



Javier Albar Mansoa
(coord.)

Prácticas artísticas para el bienestar colectivo

Díálogos entre arte,
salud, educación
artística y sociedad

Javier Albar Mansoa
(coord.)

Prácticas artísticas para el bienestar colectivo

Diálogos entre arte, salud, educación
artística y sociedad

Octaedro 

Colección Universidad

Título: *Prácticas artísticas para el bienestar colectivo: diálogos entre arte, salud, educación artística y sociedad*

Revisión a cargo de:

M.^a del Carmen Moreno Sáez, carmenmorenosaez@gmail.com

M.^a Teresa Gutiérrez Parraga, tgutierrezparraga@gmail.com

Ana María Ullán de la Fuente, ullan@usal.es

Paula Gil Ruiz, pgil@cesdonbosco.com

Stella Maldonado, stella.maldonado@ui1.es

Proyecto I+D AVISPEARA: «Artes visuales participativas y educación artística como recurso de apoyo a niñas, niños y adolescentes en contextos de salud», con referencia PID2019-104506GB-I00, financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades. Agencia Estatal de Investigación.



Primera edición: junio de 2025

© Javier Albar Mansoa (coord.)

© De esta edición:

Ediciones OCTAEDRO, S.L.

C/ Bailén, 5 – 08010 Barcelona

Tel.: 93 246 40 02

octaedro@octaedro.com

www.octaedro.com

Esta publicación está sujeta a la Licencia Internacional Pública de Atribución/Reconocimiento-NoComercial 4.0 de Creative Commons. Puede consultar las condiciones de esta licencia si accede a: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

ISBN: 978-84-1079-060-5

Diseño y producción: Octaedro Editorial

Publicación en acceso abierto - *Open access*

Sumario

Introducción	9
JAVIER ALBAR MANSOA	
1. Bienestar emocional y creación artística: explorando y revisando nuestros lienzos interiores	11
AMAIA SALAZAR RODRÍGUEZ	
2. Sinergias del origami y la imaginación para la mejora de la recuperación hospitalaria	25
BEGOÑA YÁÑEZ-MARTÍNEZ	
3. La <i>metadisciplina</i> y el <i>umbral</i> : arte y educación en Pablo Helguera y Olafur Eliasson	35
CLARA HERNÁNDEZ	
4. La pintura mural como agente de transformación del espacio público: estudios de casos	47
ELENA BLANCH	
5. «El Verano del Amor»: un proyecto artístico- educativo en torno a las prácticas artísticas como herramientas de protesta	59
IRENE ORTEGA LÓPEZ, MARÍA GIL GAYO	
6. La investigación basada en las artes como modelo en la educación artística para promover la salud y el bienestar	73
JAVIER ALBAR-MANSOA	
7. Arte e inclusión social en personas con diversidad visual	85
JOSÉ CARLOS ESPINEL, MARÍA DE IRACHETA MARTÍN	

8. Entre capas azules y rojas: experiencia artística exploratoria con el tejido pictórico y diseño en contextos hospitalarios	99
LORENA LÓPEZ MÉNDEZ	
9. Impacto social de la inteligencia artificial en el arte y la educación	113
LUIS MAYO VEGA, CARMEN PÉREZ GONZÁLEZ	
10. El arte como mediador en el autoconocimiento y el bienestar social.	127
VICTORIA MARTÍNEZ-VÉREZ	
11. Autoetnografía artística: cartografiando la memoria del cuerpo	139
MACARENA VALERO AMARO, LUCÍA GÓMEZ SOLER	
12. Proyecto ANIDAR. Talleres de arte en los jardines del Hospital Universitario Infantil Niño Jesús: cinco experiencias con niñas y niños hospitalizados. . .	153
MARÍA GIL GAYO, IRENE ORTEGA LÓPEZ	
13. Cápsulas de cultura: encuentros artísticos en espacios de espera	167
MIGUEL RANILLA RODRÍGUEZ	
14. Más arte y salud en la escuela: recopilación de evidencias	179
NOEMÍ ÁVILA VALDÉS	
15. Coser y charlar: un diálogo entre dos proyectos arte-educativos feministas para la creación de espacios de bienestar en el instituto y la universidad . .	189
SATA GARCÍA MOLINERO, LUCÍA GÓMEZ SOLER	
16. Propuestas de acción para darle la vuelta al mundo: algunas estrategias ya ensayadas sobre cómo transformar una acción cotidiana en una percepción extraordinaria	203
TONIA RAQUEJO GRADO, AMAIA SALAZAR RODRÍGUEZ	
Índice	217

