



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

# Innovación y reflexión en las artes: conexiones entre prácticas artísticas, educación y cultura

Coords.

Miguel Ranilla Rodríguez  
Amaia Salazar Rodríguez

*Dykinson, S.L.*

INNOVACIÓN Y REFLEXIÓN EN LAS ARTES:  
CONEXIONES ENTRE PRÁCTICAS ARTÍSTICAS,  
EDUCACIÓN Y CULTURA



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

---

INNOVACIÓN Y REFLEXIÓN EN LAS ARTES:  
CONEXIONES ENTRE PRÁCTICAS ARTÍSTICAS,  
EDUCACIÓN Y CULTURA

---

Coords.

MIGUEL RANILLA RODRÍGUEZ  
AMAIA SALAZAR RODRÍGUEZ

*Dykinson, S.L.*

2025



Esta obra se distribuye bajo licencia

Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

La Editorial Dykinson autoriza a incluir esta obra en repositorios institucionales de acceso abierto para facilitar su difusión. Al tratarse de una obra colectiva, cada autor únicamente podrá incluir el o los capítulos de su autoría.

INNOVACIÓN Y REFLEXIÓN EN LAS ARTES: CONEXIONES ENTRE PRÁCTICAS ARTÍSTICAS,  
EDUCACIÓN Y CULTURA

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid 2025

N.º 247 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2025

ISBN: 978-84-1070-826-6

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L, ni de los editores o coordinadores de la obra. Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

# ÍNDICE

---

INTRODUCCIÓN. INNOVACIÓN Y REFLEXIÓN EN LAS ARTES:  
CONEXIONES ENTRE PRÁCTICAS ARTÍSTICAS, EDUCACIÓN  
Y CULTURA..... 13  
MIGUEL RANILLA RODRÍGUEZ  
AMAIA SALAZAR RODRÍGUEZ

## SECCION I.

### VISUALIDADES EN EXPANSIÓN. INVESTIGACIÓN, CREACIÓN Y TECNOLOGÍA EN LAS ARTES

CAPÍTULO 1. LA HUELLA COMO SIGNO TEMPORAL EN EL ARTE  
CONTEMPORÁNEO: EL DESEO DE RETENER UNA AUSENCIA ..... 16  
MARINA NAVARRO REINA

CAPÍTULO 2. PROYECTO UKIYO: EXPLORANDO EL IMPACTO DE  
LOS PROCESOS ARTÍSTICO-CREATIVOS EN EL BIENESTAR  
EMOCIONAL DEL ESTUDIANTADO DE BELLAS ARTES ..... 28  
LORENA LÓPEZ MÉNDEZ  
CHARLES RODRIGUES DA SILVA

CAPÍTULO 3. ARTE, CINE Y CULTURA POP: INTERTEXTUALIDAD  
EN EUPHORIA (HBO, 2019-) DESDE LA HISTORIA DEL ARTE ..... 52  
MARÍA ISABEL PÉREZ-RUFÍ  
ÁGUEDA MARÍA VALVERDE-MAESTRE  
JOSÉ PATRICIO PÉREZ-RUFÍ

CAPÍTULO 4. EL RETORNO DEL HACER ARTESANAL EN EL ARTE  
CONTEMPORÁNEO: HACIA UNA RECUPERACIÓN DE LA ESPERA .... 69  
MARINA NAVARRO REINA

CAPÍTULO 5. LA REVELACIÓN DE LA IMAGEN EN LA VÍDEO  
INSTALACIÓN ¿DÓNDE CAYÓ? ..... 80  
JAVIER ARTERO FLORES  
CANDELA MORA FERNÁNDEZ

CAPÍTULO 6. PALABRA E IMAGEN: LA FOTOGRAFÍA EXPANDIDA  
COMO CAMINO PARA ABORDAR EL SUFRIMIENTO..... 93  
MONICA DESIRÉE SÁNCHEZ-ARANEGUI  
GLORIA INÉS OCAMPO RAMÍREZ

