

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), septiembre-octubre 2026,  
Volumen 10, Número 5.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v10i5](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i5)

## **DEL GRAFITI URBANO A LA ANIMACIÓN DIGITAL: EVOLUCIÓN DE UNA EXPRESIÓN VISUAL CONTEMPORÁNEA**

**COLORIMETRY AND ATMOSPHERE AS CONSTRUCTORS  
OF AUDIOVISUAL EMOTIONAL PERCEPTION: A  
SYSTEMATIC REVIEW.**

**Ian Abinadab Avila Ramos**

TecNM – Instituto Tecnológico Superior de Escárcega

**Damian Uriel Rosado Castellanos**

TecNM – Instituto Tecnológico Superior de Escárcega

**Mariana Ramirez López**

TecNM – Instituto Tecnológico Superior de Escárcega

## Del grafiti urbano a la animación digital: evolución de una expresión visual contemporánea

**José Said Arceo Arias<sup>1</sup>**

[230210004@escarcega.tecnm.mx](mailto:230210004@escarcega.tecnm.mx)

<https://orcid.org/0009-0008-0618-0790>

TECNM - Instituto Tecnológico Superior de  
Escárcega  
México

**Francisco Jesús Kantún Hernández**

[francisco.kantun@itsescarcega.edu.mx](mailto:francisco.kantun@itsescarcega.edu.mx)

<https://orcid.org/0009-0000-9449-4010>

TECNM - Instituto Tecnológico Superior de  
Escárcega  
México

**Johrel Cuevas Moreno**

[230210014@escarcega.tecnm.mx](mailto:230210014@escarcega.tecnm.mx)

<https://orcid.org/0009-0000-2323-9485>

TECNM - Instituto Tecnológico Superior de  
Escárcega  
México

**Francisco Manuel Pool Rosado**

[230210011@escarcega.tecnm.mx](mailto:230210011@escarcega.tecnm.mx)

<https://orcid.org/0009-0006-8793-3226>

TECNM - Instituto Tecnológico Superior de  
Escárcega  
México

### RESUMEN

El grafiti se consolidó como un medio de expresión artística dentro del espacio urbano y a través de diversos contextos sociales. Surgió como una manifestación visual asociada a la protesta, la identidad y la apropiación del espacio público. El presente artículo tuvo como objetivo analizar sus orígenes, su evolución histórica y su adaptación a los recursos digitales contemporáneos, así como examinar su incorporación en la animación digital y los medios audiovisuales. Se planteó como hipótesis que el grafiti logró reinventarse sin perder su carácter crítico al integrarse a nuevas plataformas tecnológicas. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, mediante revisión documental y análisis de literatura sobre arte urbano y en medios digitales como videojuegos o películas. Resultados de la investigación indican que la digitalización ha ampliado su alcance, lo que fortaleció su visibilidad global y diversificar sus formatos expresivos. Esto mismo permitió que nuevas formas de representarse se crearán para el grafiti sin desvincular la esencia urbana. Contrastando con investigaciones previas que lo situaban únicamente como práctica marginal, la información indica su consolidación como lenguaje visual legítimo dentro de la cultura contemporánea. Se concluye que el grafiti ha sabido adaptarse a los cambios tecnológicos sin perder su función expresiva y crítica.

**Palabras clave:** animación digital; arte urbano; comunicación visual; grafiti; protesta social.

---

<sup>1</sup> Autor principal

Correspondencia: [230210004@escarcega.tecnm.mx](mailto:230210004@escarcega.tecnm.mx)

# From urban graffiti to digital animation: evolution of a contemporary visual expression

## ABSTRACT

Graffiti established itself as a form of artistic expression within the urban space and has permeated various social contexts. It emerged as a visual manifestation associated with protest, identity, and the appropriation of public space. The aim of this article was to analyze its origins, historical evolution, and adaptation to contemporary digital resources, as well as to examine its incorporation into digital animation and audiovisual media. The hypothesis was that graffiti managed to reinvent itself without losing its critical nature by integrating into new technological platforms. The research was conducted using a qualitative approach, through a review of documents and analysis of literature on urban art and in digital media such as video games and films. Research results indicate that digitization has expanded its reach, which has strengthened its global visibility and diversified its expressive formats. This, in turn, allowed new forms of representation to emerge for graffiti without severing its urban essence. Contrasting with previous research that positioned it solely as a marginal practice, the findings indicate its consolidation as a legitimate visual language within contemporary culture. It is concluded that graffiti has successfully adapted to technological changes without losing its expressive and critical function.