Arte e inclusión social en personas con diversidad visual

JOSÉ CARLOS ESPINEL

<https://orcid.org/0000-0002-5990-9249>

Universidad Complutense de Madrid

MARÍA DE IRACHETA MARTÍN

<https://orcid.org/0000-0002-0246-0727>

Universidad Complutense de Madrid

1. Introducción

Es conocido y aceptado el efecto transformador que tiene el arte en el ser humano. En las últimas décadas desde el ámbito científico se está haciendo grandes avances para entender qué mecanismos se activan en el cerebro durante el acto creativo e incluso mientras se contempla una obra de arte. Las numerosas investigaciones del neurocientífico Semir Zeki lo han convertido en uno de los impulsores de la neuroestética, la rama de la neurociencia que busca dar respuestas a todos estos procesos cerebrales, así como de la percepción visual. Del mismo modo, desde los campos de la: psicología; filosofía; educación; la medicina y el arte, surge el neuroarte, que investiga cómo las experiencias artísticas son beneficiosas para la salud tanto a nivel individual como colectivo (Delannoy, 2015). Tanto la neuroestética como el neuroarte tratan de dar respuesta a la relación que el ser humano ha tenido con el acto creativo, y posiciona la importancia del arte en la sociedad. Algo que es beneficioso para la salud debería ser universal y estar al alcance de todos los individuos.

2. El arte como herramienta para el bienestar emocional

Actualmente vivimos un momento de gran atención hacia una vida saludable, donde la nutrición y el ejercicio físico se promueven en numerosas campañas. Se ha observado, además, que el arte es beneficioso para la mente y el cuerpo, por lo que se hace necesario defender que este se convierta en otro de los factores saludables a incluir en nuestra vida diaria.

Durante la pandemia mundial de 2020, el ser humano tuvo que enfrentarse, entre otras cosas, al dolor emocional. Los largos periodos de aislamiento favorecieron la aparición de enfermedades como la ansiedad y la depresión. Pero, al mismo tiempo, resurgieron las actividades artísticas en todos los niveles sociales, porque suponía una forma colectiva de sanar y comunicarse.

A nivel de las instituciones, museos como el Van Abbemuseum apostaron por obras como *Turn Panic into Magic (2022-2026)*, que ponían en foco estos estados mentales. En esta obra, el artista Erwin Thomasse propone al espectador, mediante el ritmo parpadeante de las letras luminosas que componen la obra, que respiren al tiempo que marcan para evitar los ataques de pánico. La obra, creada durante la pandemia, constaba también de pequeñas cajas de luz portátiles que se cedían a los usuarios como un mecanismo artístico frente a la ansiedad por el confinamiento.

Diversos estudios han demostrado que la participación en actividades artísticas mejora la calidad de vida, fomenta la inclusión social y reduce el estrés también en personas con discapacidades visuales (Thompson *et al.*, 2020; García y López, 2018). Estas evidencias subrayan la importancia de garantizar que el arte sea accesible para todos.

3. Diversidad sensorial y arte: un tándem más que necesario

En lo que respecta a la diversidad visual, las personas que la padecen en un alto grado se enfrentan a múltiples formas de exclusión social que afectan a su calidad de vida y participación en la sociedad. Esta exclusión se manifiesta en barreras físicas, como

la inaccesibilidad de espacios públicos o medios de transporte, y en barreras sociales, como prejuicios y estigmas que limitan su acceso a la educación, el empleo o la cultura. A menudo, la falta de políticas inclusivas y el desconocimiento sobre sus necesidades específicas contribuyen a perpetuar desigualdades. Este aislamiento no solo restringe su autonomía, sino que también impide que sus talentos y perspectivas enriquezcan las comunidades en las que viven. Promover la inclusión y la igualdad de oportunidades es esencial para garantizar su pleno desarrollo y bienestar social.