CAPÍTULO 7. HABITAR FUERA DEL HÁBITO. UN ESTUDIO SOBRE ADAPTACIONES AL ESPACIO .....	111
CANDELA MORA FERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 8. EL IMPACTO DEL CARNISMO EN NUESTRAS RELACIONES CON LOS ANIMALES Y EL PLANETA. UN ESTUDIO DESDE LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS.....	124
MARÍA DEL MAR ALCALÁ ANDÚJAR	
ALFONSO DEL RÍO ALMAGRO	
OIHANA CORDERO RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 9. MURMULLO, GOLPE Y ENCUENTROS. UNA CONVERSACIÓN DE COLOR EN PINTURA .....	143
HELENA MARQUÉS PEDRAZA	
CAPÍTULO 10. BEYOND THE CANVAS: WHY ART MARKET EDUCATION MATTERS.....	160
ISABEL CAUSADIAS DOMINGO	
CAPÍTULO 11. EL CUERPO SIN ÓRGANOS DESDE UNA PERSPECTIVA PICTÓRICA .....	179
ROCÍO IANNONE	
CAPÍTULO 12. FANTASÍA Y POSIBILIDAD: EL ARTE DE ROGER DEAN Y SU IMPLICACIÓN CON EL ROCK PROGRESIVO.....	201
JAVIER ÁLVAREZ PEREA	
CELIA S. MORGADO	
MIGUEL GUTIÉRREZ-VILLARRUBIA	
CAPÍTULO 13. EL TIEMPO COMO ATRIBUTO CONTEMPORÁNEO EN «UNTITLED (PERFECT LOVERS)» DE FELIX GONZALEZ-TORRES.....	223
MIGUEL GUTIÉRREZ-VILLARRUBIA	
CELIA S. MORGADO	
JAVIER ÁLVAREZ PEREA	
CAPÍTULO 14. ABSTRACCIÓN Y RUPTURA: NUEVAS FORMAS DE PINTURA EN LA COREA DEL SUR DE POSGUERRA .....	236
BÁRBARA SARMENTERA VÁZQUEZ	
CAPÍTULO 15. ANALYSIS OF GENERATIVE AI APPLICATIONS FOR JEWELLERY DESIGN BASED ON THE ENDEMIC FLORA OF THE SIERRA NEVADA.....	253
ANA M. MINGORANCE-PAREDES	
FRANCISCO CABALLERO-RODRÍGUEZ	
ANA GARCÍA-LÓPEZ	
CAPÍTULO 16. PRIMERAS APROXIMACIONES DE LA INFLUENCIA DEL DISEÑO GRÁFICO SENSORIAL Y SU REPERCUSIÓN EN EL USUARIO .....	277
ESTIFEN TEDEJO RODRÍGUEZ	

CAPÍTULO 17. ANÁLISIS DEL MARKETING DE PORTADAS Y PUBLICIDAD DE VIDEOJUEGOS DESDE UNA PERSPECTIVA PARATRADUCTORA .....	295
LUIS GUTIÉRREZ TAMUREJO	
VERÓNICA RUFO BAENA	
CAPÍTULO 18. EVALUACIÓN PARTICIPATIVA VISUAL DESDE LA INNOVACIÓN SOCIAL EN DISEÑO: COMPILACIÓN Y ANÁLISIS DE HERRAMIENTAS.....	312
ALICIA EVA MORALES PEREYRA-GARCÍA	
CARLOS JIMÉNEZ MARTÍNEZ	
SHEILA MARÍA SÁNCHEZ MARTEL	
CAPÍTULO 19. PARALELISMOS ENTRE LA CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS Y LA CREACIÓN DE FALLAS: UNA EVOLUCIÓN ARTESANA.....	336
PATRICIA ISABEL SANTATERESA-BERNAT	
JORGE MARTÍNEZ RUIZ	
CAPÍTULO 20. EL PAPEL DEL DISEÑO EN LA CREACIÓN Y GESTIÓN PÚBLICA DE MARCAS DESTINO: CASO DE ESTUDIO EN LA ISLA DE TENERIFE .....	353
HARIDIAN DÍAZ MESA	
CAPÍTULO 21. LA IMAGEN ESPECTRAL Y ETERNA: UN DESEO CONSTANTE DESDE LA CÁMARA OSCURA HASTA LA ERA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL .....	368
MARTA PIÑOL LLORET	
CAPÍTULO 22. FESTIVALES DE MÚSICA ELECTRÓNICA: PERFORMANCE ENTRE CUERPOS HUMANOS Y TECNOLÓGICOS ...	385
CITLALY AGUILAR CAMPOS	
CAPÍTULO 23. PROMPTS CREATIVOS E INTERDISCIPLINARIOS: INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN LA ENSEÑANZA DE LAS ARTES VISUALES.....	406
VIRGINIA PUERTOLLANO GALÁN	
CAPÍTULO 24. EL IMPACTO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL MODELADO 3D. EFICIENCIA, CREATIVIDAD Y DESAFÍOS ÉTICOS ....	427
VIRGINIA PUERTOLLANO GALÁN	
CAPÍTULO 25. PRÁCTICAS ARTÍSTICAS Y AFECTIVAS PARA REGENERAR VÍNCULOS ROTOS Y RECONECTAR EL AFUERA Y EL ADENTRO DE LA COMUNIDAD .....	448
MARÍA ANGULO AGUADO	
JAVIER ALBAR MANSOA	
CAPÍTULO 26. VISIÓN POR ORDENADOR EN LA HISTORIA DEL ARTE: RETOS Y POTENCIAL .....	468
MEI-HSIN CHEN	