**Keywords:** digital animation; urban art; visual communication; graffiti; social protest.

*Artículo recibido 12 julio 2026  
Aceptado para publicación: 23 agosto 2026*



## INTRODUCCIÓN

El grafiti es una manifestación artística visual de carácter urbano que se ha caracterizado por sus murales coloridos, firmas de diversos estilos como los tags, bombas o freestyle y mensajes pintados o rayados (González Bejarano, 2024). Originado en contextos marginales y en situaciones de política graves, este funcionaba como un medio de expresión criticando lo social y político de manera impactante (Morales Cuadra, 2025,). Su origen fue la principal razón por la que se le fue asociado con el vandalismo; sin embargo, al pasar de los años experimentó transformaciones en su percepción social que influyeron mucho en él (Juárez Servín et al., 2025).

Dicho por diversos estudios el grafiti dejó de ser entendido como una práctica ilegal consolidándose como uno de los medios de comentario social más influyentes en comunidades (Wanjiku et al., 2024). Desde un punto de vista sociocultural, es identificado como una de las partes esenciales de la identidad juvenil, con dinámicas que llegan a influir en lo global (Shen Jane, 2022). El grafiti también ha derivado en artistas cuyas trayectorias se han reconocido como estéticas y complejas, ampliando su valor (Santos Hermo, 2021).

Dentro de los tiempos contemporáneos, se ha observado al arte callejero consolidándose en los medios digitales, algo que ha potenciado su difusión y ha expandido su impacto más allá de lo urbano (Morán Fuertes, 2025). El grafiti ha sabido adaptarse a las nuevas tecnologías que podrían haberlo dejado atrás, pero lejos de ser una de sus limitantes se ha vuelto uno de sus medios de circulación más fuertes como en lugares a los que no estaba presente esa cultura (Banerjee et al., 2025). Su uso en las pantallas ha sido una evolución a su cultura tomando lo digital alcanzando nuevo público (Del Pino Mendéz, 2020).

Su transición a las redes sociales ha intensificado presencia en el mundo digital y local (Garrido Castellano & Raposo, 2023), con artistas usando este estilo y haciendo actividades grupales presenciales. Lo que resultó en su incorporación a los medios audiovisuales, destacando en la animación digital haciendo uso de sus colores vibrantes, trazos naturales, sus texturas de aerosol y demás características que en conjunto lo imitan del mundo físico.

Producciones como *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (Wang & He, 2022) y *Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Mayhem* (Noha Ragheb, Gyuhyun kim, 2025) son una gran prueba de su uso en la animación digital. En estas obras la incorporación de símbolos, texturas, colores y visuales estilizados



generaron un antes y después en la animación digital rompiendo con los límites visuales establecidos por estudios como *Walt Disney Animation Studios* y *Pixar Animation Studios* (Gasparini et al., 2025). Este caso demostró cómo la expresividad del grafiti puede expresarse en medios digitales redefiniendo los estándares de la industria y ampliando las estéticas de la animación digital.

Presentamos limitaciones en términos de medición cuantitativa en el contexto mexicano, ya que no hay indicadores oficiales que permitan calcular la presencia del grafiti en el espacio urbano. Instituciones como el Instituto Nacional de Estadística y Geografía lo abordan indirectamente con escasos estudios sobre percepción de inseguridad. La Secretaría de Gobernación en cambio, lo analiza con un enfoque hacia la identidad juvenil. Para su medición cuantitativa está presente este vacío institucional, lo que lleva a la necesidad de abordarlo desde una perspectiva académica.

Aun con la amplia cantidad de estudios existentes sobre la identidad del grafiti (Akmail Ismail et al., 2024), su presencia cultural y su uso en la era digital (Vargas et al., 2024), existen vacíos teóricos sobre su transición hacia la animación digital. No solo con una escasez de investigaciones, sino de la falta de análisis sobre cómo ha evolucionado a los medios audiovisuales con su llegada a la animación digital y el impacto que ha causado su estética. Existen algunos estudios sobre su uso en medios digitales (Chen et al., 2025), pero no son suficientes para abordarlo de una manera que explique su evolución de lo físico a lo virtual y las ventajas y usos que ha tenido.