La previsión sobre el crecimiento en el número de personas con ceguera o discapacidad visual grave en los próximos años es preocupante, debido al envejecimiento de la población, el aumento de enfermedades crónicas como la diabetes y las desigualdades sociales en el acceso a la atención médica. Según estudios recientes y proyecciones de la Organización Mundial de la Salud (OMS) y otras organizaciones especializadas, se espera un incremento significativo si no se toman medidas para prevenir y tratar las causas principales. Según las investigaciones realizadas por el Grupo de Expertos en Pérdida de Visión (Vision Loss Expert Group) dentro del marco del *Global Burden of Disease Study* (Little *et al.*, 2024), en 2020 se estimaba que había 43 millones de personas ciegas y 295 millones con discapacidad visual moderada o grave. Para 2050, estas cifras se proyectan en 61 millones de personas ciegas y 474 millones con discapacidad visual moderada o grave.

El aumento de problemas de visión en las últimas décadas está relacionado con diversos cambios en el estilo de vida moderno, principalmente con el uso prolongado de dispositivos electrónicos y la disminución del tiempo al aire libre.

Las personas con diversidad visual severa pueden interactuar con el arte a través de medios táctiles, auditivos o multisensoriales. Experimentar la escultura, la música o exposiciones de todo tipo, adaptadas a sus necesidades, fortalece la estimulación sensorial y contribuyen al desarrollo cognitivo. Por ello, adaptar estos espacios mediante tecnología y diseño universal, como las audioguías y obras táctiles, fomenta la inclusión.

Además del acceso a la cultura, la expresión artística en sí misma, como actividad, ofrece un espacio para la creatividad y la autoexploración, mejorando la autoestima y aliviando el estrés.

Participar en actividades artísticas puede reducir el aislamiento social al proporcionar conexiones significativas con otros. Programas educativos enfocados en arte inclusivo empoderan a las personas con discapacidad visual, mejorando habilidades como la comunicación y la resolución de problemas.

La colección multisensorial *Delinking and Relinking*, expuesta en el mismo Van Abbemuseum entre 2021 y 2025, cuenta con más de un centenar de piezas a lo largo de sus salas, a partir de las cuales se puede experimentar el arte activando el olfato, el tacto y el oído. Las obras ponen también el foco en lo que siente el artista cuando crea teniendo en cuenta lo que le rodea. La colección recorre un siglo de historia del arte, desde Piet Mondrian hasta obras como el tapiz de Laure Prouvost de 2019. Para conseguir su propósito, utiliza textos en braille, dibujos táctiles, elementos sonoros e incluso interpretación de olores. Es una exposición multisensorial e inclusiva que sirve de referencia. Pero este es uno de tantos proyectos que han demostrado el poder transformador del arte para la inclusión social. Estos ejemplos no solo desafían las percepciones tradicionales sobre la discapacidad visual, sino que también muestran cómo el arte puede ser accesible para todos, construyendo puentes entre diversas capacidades y fomentando la equidad cultural.

A lo largo de la historia del arte, enfermedades como la miopía severa, las cataratas, las obstrucciones oculares y otras degeneraciones visuales han afectado a grandes artistas como Monet, Pissarro, Munch o Georgia O'Keeffe (Arqué, 2005). Todos ellos consiguieron adaptar su metodología para crear sus obras con éxito.

Actualmente, uno de los ejemplos más notables es el de Esref Armagan (n.1953), un pintor ciego de nacimiento originario de Turquía. Desde temprana edad, Armagan desafió las expectativas sociales y artísticas al desarrollar un método táctil único que le permite crear paisajes y retratos llenos de detalle y emoción. Su habilidad para captar la esencia de un entorno o una expresión humana sin haber visto nunca colores o formas ha asombrado tanto al público como a críticos de arte. Las exposiciones internacionales de su obra no solo han destacado su talento, sino que también han cuestionado los prejuicios sobre las capacidades artísticas de las personas con ceguera. Armagan ejemplifica cómo

la creatividad puede florecer más allá de las barreras físicas, ofreciendo una visión única del mundo que enriquece el panorama artístico global.

