sentido que el seductor régimen hegemónico de la visualidad (sobre todo el propio de la publicidad) se atribuye” (p. 50).

Así el acceso, la perdurabilidad, la distribución y la propia naturaleza de la obra y el mercado son puestas en cuestión por medio de una reflexión crítica, acompañada de las estrategias de con-

servación y exposición que ofrecen las nuevas tecnologías. Estas áreas no responden a los modelos y espacios institucionalizados del arte, determinantes del consumo.

Como ya se expuso, con la teoría de la reproductibilidad de Benjamin (1989) la recepción y el espacio de la obra cambian. En la actualidad los espacios de exhibición en internet (museo, galerías, etc.) son otra de las manifestaciones de la innovación del proceso tecnológico en la red. Esto lleva a repensar el contexto del museo con otras herramientas, imaginando nuevas posibilidades de difusión, acceso y experiencia de la cultura “sin paredes” con el usuario. Los nuevos espacios pueden aprovechar la proximidad para crear una recepción más participativa en sus funciones, más activa y lúdica entre la obra de arte y el receptor.

A los artistas que utilizan esos medios como un modo de subvertir el orden legitimado, se suma también la participación y exploración no profesional del productor *amateur*. Ambos, en ocasiones, difunden sus producciones de manera gratuita en la web, transfigurando el sistema económico capitalista que se basaba en la producción de mercancía y emparejando el proceso de consumidor-productor.

Gatica Cote (2014) realiza un análisis sobre el libro *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales* en el que Prada afirma: “El sistema de la información es paradójicamente contrario al propio del capitalismo tradicional, en el que el valor se basaba en la escasez, mientras que el valor de los productos informacionales y de interrelación humana aumenta con su difusión” (p. 121). Y más adelante, “La principal capacidad de actuación crítica de estas manifestaciones artísticas no se basará en la investigación de los significados proyectados por la red, sino en el estudio de las condiciones que permiten su construcción” (p. 123).

Considero que esta producción de ilustraciones expuesta en la red no solo se realiza con la intervención recontextualizada del espectador, sino también con un cambio fundamental de percepción por parte del destinatario ante las nuevas dinámicas de circulación y acercamiento con el arte.

## Conclusiones

Esta producción me permitió incursionar, desde mi poética, en temáticas como la ilustración, las tramas sintomáticas mentales, el arte analógico y digital –praxis y teoría– e introducirme en la relación entre arte e internet. Dichas concepciones terminan de articularse y manifestarse en una serie de ilustraciones y su medio de circulación.

Desde la ilustración pude reconocer metodologías del ámbito creativo que conducen a pasos, estrategias y modos de abordar un proyecto para acompañar según la narrativa escogida (en este caso la ilustración conceptual como su expresión formal). Asimismo, comprendí la importancia que juega lo visual para comunicar un concepto o idea. A través de la elaboración de piezas alegóricas pude repensar el comportamiento humano y su condición social, la relación entre la locura y la cultura, el síntoma o la enfermedad. Asimismo, pude reflexionar en torno al rol y la responsabilidad que juega la sociedad en la construcción de sujetos (o la otredad que manifiesta el conflicto) y sobre cómo conceptualizaciones que giran en torno a esta temática pueden limitar,

inducir o expandir la comprensión sobre dicho tema. En conclusión, trabajé en torno a la apropiación de los medios, el arte en la era digital y su divulgación.

En relación a esto último puedo decir que el arte contemporáneo se encuentra en todo momento abierto a nuevas maneras, relaciones y formas de tratar con el mundo y las dinámicas que presenta. Así, modos y pensamientos que operan en la creación artística y su participación con el público se van transformando mutuamente como sucede en las redes. Los contextos de intervención cambian y con ello la posibilidad, en el caso de la web, de que el espectador pueda interactuar con el artista, influir en él, intercambiar conocimientos y vincularse con la obra en tiempo real.