Teniendo en cuenta esto, se le debe dar la importancia a su evolución analizando los medios con los que se ha relacionado, su uso en nuevas tecnologías y las técnicas que han surgido de la combinación de estos últimos pues ha tenido una transformación apresurada en los últimos años. Tener en cuenta toda esta información ofrece a futuros profesionales de la animación herramientas conceptuales y técnicas relevantes para la época que quieran trabajar en el entorno creativo que es la animación y siempre está en redefiniéndose.

Esta investigación tiene como propósito analizar los argumentos de cómo la evolución, dio un cambio al mundo físico a la era digital y su uso en la animación digital destacándose como un nuevo medio de expresión artística y su importancia redefiniendo la animación. (Consultar Tabla 1).



*Tabla 1. Análisis del grafiti a la era Digital*

|                                                                   |                                                                                                                                                               |                                                                                                                    | Uso en La                                          |
|-------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| Autor/Año                                                         | Tema central                                                                                                                                                  | Aporte al Artículo                                                                                                 | Argumentación                                      |
| Wang, H., & He, X. 2022                                           | Investigación sobre la aplicación del arte pop en la animación y su influencia                                                                                | Analizar cómo los principios del Art se trasladan a la animación.                                                  | Sustenta discusión central                         |
| Carlos Garrido Castellano, Otávio Raposo 2023                     | Turismo cultural participativa que surge en Quinta do Mocho, para problematizar la relación entre el arte público, callejero y la estética de redes sociales. | Como arte público y las redes sociales están desarrollando una economía de la atención y un sistema de valoración. | Sustenta que el arte urbano es parte de la cultura |
| Miguel Tovar Vargas Karoll Flórez Torres José León Rodríguez 2024 | Se centra en mejorar la problemática relacionada con el desconocimiento general acerca de las representaciones del art graffiti y muralismo                   | Como un mural o intervención urbana puede transportarse a un arte digital                                          | Sustenta debate ético                              |
| Morán Fuertes, A. 2025                                            | Arte callejero: retórica, poética, memoria y creatividad en la era transmedia.                                                                                | Se examina la interrelación entre retórica, poética, captación de la atención, creatividad y memoria               | Sustenta debate ético.                             |

|                                                           |                                                                                                                                           |                                                                                                                           |                                   |
|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| Santos Hermo A. 2021                                      | Analizar la producción plástica de Nano4814 (Vigo, 1978), un artista del graffiti y el skateboarding considerado pionero del postgraffiti | Observar cómo los códigos visuales pueden transformarse mediante la experimentación con formas, colores y composiciones   | Sustenta discusión central        |
| Ruiqi Chen 2025                                           | Transformación del graffiti mediante tecnologías y nuevas formas de interacción.                                                          | Una perspectiva de transformación del graffiti a la era digital                                                           | Sustenta formación del estudiante |
| Shen, Z. 2022                                             | Bajo la influencia de las redes sociales, los cosmopolitas estéticos han migrado del mundo real a la digital                              | Explora cómo los artistas callejeros incrementan digitalmente la interacción transcultural                                | Sustenta formación del estudiante |
| Gasparini, Pedro & Vieira, Keitiane & Días, Murillo. 2025 | Analiza la historia de Pixar Animation Studios, incluyendo su adquisición por parte de Disney en 2009                                     | El análisis de las negociaciones comerciales, las secuelas, los desafíos y las dificultades financieras.                  | Sustenta problema ético           |
| Morales Cuadra, G. M. 2025                                | El arte urbano como instrumento de protesta e imagen del espacio urbano.                                                                  | El graffiti como el arte urbano, siendo instrumentos de comunicación cuya interpretación estará sujeta al contexto urbano | Sustenta debate ético             |