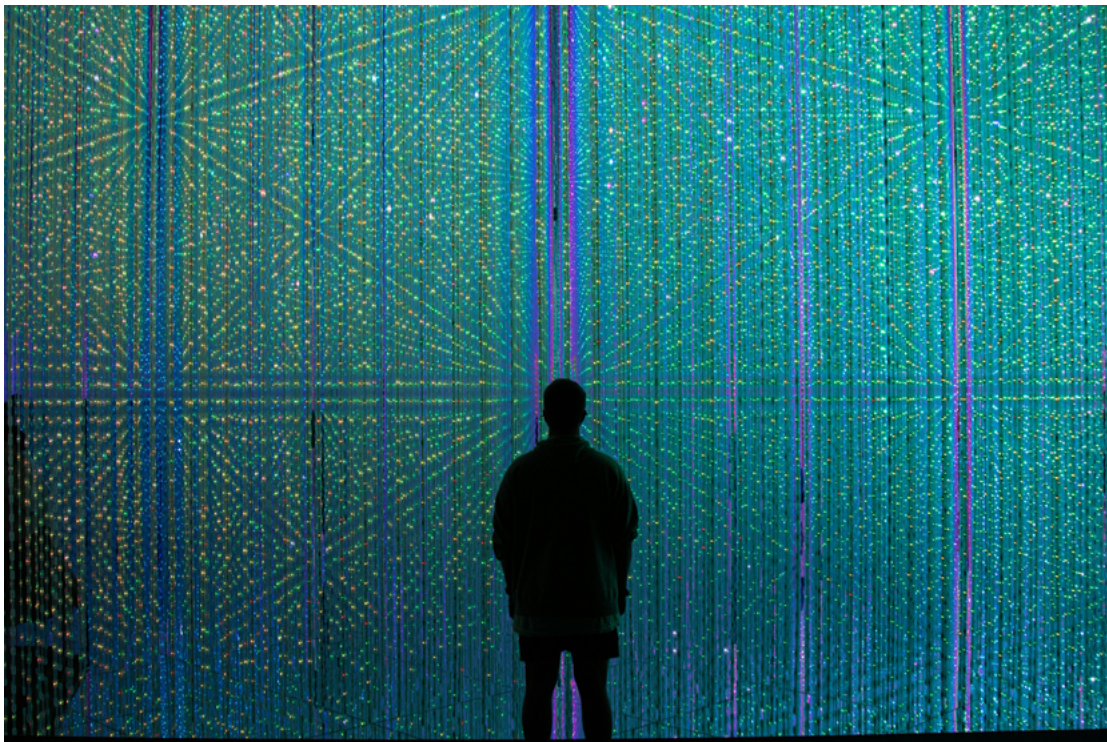
Por otro lado, Christine Sun Kim, una artista estadounidense sorda, amplía el debate sobre la diversidad sensorial en el arte al abordar temas que trascienden las limitaciones de un solo sentido. Sun Kim utiliza elementos visuales y táctiles en sus instalaciones para explorar la percepción del sonido y la comunicación. Su obra desafía las normas establecidas sobre cómo se deben experimentar las artes, abriendo conversaciones sobre accesibilidad y multisensorialidad. Aunque no está directamente relacionada con la discapacidad visual, su enfoque inclusivo resalta la importancia de diseñar experiencias artísticas que puedan ser disfrutadas por personas con diferentes capacidades sensoriales. Su trabajo nos recuerda que el arte tiene el poder de conectar, educar y transformar percepciones sociales arraigadas.

En el Reino Unido, el colectivo artístico *Project Touch* ha llevado la inclusión a otro nivel mediante la creación de experiencias táctiles y teatrales inmersivas. Estas iniciativas están diseñadas para involucrar tanto a personas con diversidad visual como a aquellas que no la padecen, fomentando la empatía y el entendimiento mutuo. El trabajo del colectivo destaca por su enfoque colaborativo, involucrando a comunidades locales y utilizando tecnologías avanzadas para enriquecer las experiencias artísticas. Esta integración entre tecnología y arte ha demostrado ser un modelo efectivo para hacer del arte un espacio verdaderamente inclusivo.