CAPÍTULO 27. LA INDUMENTARIA COMO LENGUAJE ARTÍSTICO: ANÁLISIS CRÍTICO DE LA MODA CONTEMPORÁNEA .....	488
MANUEL OLARTE GARCÍA	
CAPÍTULO 28. FACE CONTROL: NARRATIVAS SOBRE LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD TECNOLÓGICA.....	507
ESPERANZA COBO ARNAL	
CAPÍTULO 29. ANÁLISIS DE LAS RELACIONES PARASOCIALES EN EL BINOMIO FANDOM-CELEBRIDAD DESDE LA SEMIÓTICA EN EL ARTE.	527
DAFNE A. ESTRADA CASTILLA	
CAPÍTULO 30. LA CONSERVACIÓN ACTIVA DEL PATRIMONIO CULTURAL ASTURIANO: UN ENFOQUE COMPARATIVO A TRAVÉS DEL DENGUE .....	538
CARLOTA RODRÍGUEZ VIVAR	
MARINA BARGÓN GARCÍA	
CAPÍTULO 31. ARTE Y ODS: ANÁLISIS DE LA SENSIBILIZACIÓN Y APLICACIÓN DE LOS ODS ENTRE EL PROFESORADO DEL MÁSTER EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN INSTITUCIONES SOCIALES Y CULTURALES .....	555
BEGOÑA YÁÑEZ-MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 32. MUJERES EN LA ANIMACIÓN: DESAFÍOS Y LOGROS EN LA INDUSTRIA DEL DIBUJO.....	574
CARMEN PÉREZ GONZÁLEZ	
LUIS MAYO VEGA	
JAVIER ALBAR MANSOA	

## SECCIÓN II.

### EDUCACIÓN, ARTES Y TERRITORIO. PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS Y CULTURALES EN TRANSFORMACIÓN

CAPÍTULO 33. REVISIÓN DE LAS ARTES PLÁSTICAS MEDIANTE EL USO DE LA FABRICACIÓN DIGITAL .....	587
CLAUDIA PEINADO CRUZ	
FABRICIO SANTOS ARIAS	
CAPÍTULO 34. INNOVACIÓN EDUCATIVA PARA LA PRESERVACIÓN DEL PATRIMONIO: TÉCNICAS DIGITALES Y TRADICIONALES EN EDUCACIÓN SECUNDARIA .....	606
ANA CARRASCO HUERTAS	
ANA ISABEL CALERO CASTILLO	
EVA VIVAR GARCÍA	
ALBERTO MARTÍNEZ RAMÍREZ	

## MUJERES EN LA ANIMACIÓN: DESAFÍOS Y LOGROS EN LA INDUSTRIA DEL DIBUJO

---

CARMEN PÉREZ GONZÁLEZ

*Universidad Complutense de Madrid*

LUIS MAYO VEGA

*Universidad Complutense de Madrid*

JAVIER ALBAR MANSOA

*Universidad Complutense de Madrid*

### 1. INTRODUCCIÓN

La industria del dibujo animado ha enfrentado históricamente barreras de género que restringían el acceso de las mujeres a roles creativos. Como investigadores comprometidos con la promoción de la igualdad de género en la animación, se detectó una preocupante exclusión durante un proceso de evaluación de tercer ciclo en el que se evidenció una falta de representación femenina en el estudio. Este hallazgo llevó a reflexionar sobre la importancia de incluir la diversidad de perspectivas y experiencias en este campo. Aunque se evidencia un cambio en la postura de los estudios de animación, las mujeres en este sector aún se enfrentan a desafíos persistentes en su búsqueda de igualdad. Escuchar las voces de directoras y animadoras es crucial para comprender mejor estos desafíos y oportunidades en la industria. El protocolo de entrevista diseñado se centra en cuestiones de género y animación, ampliando el alcance del estudio y permitiendo una visión comparativa. Las directoras comparten sus visiones sobre la enseñanza de la animación, destacan aspectos clave para la formación, revelan motivaciones y estrategias para inspirar a los estudiantes, analizan cambios tecnológicos y creativos, discuten su impacto en las nuevas generaciones y exploran el estado actual del sector y su futuro.