|                                                                                          |                                                                                                                                        |                          |                                                                                                                                                                    |                                                             |
|------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| Juárez<br>Mauricio de Jesús<br>Chávez<br>Christian<br>Ortiz Ponce, María<br>Soledad 2025 | Servín,<br>contexto social del siglo<br>XXI.                                                                                           | Las artes visuales en el | Se abordan las posibilidades<br>del arte en la construcción<br>de los espacios públicos,<br>modelos de representación,<br>y relaciones entre arte y<br>tecnología. | Sustenta debate<br>central                                  |
| Wanjiku, John &<br>Extension, Kiu<br>Publication. 2024                                   | La evolución del arte<br>callejero                                                                                                     |                          | Rastrea los orígenes<br>históricos del arte callejero,<br>desde el graffiti antiguo<br>hasta los murales urbanos<br>modernos.                                      | Sustenta que el<br>arte urbano es<br>parte de la<br>cultura |
| Banerjee, A.,<br>Vilariño, F., &<br>Lladós, J. 2025                                      | Explorando la identidad<br>humana con arte de<br>graffiti personalizado<br>mediante modelos de<br>difusión que preservan el<br>rostro. |                          | El graffiti plasma y<br>conserva estilo primero,<br>identidad después                                                                                              | Sustenta que el<br>arte urbano es<br>parte de la<br>cultura |
| Del Pino Méndez, M.<br>2020                                                              | El graffiti en la era<br>digital                                                                                                       |                          | Aspira a conocer el encaje<br>de la práctica del graffiti en<br>el mundo digital.                                                                                  | Sustenta<br>formación del<br>estudiante                     |
| Bejarano, A. G. 2024                                                                     | DEL GRAFITI AL<br>ARTE CALLEJERO                                                                                                       |                          | La expresión en los barrios<br>más marginados, el arte<br>surge donde sea                                                                                          | Sustenta que el<br>arte urbano es<br>parte de la<br>cultura |

|                                               |                                                                                   |                                                                                                                                        |                                                    |
|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| Zhang, J.,<br>Ismail, Z.A.,<br>& Lee, L. 2025 | Investigación sobre la subcultura del graffiti: espacio, resistencia e identidad. | Exploran su papel en la configuración del espacio urbano, el apoyo a los movimientos sociales y la preservación de la memoria cultural | Sustenta que el arte urbano es parte de la cultura |
|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|

## METODOLOGÍA

La investigación se realizó con un enfoque cualitativo, con el fin de identificar, analizar y sintetizar investigaciones con relación a la evolución del graffiti, su transición a los entornos digitales y su incorporación en la animación digital. En la organización del proceso de búsqueda, selección y análisis de la información, se siguieron las directrices del método PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), lo que posibilitó un procedimiento estructurado y transparente.

La búsqueda y recopilación de información se realizó en bases de datos académicas reconocidas por su calidad y registros de información, Web of Science, SciELO, Scopus, Dialnet, Google Académico y Redalyc fueron las utilizadas en esta recopilación, debido a su amplia cobertura en investigaciones relacionadas sobre el arte urbano, cultura digital, medios audiovisuales y animación, así como por su relevancia dentro del área académica internacional.

La estrategia de búsqueda se estructuró mediante el uso de palabras clave en español e inglés, combinadas con operadores booleanos para optimizar la recuperación de información pertinente. La ecuación principal utilizada fue:

("graffiti" OR "urban art" OR "street art")

AND

("digital media" OR "digital transformation" OR "cyberculture")

AND

("digital animation" OR "animation" OR "audiovisual media")



Asimismo, se emplearon términos complementarios como "identity", "youth culture", "visual aesthetics" y "digital culture" para ampliar el alcance de la búsqueda y asegurar la inclusión de estudios relevantes.

Se establecieron los siguientes criterios de inclusión:

- Artículos publicados entre 2020 y 2026.
- Publicaciones científicas revisadas por pares.
- Estudios relacionados con grafiti, arte urbano, identidad juvenil, cultura digital o animación digital.
- Artículos en idioma español o inglés.
- Disponibilidad de acceso al texto completo.