4. Las nuevas tecnologías como agentes del cambio

La inclusión artística va de la mano con el uso de tecnologías innovadoras que transforman las barreras en oportunidades. El arte inmersivo hace uso de la tecnología amplificando la experiencia estética y sensorial de la obra. En estas propuestas, en las cuales el participante es elemento activo del propio resultado de la obra, suelen combinarse los sentidos de la vista, el tacto y el oído. Son obras que en sí mismas son inclusivas y favorecen el entendimiento del arte desde todos los ángulos posibles.

Figura 1. *The Infinite Crystal Universe*, TeamLab (2018), imagen Caleb Jack en *unsplash*.



El artista Neil Harbisson es uno de los ejemplos extremos en los que la tecnología se ha adaptado para ayudar en el campo de la visión y el arte. Harbisson, sufre acromatopsia, una enfermedad que produce ver en blanco y negro. Su forma de afrontar el problema fue implantarse una antena en la cabeza que le permite captar colores como infrarrojos y ultravioletas que se convierten en música y vídeos. Se le conoce como la primera persona ciborg del mundo. Su transformación ha hecho que perciba nuevas realidades y le ha convertido en una referencia de superación.

La iniciativa *Seeing with sound* busca, en la misma línea que Harbisson, la conversión de información visual en paisajes sonoros para personas con ceguera. Este proyecto utiliza el *software* The vOICe que transforma imágenes en sonidos para permitir la interpretación auditiva de entornos visuales. Este tipo de dispositivos, conocidos como *sistemas de sustitución sensorial* (SSD), capturan información visual y la traducen en señales auditivas, facilitando a las personas ciegas reconocer formas, ubicaciones de objetos y escenas.

Además, la investigación en esta área busca mejorar la tecnología mediante métodos como resonancia magnética funcional y estimulación magnética transcraneal. Esto permite estudiar cómo el cerebro procesa la información auditiva para fomentar una percepción espacial más precisa. Este tipo de proyectos también aborda la plasticidad cerebral, mostrando cómo la corteza visual puede adaptarse a estímulos auditivos en personas ciegas, ayudando incluso en programas de rehabilitación.

En esta misma línea se encuentra el proyecto de sonificación de datos de la NASA, liderado por Kimberly Kowal Arcand en colaboración con SYSTEM Sounds. La sonificación de datos es una técnica que convierte información visual en patrones auditivos, abriendo nuevas formas de comunicación científica.

En este caso, la NASA aplica este método a imágenes astronómicas complejas, como cúmulos de galaxias o remanentes de supernovas. Usando datos del Observatorio de Rayos X Chandra de la NASA, aspectos como la intensidad y el tamaño de los objetos celestes se traducen en sonidos. Por ejemplo, las áreas más anchas de una imagen se representan con notas más graves. La música resultante, que varía en tono, ritmo y textura según las características del objeto estudiado, permite a los usuarios «escuchar» la estructura del universo.

Este enfoque no solo ofrece una manera multisensorial de experimentar el cosmos, sino que también hace accesibles las imágenes espaciales a personas con discapacidad visual, evocando una conexión emocional en los oyentes y democratizando el acceso a los datos astronómicos, mientras explora cómo el sonido puede transmitir información científica de manera intuitiva y artística, haciendo posible, a su vez, que la belleza de los datos astronómicos resuene emocionalmente entre un público más amplio, fomentando la curiosidad y el interés por el universo. Este enfoque representa un paso hacia la accesibilidad universal, especialmente para personas con diversidad visual, quienes ahora pueden explorar el cosmos de una manera que antes era imposible.

Respecto al sentido del olfato, su relación con el arte y sobre todo con los sistemas expositivos ha tenido sus buenos y malos momentos. En los primeros gabinetes de curiosidades, en el siglo XVI, era habitual que se pudieran tocar y olfatear ciertas obras, pero fue a partir de los siglos XVII y XIX cuando la vista empezó a ser hegemónica frente al resto de los sentidos (EVE Museos, 2024).