En el presente estudio sobre la desigualdad de género en la industria de la animación. La hipótesis plantea que la representación equitativa de género en la animación contribuye a la diversidad de estilos y narrativas en la industria, promoviendo un entorno más inclusivo y enriquecedor para todos los involucrados.

## 2. OBJETIVOS

- Se busca explorar las experiencias y perspectivas de animadoras y directoras, con el objetivo general de abordar la carencia de voces femeninas en investigaciones académicas y profesionales dentro del sector.
- Los objetivos específicos incluyen identificar desafíos, analizar avances en igualdad de género, recopilar recomendaciones, reflexionar sobre la importancia de la inclusión femenina y proponer acciones para fomentar la equidad laboral.

## 3. METODOLOGÍA

La estrategia utilizada en este estudio se apoya en un enfoque cualitativo, con el propósito de profundizar en las vivencias y puntos de vista de animadoras y directoras que también desempeñan roles educativos en el ámbito de la animación. Se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas para que las encuestadas compartieran sus vivencias, desafíos y logros en la industria de la animación. Además, se implementó un formulario en Google para facilitar la recopilación de respuestas. Después, se realizó un análisis de los datos obtenidos para identificar tendencias, patrones y aspectos clave que enriquecieran la comprensión de la presencia y el impacto de las mujeres en este sector. Se estableció contacto con directoras tanto internacionales como nacionales, enfocándose especialmente en estas últimas pertenecientes a la Asociación Mujeres en la Industria de la Animación (MIA), la cual cuenta con más de ciento treinta miembros.

## 4. RESULTADOS

Los resultados subrayan la importancia de promover la equidad de género en la animación, evidenciando una baja presencia femenina en roles de dirección y guion, reflejando desigualdades significativas. Las directoras entrevistadas resaltaron la necesidad de incluir voces femeninas para enriquecer la comprensión del impacto de las mujeres en este campo. Se observa una mayor apertura a la diversidad de estilos y narrativas, así como un compromiso con la inclusión social y la reflexión sobre temas contemporáneos. Estos hallazgos respaldan la hipótesis de que la representación equitativa de género en la animación promueve un entorno más inclusivo. Los siguientes capítulos profundizarán en las trayectorias de figuras destacadas y analizarán los resultados del cuestionario distribuido entre las directoras.

### 4.1 DESTACADAS CARRERAS EN LA ANIMACIÓN: JOANNA QUINN A NIVEL INTERNACIONAL, BÁRBARA R. GRAGIRENA Y MARÍA TRENOR EN EL ÁMBITO NACIONAL

**Joanna Quinn**, formada en el Goldsmiths College de Londres y en Middlesex University es una de las animadoras y directoras más destacadas de Gran Bretaña y a nivel internacional. Desde la fundación de su estudio independiente, Beryl Productions, en 1985, Joanna ha acumulado más de 90 premios, incluyendo cuatro BAFTAs, tres Emmys y tres nominaciones al Oscar, tres Anecy, dos Sitges, Ottawa y dos Seminci. Ha creado una serie de proyectos influyentes que abordan temas sociales y de género. Su ópera prima, "Girls Night Out" (1987), protagonizada por una heroína de clase trabajadora Beryl, ganó tres premios en Anecy y marcó el comienzo de una serie de películas personales centradas en este personaje: *Body Beautiful*, *Dreams and Desires: Family Ties* y la nueva aventura de Beryl, *Affairs of the Art*. Estas películas exploran la política de género y la opresión, mientras celebran la sexualidad femenina desinhibida. El estilo dinámico y fluido de Joanna da vida a sus animaciones, incluida la galardonada "Britannia", con el BAFTA y el Emmy, que critica el imperialismo británico. Además de su éxito en el cine, Joanna es docente y miembro honorario del Royal College of Art de Londres y la Universidad de Gales, y Doctor

Honorario en la Universidad de Middlesex, Londres y la Universidad de Wolverhampton.