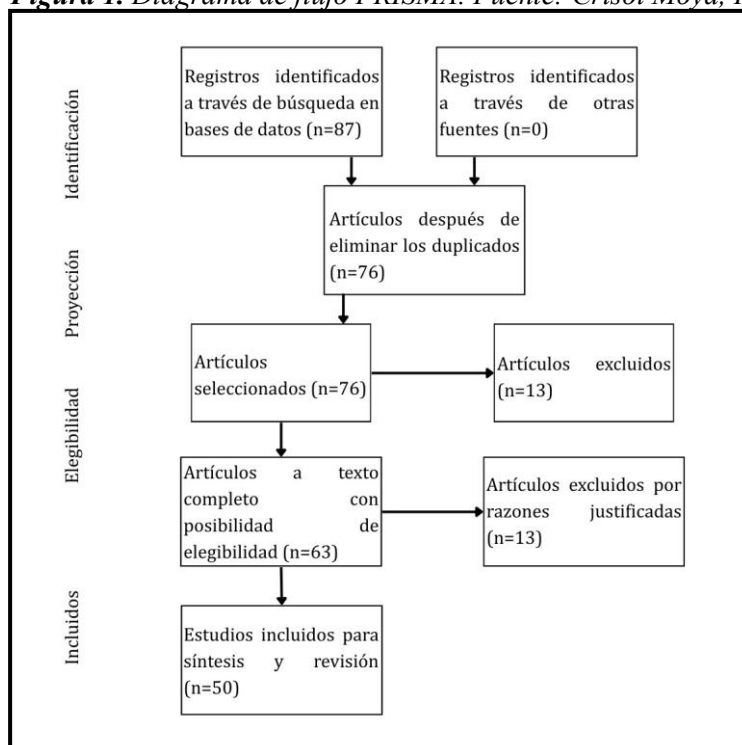
Se excluyeron:

- Artículos duplicados en distintas bases de datos.
- Publicaciones no académicas (blogs, sitios web sin respaldo científico o contenido divulgativo).
- Estudios que no abordaron la relación entre el grafiti y su evolución en entornos digitales o audiovisuales.
- Documentos sin acceso al texto completo.

El proceso de selección se desarrolló conforme a las fases del modelo PRISMA (Consultar Figura 1).

En la etapa de identificación, se localizaron un total de 87 artículos mediante las ecuaciones de búsqueda en las bases de datos seleccionadas. Posteriormente, en la fase de filtrado, se eliminaron 11 registros duplicados, quedando 76 artículos para revisión.

**Figura 1.** Diagrama de flujo PRISMA. Fuente: Crisol Moya, Herrera Nieves y Montes Soldado (2020)



En la elegibilidad, se evaluaron los títulos y resúmenes mediante los criterios establecidos y se fueron descartando aquellos que no cumplían con estos mismos, reduciendo el número de artículos a 63. Por último, en la fase de inclusión, se leyeron completamente los textos seleccionados resultando en 50 artículos adecuados para su análisis final.

Los artículos resultantes se analizaron conforme un análisis cualitativo. Esto nos permitió identificar categorías y las relaciones conceptuales en relación a tres ejes principales. Con esta categorización, se especificaron las conexiones entre los estudios analizados, permitiendo interpretar de manera exhaustiva las transformaciones del grafiti en el contexto contemporáneo.

## RESULTADOS

Partiendo de la revisión sistemática de los 50 artículos, se organizaron los resultados en cuatro secciones principales (Martínez Rodríguez, 2022): digitalización (Isakovic & Andrea, 2021), tecnologías inmersivas (Soto Martin et al., 2020), tecnologías emergentes (Cantos Luces et al., 2025) y animación digital (Lorenzo Hernández, 2022).

El grafiti ha trascendido su carácter físico (Reyes Sánchez & García Grego, 2023) consolidándose en entornos digitales. Esta digitalización ha ampliado su visibilidad (Xiaolan Yang, 2023) y ha generado elementos visuales (Cercleux, 2022) prolongando su permanencia de las obras originalmente efímeras

(Guerrero Chinome & Genet Berney, 2020) pues estas muchas veces eran pintadas por encima. Estos nuevos procesos lo han favorecido con su difusión global en los medios audiovisuales y redes sociales (Crisol Moya et al., 2020) creando nuevas formas de circulación y consumo (Bustamante et al., 2023). Diversos autores señalaron que su transición implica una desvinculación de su contexto urbano (Bermúdez Diego, 2024), lo que según estos mismos modifica las condiciones en las que las obras se podrían interpretar (Buchanan Andy, 2021).