Actualmente, las exposiciones multisensoriales rescatan también este sentido que es uno de los que tiene más fuerza a nivel de la memoria y las emociones. Las tecnologías son esenciales en este caso, porque a nivel expositivo es complicado mantener algo tan efímero como un olor y conseguir que no se contamine de otros. Por otro lado, el olfato conecta al individuo con la obra de una manera sensorial tan fuerte que hace que la experiencia sea de las más inclusivas, por lo que se convierte en una herramienta muy eficaz para la accesibilidad. Peter de Cupere (2020) destaca entre los artistas que trabajan la exploración del sentido del olfato en la creación contemporánea. Entre sus obras se encuentran *The Evolution of Art*, una instalación que combina fragancias específicas relacionadas con diferentes periodos artísticos, permitiendo a los espectadores «oler» el paso del tiempo en la historia del arte, y *Art Refreshing Your Mind*, una escultura olfativa que emite aromas diseñados para estimular la mente, promoviendo una experiencia meditativa y revitalizante. En palabras de De Cupere (2020):

El olfato es un sentido poderoso que se conecta directamente con nuestras emociones y recuerdos. A través de mis obras, busco activar estas conexiones para transformar la percepción del arte y hacer que los espectadores experimenten algo único y profundamente personal.

La obra de De Cupere pone de relieve cómo el arte olfativo puede abrir nuevas vías para la interacción y la reflexión, resaltando el poder evocador de los aromas en el contexto artístico contemporáneo.

El sentido del tacto quizá sea el sentido más relacionado con la diversidad visual, gracias a la inclusión de elementos en braille en nuestra vida diaria. En el arte también nos encontramos ejemplos donde el tacto es el protagonista, como la obra de Andrés Marroquín, escultor mexicano conocido por su proyecto «Museo Tiflológico». Este espacio alberga una colección de esculturas táctiles diseñadas específicamente para ser exploradas a través del tacto, gracias a lo cual las personas con ceguera disfrutan del arte de una manera íntima y significativa. Marroquín no solo ofrece una experiencia estética, sino que también utiliza su museo como plataforma para la educación inclusiva y la sensibilización social. En este contexto, el tacto no es simplemente una adaptación, sino un medio principal de interacción que pone de relieve cómo diferentes sentidos pueden transformar la manera en que entendemos y valoramos el arte.

En esta línea, la impresión 3D es un ejemplo destacado de cómo la tecnología puede democratizar el acceso al arte, permitiendo la creación de esculturas y grabados táctiles que las personas con discapacidad visual pueden explorar con las manos. En el panorama nacional, Instituciones como el Museo del Prado han adoptado esta tecnología para reproducir obras maestras como *Las Meninas*, ofreciendo una experiencia multisensorial que trasciende las limitaciones visuales.

El Museo Tiflológico de la ONCE (Organización Nacional de Ciegos Españoles) en Madrid, al igual que el de México, es un centro de acceso a la cultura desde la inclusión y activando los sentidos diferentes a la vista. Esta institución, creada en 1938, fue pionera en crear una red para la gente con problemas visuales.

En la década de los años sesenta, comenzó a ser un referente de igualdad e integración al incorporar la creación de centros educativos, bibliotecas e iniciativas culturales, entre otras cosas.

En el Centro de Recursos Educativos (CRE) de la ONCE en Madrid, cuentan con una sección dedicada a la Tiflotecnología e Innovación, donde se diseñan adaptaciones inclusivas para el aprendizaje mediante la tecnología. De este modo, los estudiantes disponen de numerosos recursos en Braille, maquetas, un sistema de impresión (horno Fuser) en el que la tinta se hincha creando el relieve adecuado para entender una ilustración con el tacto, y *software* para todo el contenido digital, entre otras cosas. El conocimiento de estas tecnologías por parte de artistas videntes colaboradores con la docencia inclusiva supondría un mayor avance en el desarrollo de nuevas estrategias para las enseñanzas de arte, empoderando tanto a estudiantes como a artistas con discapacidad visual para que creen sus propias obras. Estas tecnologías no solo fomentan la autonomía creativa, sino que también promueven la colaboración entre artistas y tecnólogos; por ejemplo, el desarrollo de aplicaciones que permiten a personas con diversidad visual participar en el diseño y modelado en 3D. Este tipo de colaboración no solo amplía los horizontes creativos, sino que también refuerza la idea de que la inclusión es un esfuerzo conjunto que requiere la participación activa de múltiples sectores.