**Bárbara R. Gragirena**, es socia de MIA, dedicada tanto a la docencia como a la dirección de arte en largometrajes animados, cuenta con una base académica sólida. Graduada en Creación y Diseño por la Universidad Politécnica de Valencia, amplió su educación con un Máster en Barreira en Preproducción para series de TV y es especialista en Color Keys y Dirección de Arte. En el período de 2018 a 2021, desempeñó el cargo de Directora de Arte y Color Script para la película " D'Artacán y los tres mosqueperros" de Apolo Films. En los años 2018 y 2019, fundó y dirigió The Magpie's Nest, una empresa de preproducción que recibió el premio a Mejor Proyecto no Tecnológico de CEIN en 2018. Más recientemente, desempeñó el puesto de Color Key para la serie LEGO Dreamzzz y actualmente es Directora de Arte en la película en proceso "La luz de Aisha" de Mago Production. Además de su contribución al cine animado, ha colaborado como ilustradora en proyectos culturales para la Cátedra del Archivo del Patrimonio Inmaterial desde 2014 y participó en el cortometraje "Time (L)overs".

**María Trenor**, integrante MIA, profesora en la Escuela de Diseño de Valencia en la especialidad de Medios Audiovisuales y directora de cine de animación. Después de completar sus estudios en Bellas Artes en la Universidad Politécnica de Valencia, inició su trayectoria laboral como diseñadora gráfica en una productora valenciana, contribuyendo a proyectos publicitarios. Posteriormente se aventuró como profesional independiente en la serie de animación infantil "Danny and Daddy". Su incursión en el mundo del cine animado comenzó con su primer cortometraje "Con qué la lavaré" en 2003, el cual recibió reconocimiento tanto nacional como internacional, incluyendo el premio Oso Teddy en la Berlinale y la participación en festivales como Sundance. En 2004, obtuvo una plaza como docente de Medios Audiovisuales en la Escuela de Arte y Diseño de Valencia que simultaneaba con su carrera en la dirección de cine animado. Su trabajo ha sido reconocido con la nominación a los Premios Goya en 2009 por su segundo cortometraje "Exlibris". En 2018, debutó con el corto documental de animación "Dónde estabas tú", que cosechó premios internacionales y recibió el

reconocimiento del premio al mejor proyecto contra la violencia de género del Ayuntamiento de Valencia. En la actualidad, se encuentra inmersa en la producción de su primer largometraje animado "Rock Bottom", un proyecto iniciado en 2022.

#### 4.2. EL PAPEL FUNDAMENTAL DE VISIBILIZAR Y VALORAR EL TRABAJO DE LAS MUJERES EN LA ANIMACIÓN

En un contexto donde la igualdad de género y la diversidad son valores fundamentales en la sociedad y en los ámbitos educativos y artísticos, resulta crucial reconocer la importancia de destacar y apreciar el trabajo realizado por las mujeres en áreas creativas como la animación. Esta necesidad de promover la inclusión y la diversidad se hace especialmente evidente en el campo del dibujo animado, donde la participación y el reconocimiento de las mujeres han sido históricamente minimizados. La exclusión de figuras femeninas en investigaciones y estudios académicos revela un sesgo que limita la comprensión completa de las experiencias y perspectivas en este ámbito. Por lo tanto, es imperativo abordar esta carencia identificada y brindar voz a las directoras de animación que también ejercen como docentes, lo que permitirá una representación equitativa y enriquecedora en la investigación y la educación. A través de un enfoque cualitativo y la exploración profunda de las experiencias de estas mujeres, se busca enriquecer no solo el debate académico y profesional, sino también fomentar un entorno más equitativo y diverso para todos los involucrados en la animación. A partir de aquí, se desarrollarán las preguntas planteadas y las respuestas obtenidas de las directoras de animación que participaron en el estudio, ofreciendo una visión detallada sobre la enseñanza del arte de la animación, las experiencias de aprendizaje, las motivaciones detrás de su dedicación a este campo, así como sus opiniones sobre la evolución de la industria y las perspectivas futuras. Estas respuestas proporcionan una valiosa perspectiva sobre la importancia de destacar y apreciar el trabajo de las mujeres en la animación.