Cooperativamente, en torno a la red, se puede observar y experimentar esa marcada producción de conocimiento e información que circula, casi siempre, en conjunto. El campo de acción se vuelve multitudinario, ya que es producido y ampliado por medio de un público heterogéneo que busca conectarse. El efecto posesivo se vuelve abierto en esta forma de circulación.

El espacio es creado por el contenido y las relaciones de corte afectivo que emergen e interactúan, obligando a una conexión accesible y permanente en todo momento. Los medios portátiles, cada vez con mayor innovación en sus efectos y posibilidades en relación con la imagen, transforman la percepción de la realidad presente, fundando otra manera de crear el territorio simbólico del ver y existir; transitando argumentos heterogéneos que se despliegan entre consumidores y productores portátiles de información.

Conuerdo tanto con Richard como con Prada en que la obra de arte debe habilitar la reflexión e interpretación que ofrecen estas experiencias, propias de las pautas de consumo y de estrategias de seducción del mercado capitalista que eluden el acto interpretativo y promueven una subjetividad homogeneizada. Esto rehúye al sentido de la obra, que radica en su carácter abierto e inagotable de interpretación, con sus múltiples significados. En relación a otra época y otras poéticas Prada (2013) afirma que “El arte hace obvias otras necesidades que la cultura del consumo, con sus permanentes ofrecimientos y con su promesa de satisfacernos al instante, no es capaz de cubrir” (p. 2). El arte debería actuar como crítica a estos procesos de simplificación y estandarización a los que busca someternos la cultura del consumo, como sucede en las redes sociales, dejando un espacio para que nuestro pensamiento y nuestra forma de relacionarnos con el mundo tenga la opción de cuestionarse y reinterpretarse.

El sujeto/espectador no busca apreciar inactivamente aquello que consume visualmente; quiere encontrar algo donde la vida y las circunstancias que lo atraviesan, ya sea por redes y aplicaciones o por cuestiones subjetivas, coincidan en algún punto con su realidad. Prada (2013) nos dice que hoy en día, más que coincidir desde la fractura propia del siglo XXI, el mundo y el arte coinciden desde sus vacíos y carencias. Estas son como un espejo del capitalismo posmodernista que no deja espacios para el deseo. Desde los intersticios del arte se debe replantear el pensamiento imperante que nos gobierna y atraviesa para liberarnos de sus herramientas; para poéticamente darle un lugar a lo imposible e insoportable del vacío presente. Se trata de generar pausas que marcan espacios para desear, repensar y reflexionar sobre lo que está ahí; prestar atención a lo que no podemos limitar ni cercar en discursos totalitarios que el sistema nos puede presentar; decidir dónde colocar la mirada y atención sobre lo que observamos y nos observa.