La tecnología, pues, desempeña un papel crucial en la educación inclusiva, especialmente a través de la creación de mapas táctiles y diagramas en relieve. Estos recursos permiten a las personas con diversidad visual comprender conceptos abstractos de manera tangible, fomentando una comprensión más profunda y participativa. En el ámbito educativo, herramientas como estas no solo benefician a los estudiantes con discapacidades visuales, sino que también enriquecen la pedagogía, al promover métodos de enseñanza más diversos y accesibles.

Al mismo nivel que la educación se encuentra la difusión y la sensibilización. Hacer visible la existencia de enfermedades cognitivas y sus características, consigue que la sociedad empatee con quien la sufre y a la vez normaliza situaciones producidas por la enfermedad que resultaban desconocidas, favoreciendo, así, la inclusión. El arte es también clave precisamente en estas actividades de difusión y fomento de la salud.

Festivales como el Brain Film Fes, festival internacional de cine que, a través de la creación artística y la divulgación científica, muestra el funcionamiento del cerebro y sus enfermedades, o las exposiciones respaldadas por la Sociedad Española de Neurociencia, en las cuales arte, ciencia y tecnología se dan la mano, o las organizadas por la ONCE, como *Otros Creadores* (2003), con 30 artistas con problemas graves de visión, son buenos ejemplos y ponen en valor los beneficios del arte para la salud.

5. Conclusiones

La creación de una cultura más inclusiva en el arte requiere esfuerzos coordinados y sostenidos. Los principios de diseño universal, que buscan hacer accesibles todos los espacios y experiencias culturales, son fundamentales para garantizar que nadie quede excluido. Además, la educación y la sensibilización desempeñan un papel crucial al promover una mayor comprensión de las capacidades y talentos de las personas con diversidad visual. La colaboración interdisciplinar entre artistas, tecnólogos y comunidades con discapacidad visual es esencial para desarrollar soluciones creativas que respondan a sus necesidades y aspiraciones.

El arte tiene el poder de transformar vidas y derribar barreras. Para las personas con diversidad visual, representa una vía hacia la inclusión social, el desarrollo personal y el bienestar emocional. Los ejemplos de artistas y proyectos inclusivos, junto con el uso de tecnologías avanzadas, demuestran que es posible construir una sociedad donde el arte sea accesible para todos. En cualquier caso, alcanzar esta visión requiere un compromiso colectivo para promover la igualdad de oportunidades y celebrar la diversidad como un valor fundamental de nuestra humanidad compartida. Al adoptar enfoques innovadores y colaborativos, podemos garantizar que el arte no solo sea un reflejo de la humanidad, sino también una herramienta para construir un mundo más equitativo e inclusivo.

Artistas como Armagan, Harbisson, Sun Kim y Marroquín, junto con proyectos como *Project Touch* y *Seeing with Sound*, representan una llamada urgente a repensar las estructuras tradicionales de acceso al arte. Sus iniciativas subrayan que el arte, en todas

sus formas, puede y debe ser accesible para todos, no solo como un derecho fundamental, sino también como una oportunidad para enriquecer la experiencia humana compartida.

Estos artistas y proyectos no solo celebran la diversidad, sino que también abogan por la creación de espacios inclusivos, mostrando que el arte puede ser un medio transformador para la integración y el empoderamiento.

El avance en las tecnologías, mediante la creación de dispositivos que ayudan respecto a ciertos problemas de visión y las posibilidades de introducirnos en realidades inmersivas que potencian el resto de los sentidos, abren una vía de creación para los artistas y posicionan el arte como uno de los pilares de la salud.

6. Referencias

- Arqué, M. L. (2005). Arte-Ceguera. *Integración, Revista sobre Ceguera y Deficiencia Visual*, 45, 17-24.
- Bouasse, S. (2020). *Scent in context: Olfactory art - Peter de Cupere*. BYNEZ Magazine.
- Brain Film Fest (s. f.). <https://brainfilmfest.com>
- De Cupere, P. (2020). *About scents and the work of Peter De Cupere*. <https://n9.cl/vi0gv>
- Delannoy, L. (2015). Neuroartes, un laboratorio de ideas. *Innovación Educativa*, 15(69), 1-12.
- Harbisson, N. (s. f.). Neil Harbisson. Es Baluard Museu. <https://www.esbaluard.org/actividad/neil-harbisson>
- Hernández Navarro, M. y Montes López, E. (2002). Accesibilidad de la cultura visual: límites y perspectivas. *Integración, Revista sobre Ceguera y Deficiencia Visual*, 40, 21-28.
- Kennedy, J. (s. f.). *John Kennedy with blind painter Esref Armagan*. <https://www.youtube.com/watch?v=JTDQcSS809c>
- Meijer, P. (1998). *Cross-Modal Sensory Streams*. Invited panel presentation at SIGGRAPH 98, julio de 1998, Orlando, Florida, USA.
- Olfato y Museos de Arte (2024). *EVE Museos e Innovación*. <https://evemuseografia.com/2024/09/16/olfato-y-museos-de-arte/>
- Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE) (s. f.). *Museo Tifológico*. <https://museo.once.es>