En respuesta a la pregunta de cómo se debería enseñar el arte de la animación. **Joanna Quinn** ofreció su perspectiva sobre cómo debería

impartirse la enseñanza del arte de la animación. En su opinión, destacó que debería abordarse de diversas maneras: a través de un enfoque que no se limite únicamente a la animación, sino que incorpore referentes de distintos campos; con una base cultural amplia que permita una comprensión más profunda del contexto en el que se desarrolla el arte de la animación; integrando disciplinas artísticas adicionales para enriquecer la creatividad y el conocimiento técnico; y adoptando una perspectiva multidisciplinaria que permita abordar la animación desde diferentes ángulos y enfoques. **Bárbara R. Gragirena** comenta que sería importante incorporar un año o medio año de contenido general que abarque temas como producción, historia de la animación (incluyendo diversas realidades de otros países y las dificultades experimentadas por mujeres, personas racializadas o negras, LGTBI y neurodivergentes), pipeline, y habilidades comunicativas y de trabajo en equipo. Posteriormente, se podrían ofrecer dos años especializados en áreas específicas. Estas áreas podrían incluir guión, storyboard, y desarrollo visual para animación 2D y 3D, modelado y escultura 3D, rigging para animación 2D y 3D, shading, iluminación, composición, y edición. Estos dos años estarían diseñados para que los alumnos adquieran habilidades especializadas y estén preparados para ingresar al mercado laboral, permitiéndoles cambiar de especialización o agregar nuevas áreas a su carrera si así lo desean. Además, se podría contemplar un año opcional centrado en el emprendimiento, dirigido a aquellos estudiantes interesados en desarrollar sus propios proyectos, establecer su marca personal a través de las redes sociales, crear su propia empresa, o explorar perfiles orientados a la coproducción. Cuando se le pregunta a **María Trenor** cómo debería enseñarse el arte de la animación, su enfoque radica en la necesidad de establecer una sólida base cultural que abarque diversos ámbitos, como la animación, el cine, la música, las artes plásticas, la historia, la moda y la literatura. Para ella, la clave reside en no limitarse únicamente a los referentes dentro del campo de la animación. María señala que ha observado trabajos de animación con una técnica impecable, pero que carecen de contenido sustancial, lo que subraya la importancia de integrar una variedad de influencias y conocimientos en la enseñanza de esta disciplina.

Para la pregunta sobre cómo fue tu proceso de aprendizaje en animación **Joanna Quinn** compartió su experiencia, destacando que fue un proceso que combinó tanto estudios formales como práctica en el entorno laboral. Enfatizó la importancia de haber complementado su formación académica con la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos en el ámbito laboral, lo que le permitió desarrollar habilidades técnicas y creativas de manera más completa y sólida. **Bárbara R. Gragirena** menciona que se ha apoyado en estudios formales, incluyendo titulaciones oficiales, así como en una amplia gama de cursos y mentorías en línea de forma extraoficial. Por otro lado, **María Trenor** señaló que su proceso fue completamente autodidacta, con formación proporcionada por la empresa privada.

Al abordar la pregunta sobre cuáles fueron tus principales motivaciones en el aprendizaje de la animación. Joanna Quinn expone dos aspectos fundamentales. En primer lugar, mencionó su deseo de explorar nuevas formas de expresión a través del arte de la animación, buscando en este medio una vía para transmitir ideas, emociones y narrativas de manera innovadora y creativa. Además, destacó su motivación por contribuir a la transformación social, reconociendo el poder de la animación para abordar temas relevantes y promover cambios positivos en la sociedad mediante la sensibilización, la reflexión y la inspiración del público. **Bárbara R. Gragirena** expresó que en cada fase de su vida estas motivaciones han variado ligeramente. En el presente, su objetivo es disfrutar de su trabajo y mantener un entorno laboral saludable, dado su rol actual como directora de arte y su interés en orientar su carrera hacia la dirección para llevar a cabo sus propios proyectos. En este sentido, se enfoca en aprender de todos los departamentos, comprendiendo tanto sus dificultades como su terminología y limitaciones técnicas, con el fin de proporcionar mejores instrucciones. En etapas anteriores de su trayectoria profesional, se concentró más en un enfoque técnico y creativo, aprendiendo a transmitir ideas desde la dirección al guion y cómo comunicarlas al equipo mediante técnicas como pintura, composición, diseño de personajes, props y sets. **María Trenor** indica que las motivaciones en su caso son crear sensaciones, transmitir y comunicar conceptos interesantes.