## Bibliografía

- Barthes, R. (1980). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.
- Benjamin, W. (1989). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. En *Discursos Interrumpidos I*. Madrid: Taurus.
- Bourlot, C. (2010). *Pop Art: ¿el movimiento artístico de mayor cercanía con el pueblo? Creación y Producción en Diseño y Comunicación* [Trabajos de estudiantes y egresados], 7 (35), pp. 93-97. [https://www.palermo.edu/dyc//documentacion/creacion/creacion\\_32.html](https://www.palermo.edu/dyc//documentacion/creacion/creacion_32.html).
- Brea, J. L. (2007). *Noli me legere. Divertimentos del melancólico: el enfoque retórico y las alegorías de la ilegibilidad*. Centro de Documentación y Estudios Avanzados en Arte Contemporáneo.
- Bürger, P. (1995). *Teoría de la vanguardia*. Barcelona: Península.
- Hodanny (2019). *Grids para Instagram* [aplicación móvil]. Google Play. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hodanny.instagram&hl=es&gl=US>
- Lankshear, C. y Knobel, M. (2010). *Remix digital: la nueva escritura global como hibridación sin límites*. *Semantic Scholar*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Remix-digital%3A-la-nueva-escritura-global-como-sin-Lankshear-Knobel/bagcea063f285d828e0c9404e4f75f930657e54c>.
- Masotta, O. (1968). *Después del pop: nosotros desmaterializamos*. En *Conciencia y estructura*. Buenos Aires: Ed. Jorge Álvarez.
- Nussbaum, A. P. (2015). *Guía de Bolsillo del DSM-5*. Buenos Aires: Médica Panamericana.
- Oliveras, E. (2009). *La metáfora en el arte. Retórica y filosofía de la imagen*. Buenos Aires: Emecé.
- Ortega, R. (2014). *Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo*. *Actas de Diseño*, 17, pp. 245-248. [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/actas\\_de\\_diseno/detalle\\_publicacion.php?id\\_libro=485#indice](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/actas_de_diseno/detalle_publicacion.php?id_libro=485#indice).
- Pacheco, M. E. (2003) *Jorge de la Vega: un artista contemporáneo*. El Ateneo.
- Prada M. J. (2000). *El museo sin paredes: Los recursos de arte en Internet*. *Educación y biblioteca*, 12(115), pp. 28-31. <http://hdl.handle.net/10366/118663>.
- Prada M. J. (2009). *Web 2.0' as a new context for artistic practices*. *Fibreculture-The Journal*, 14. <http://fourteen.fibreculturejournal.org/fcj-098-web-2-0-as-a-new-context-for-artistic-practices/print/>.
- Prada M. J. (2010). *La condición digital de la imagen*. *Lúmen\_ex* [http://www.juanmartinprada.net/textos/martin\\_prada\\_j\\_la\\_condicion\\_digital\\_de\\_la\\_imagen\\_2010.pdf](http://www.juanmartinprada.net/textos/martin_prada_j_la_condicion_digital_de_la_imagen_2010.pdf).
- Prada M. J. (2013). *Otra época, otras poéticas*. *Algunas consideraciones sobre el arte actual* [conferencia]. *I Congreso Nacional de Investigadores en arte*. *El arte necesario*. La Investigación Artística en un Contexto de Crisis. Universitat Politècnica de València [https://www.juanmartinprada.net/textos/martin\\_prada\\_juan\\_otra\\_epoca\\_otras\\_poeticas.pdf](https://www.juanmartinprada.net/textos/martin_prada_juan_otra_epoca_otras_poeticas.pdf).

Rodeolyn (2016). Grete Stern. Archivo de ilustración Argetina-Fadu/UBA. Revista *Idilio*. <https://ilustracion.fadu.uba.ar/2016/05/22/grete-stern-revista-idilio/>

## **Melisa Daniela Serrano**

Nació en Jesús María en 1988 y actualmente reside en Colonia Caroya, Córdoba. Se licenció en Pintura en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba. Fue ayudante de alumnos en la cátedra Dibujo IV. Es miembro del equipo “Traducciones” junto con María Inés Repetto y Constanza Casarino con el proyecto de investigación “Conflicto entre prácticas artísticas y creencias religiosas (Ciudad de Córdoba 1995-2015)”. Participó de la publicación conjunta del libro digital *La máquina de censurar: Reflexiones y prácticas sobre la censura en las artes visuales de Córdoba*. En 2017 ganó el 3° premio en el 20° Encuentro Nacional de Pintores Paisajistas, Colonia Caroya. En 2014 fue seleccionada para participar en la VII° Selección Premio de Pintura Bancor 2014, Museo Arq. Francisco Tamburini en Córdoba. También fue elegida para participar del concurso 24° Pintura Guanusacate, Museo Luis Biondi en Jesús María y en MUAJ SEC2017 en la Sociedad Española de Cosquín. Se formó en el campo de lo terapéutico y las artes y cuenta con las diplomaturas en Acompañamiento Terapéutico y Acompañantes comunitarios contra la violencia de género, como así también el curso “Arte y transformación social: Metodologías y herramientas para contextos de intervención social”.



---

### **Como citar este artículo**

Serrano, M. D. (2023). Ilustraciones Psico-Pop. Representaciones sintomáticas y alegóricas en un proceso artístico. *Sendas*, 6(1), 55-76. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/sendas/article/view/41215>.