- Segev, I., Martinez, L. M. y Zatorre, R. J. (2014). Brain and art. *Frontiers in Human Neuroscience*, 8, art. 465. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2014.00465>
- Sun Kim, C. (2023). Una sucesión de trampas de eco (comisariada por Cristiano Raimondi). *La Casa Encendida*. <https://www.lacasaencendida.es/exposiciones/christine-sun-kim-sucesion-trampas-eco>
- Thomasse, E. (2022). *Turn Panic into Magic*. Van Abbemuseum. <https://vanabbemuseum.nl/nl/zien-en-doen/tentoonstellingen-activiteiten/turn-panic-into-magic>
- Van Abbemuseum (2021-2025). *Delinking and Relinking*. <https://vanabbemuseum.nl/nl/zien-en-doen/tentoonstellingen-activiteiten/dwarsverbanden>
- Vision Loss Expert Group of the Global Burden of Disease Study, the GBD 2019 Blindness and Vision Impairment Collaborators (2024). Global estimates on the number of people blind or visually impaired by uncorrected refractive error: A meta-analysis from 2000 to 2020. *Eye*, 38, 2083-2101. <https://doi.org/10.1038/s41433-024-03106-0>
- Zeki, S. (2018). *Visión interior: Una investigación sobre el arte y el cerebro* [A. Bozal, trad.]. Antonio Machado Libros (La balsa de la Medusa, vol. 150).

Prácticas artísticas para el bienestar colectivo

Diálogos entre arte, salud, educación artística y sociedad

Estamos ante una obra coral que explora cómo el arte puede actuar como catalizador de transformación social, emocional y educativa en contextos contemporáneos marcados por la incertidumbre y la vulnerabilidad. A través de un enfoque interdisciplinar, el libro reúne experiencias, reflexiones y proyectos que muestran el potencial del arte para generar bienestar, fortalecer los vínculos comunitarios y resignificar los espacios donde vivimos, aprendemos y sanamos.

A lo largo de sus páginas, se propone una mirada crítica y comprometida sobre la práctica artística como forma de conocimiento situada, en diálogo con la salud, la educación y las transformaciones sociales. Cada capítulo documenta modos de hacer en los cuales la creación y la educación artísticas devienen una herramienta para el cuidado, la inclusión y el empoderamiento, desplegando enfoques sensibles a la complejidad de los contextos y a las subjetividades que los habitan.

Este libro no solo interroga las fronteras entre disciplinas, sino que las desborda, proponiendo conexiones entre pensamiento artístico, investigación y acción colectiva. En ese tránsito, el arte se revela como espacio de encuentro, posibilidad de agencia y forma de resistencia frente a lo que deshumaniza.

Dirigido a artistas, educadores, investigadores y agentes sociales, esta obra invita a repensar el papel del arte más allá de lo estético: como una práctica profundamente humana que puede incidir en la salud, la educación y la cohesión social. Una contribución imprescindible para quienes buscan transformar el mundo desde la creatividad y el compromiso.

Javier Albar Mansoa. PDI de la Facultad de Bellas Artes. Imparte las asignaturas del Máster en Educación Artística en Instituciones Sociales y Culturales MEDART y el Máster en Investigación en Arte y Creación MIAC. Responsable desde 2025 del Grupo de investigación GIMUPAI núm. 930163 y del Grupo de Investigación Interuniversitario del Museo Pedagógico de Arte Infantil. Director de la revista *Arte, Individuo y Sociedad*.