Para responder a la pregunta de cómo motivar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje o cómo motivan ellas a sus estudiantes. **Joanna Quinn** compartió su perspectiva sobre cómo motivar a los estudiantes en el campo de la animación, resaltando varios enfoques clave. En primer lugar, señaló la importancia de plantear desafíos creativos que estimulen la imaginación y el ingenio de los estudiantes. Además, destacó la relevancia de colaborar con entidades reales para proporcionar a los estudiantes experiencias prácticas en el mundo laboral. Asimismo, enfatizó la necesidad de fomentar la experimentación, alentando a los estudiantes a explorar diferentes técnicas y estilos artísticos. Por último, subrayó la importancia de promover la reflexión crítica, instando a los estudiantes a cuestionar y analizar de manera profunda su trabajo y el de otros. **Bárbara R. Gragirena** destacó que su enfoque se centra en fomentar la confianza en sí mismos y en analizar su propio proceso creativo. Reconoce que todos aprenden de todos y que no se considera una "maestra que lo sabe todo", ya que también está en constante aprendizaje. En sus clases y masterclasses, se enfoca en el proceso individual de aprendizaje, adaptándose a las necesidades y ritmos de cada estudiante. Considera importante tener en cuenta el contexto personal de los alumnos, como la neurodiversidad, la depresión y la ansiedad, ajustando el nivel de exigencia y promoviendo el disfrute del proceso de aprendizaje. Bárbara se esfuerza por adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, ofreciendo apoyo adicional cuando es necesario y estableciendo criterios de evaluación claros desde el principio.

Además, organiza salidas a museos, exposiciones y eventos de animación para enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes. **María Trenor** señaló que colaboran con entidades reales como Amnistía Internacional. Realizan trabajos para estas entidades sobre temas tan interesantes y necesarios como los derechos humanos, abordando cuestiones como la libertad de expresión, la violencia de género y el derecho a la educación de los niños. Esta colaboración motiva mucho a los estudiantes.

Respecto a la interrogante de cómo ha cambiado la industria de la animación desde sus inicios **Joanna Quinn** observó cambios significativos en la industria de la animación, destacando dos transformaciones clave.

En primer lugar, señaló los avances tecnológicos notables que han revolucionado la forma en que se crea y se presenta la animación, permitiendo la utilización de herramientas y técnicas cada vez más sofisticadas y realistas. Además, destacó el surgimiento de una mayor diversidad de propuestas en la industria, reflejando una amplia gama de estilos, géneros y narrativas que abordan una variedad de temas y públicos. Estos cambios han contribuido a enriquecer la industria de la animación y a ampliar su alcance y su impacto en la sociedad. **Bárbara R. Gragirena** menciona un aumento en la cantidad de producciones en España, especialmente en regiones más allá de Madrid y Barcelona, como Canarias, Extremadura, Navarra y el País Vasco. Se percibe que más personas de su edad están accediendo a oportunidades laborales internacionales, posiblemente facilitado por el alcance de las redes sociales que les permite acceder a una variedad de puestos. Además, se destaca el incremento en la cantidad de ferias, encuentros y eventos especializados, proporcionando más oportunidades para interconectar y colaborar dentro de la industria. **María Trenor** subraya que la tecnología ha acelerado y facilitado (y, como consecuencia, abaratado) los procesos.

Al abordar la pregunta sobre cómo percibes la discriminación de género en la industria de la animación Desde su perspectiva, **Joanna Quinn** observa que, si bien se han producido avances notables en la lucha contra la discriminación de género en la industria de la animación, aún persisten desafíos importantes. A pesar de los esfuerzos realizados para promover la igualdad de género y crear conciencia sobre esta cuestión, todavía existen obstáculos y prejuicios de género que afectan a las mujeres en este campo. Es necesario seguir trabajando para superar estas barreras y garantizar un ambiente laboral más inclusivo y equitativo para todos los profesionales de la animación. Respuesta que comparten el resto de las directoras.

Los testimonios de Joanna Quinn, Bárbara R. Gragirena y María Trenor han puesto de manifiesto las dificultades que las mujeres enfrentan en el ámbito de la animación, tanto en términos de visibilidad como de acceso a oportunidades. A través de sus experiencias, han señalado cómo los estereotipos de género, la precariedad laboral y la falta de

referentes femeninos han influido en la construcción de sus trayectorias profesionales.

Si bien en los últimos años se han producido avances significativos, persisten barreras estructurales que limitan la equidad en la industria. Estas barreras no solo afectan la inserción profesional de las mujeres, sino que también inciden en la diversidad de relatos y perspectivas en el medio audiovisual. A partir de estos testimonios, la siguiente discusión analizará cómo estos desafíos se inscriben en un contexto más amplio de desigualdad de género en la industria creativa, estableciendo conexiones con estudios previos y proponiendo posibles líneas de acción para el futuro.

## 5. DISCUSIÓN

El estudio sobre la desigualdad de género en la industria de la animación ha proporcionado una visión de las experiencias y perspectivas de las animadoras y directoras, destacando desafíos y logros en este campo creativo. Los resultados corroboran la hipótesis inicial de que la representación equitativa de género en la animación contribuye a la diversidad de estilos y narrativas, promoviendo un entorno más inclusivo. Se observa una baja presencia de mujeres en cargos de dirección y guion, reflejando desigualdades significativas. Esto resalta la importancia de promover la equidad de género e implementar medidas para garantizar oportunidades equitativas. Las directoras entrevistadas subrayan la necesidad de incluir voces femeninas para enriquecer la comprensión del impacto de las mujeres en este campo. Además, se aprecia una mayor apertura a la diversidad de estilos y narrativas, junto con un compromiso con la inclusión social y la reflexión sobre temas contemporáneos. Las carreras de Joanna Quinn, Bárbara R. Gragirena y María Trenor ejemplifican el impacto de las mujeres en la animación a nivel nacional e internacional. Estas directoras no solo han recibido reconocimiento por su trabajo creativo, sino que también han promovido la igualdad de género y la diversidad. Se identifican estrategias clave como programas de formación y mentoría, políticas de contratación inclusivas y redes de apoyo entre profesionales del sector.

## 6. CONCLUSIONES

Las directoras y profesionales de la animación entrevistadas destacan la importancia de visibilizar y reconocer el trabajo de las mujeres en la industria, cuyo impacto ha sido históricamente minimizado. La desigualdad de género sigue siendo un desafío en el acceso a roles de liderazgo, como la dirección y el guion, lo que limita la diversidad de narrativas y enfoques dentro del sector. En este sentido, la formación en animación debe adoptar un enfoque multidisciplinario que no solo abarque el dominio técnico, sino que también integre conocimientos culturales y conexiones con otras disciplinas artísticas, permitiendo a las nuevas generaciones desarrollar una visión crítica y expandir sus posibilidades creativas.

El avance tecnológico y la diversificación geográfica de la industria han facilitado nuevas oportunidades, pero aún persisten barreras estructurales que requieren estrategias específicas para la equidad de género. Entre ellas, las entrevistadas subrayan la necesidad de mentorías, redes de apoyo profesional, políticas de contratación inclusivas y una formación que contemple las dificultades históricas que han enfrentado las mujeres en la animación. Además, se resalta el potencial de la animación como herramienta de transformación social, no solo como medio artístico, sino también como espacio para generar conciencia sobre cuestiones de género y otras problemáticas sociales. Así, la presencia y el reconocimiento de las mujeres en la animación no solo favorecen una industria más equitativa, sino que también enriquecen las narrativas y las posibilidades expresivas del medio.

## 7. AGRADECIMIENTOS

Se desea expresar un sincero agradecimiento a las directoras que generosamente compartieron sus experiencias en las entrevistas.

## 8. REFERENCIAS

- Álvarez, S., Cuenca, N., García, M. S., Junguitu, M., y Vicario, B. (2021). Informe MIA 2021. Mujeres en la industria de la animación. Madrid: Universidad Europea. Recuperado de [https://animacionesmia.com/wpcontent/uploads/2021/09/INFORME\\_MIA\\_2021.pdf](https://animacionesmia.com/wpcontent/uploads/2021/09/INFORME_MIA_2021.pdf)
- Álvarez, S., Vicario, B., Cuenca, N., Junguitu, M., García, S., y Cuenca, S. (2020). Informe MIA 2020. Mujeres en la industria de la animación. Madrid: Universidad Europea. Recuperado de <https://animacionesmia.com/event/informe-mia-2020-mujeres-en-la-industria-de-la-animacion/>