Los resultados demostraron que diversas tecnologías como la realidad aumentada (AR) (Ruiqi Chen et al., 2025), la realidad virtual (VR) (Zambrano Mesz, 2024) y el metaverso (Bonales Daimiel & Pradilla Barrero, 2025) son consolidados como lugares para producir experiencias relacionadas con el grafiti (Bauer et al., 2025). Esto ha permitido que en los espacios físicos se creen grafitis de manera virtual (Egeland & Bonadio, 2024) los cuales se vuelven más interactivos dando paso a una participación más grande de usuarios que ya se ha reportado que ha incrementado con el uso de estas tecnologías (Byeon & Yu, 2023), así como nuevas presentaciones del arte urbano. Se documenta que dichas experiencias no han reemplazado el grafiti de manera física (Cavallari et al., 2023), si no que dan una mayor relación con el entorno urbano (Shin & Kung, 2024).

El uso creciente de las tecnologías se identificó en procesos como la producción y la reinterpretación del grafiti. La inteligencia artificial (Ayan Banerjee et al., 2025) y modelos generativos por su parte han sido utilizadas para creación de imágenes y simular los estilos de este (Wang, L., 2025), así como para optimizar procesos creativos (Marinero, A., 2020). La robótica y los drones (Andrei Korigodskii & Oleg Kalachev, 2021) han ayudado a la creación de murales a gran escala pues hay lugares a los que no se puede acceder tan fácilmente. Los estudios documentan que el uso de estas tecnologías ha introducido diversas dinámicas de producción artística (Darnel Degand, 2022), especialmente en automatización de procesos y las herramientas digitales (Lucy Jiang, 2024).

Los resultados indicaron que varios estudios de los analizados abordan el paso del grafiti a la animación digital (Perticarini & Marzocchella, 2021). Dichos trabajos hablan sobre los elementos del grafiti ya sean los trazos naturales, las texturas de aerosol, goteos y el uso de colores saturados en las producciones animadas (García González, 2020).

De manera técnica estos estudios reportan diversas formas de trasladar esos elementos al entorno digital. Entre ellas la animación frame by frame para la gestualidad de los trazos (Ronconi et al., 2025). También enfoques basados en Non-Photorealistic Rendering (NPR) que son utilizados para simular efectos del grafiti dentro del 3D. Hablando del software se mencionan herramientas como el Grease Pencil de Blender para meter elementos 2D en las animaciones 3D. Para los entornos digitales se utilizan motores como Unity en los cuales se crean escenas en las que los elementos del arte urbano interactúan con su entorno (Encinas Cantalapiedra, 2024).

También se reportaron limitaciones con el grafiti en entornos digitales (Sabatini & Albertin, 2025), destacando que esto puede hacer perder su imagen y naturaleza (Merrill, S., 2021), su relación con lo urbano y su imagen de rebeldía (Martina Tritthart, 2021). Finalmente se identificaron diversas problemáticas que se relacionan con su uso comercial en los entornos digitales, tales como los NFT (Błażejewska, 2023).

En las áreas rurales y urbanas se destaca por haber grafitis que se enfocan mucho en el arte que empezó como una de las ideas para la evolución, Figura 2 demuestra como son en entornos urbanos

**Figura 2:** Se muestra el grafiti en área Urbana, se muestra las texturas y resaltado de colores



*Nota: Autor Desconocido. Escárcega, Campeche.*

## DISCUSIÓN

La evolución del grafiti a los entornos digitales no significa el dejar atrás su imagen original, es más una expansión de sus formas de expresión, técnicas y comunicación. Diversos autores coincidieron en que la digitalización lejos de reemplazar los espacios urbanos amplió la difusión del grafiti. Permitiendo una circulación en diversos contextos globales y culturas (Márquez, 2020; Morán Fuertes, 2025; Garrido Castellano & Raposo, 2024).

El paso del grafiti a los medios digitales ha sido un proceso positivo para su desarrollo como arte. Los múltiples estudios evidencian que la incorporación de herramientas como la realidad aumentada, la animación digital o la inteligencia artificial facilita su acceso hacia nuevos públicos, incrementando su visibilidad y favoreciendo su reconocimiento dentro de otros campos. Esto mismo contribuye al grafiti para volverlo una manera legítima de arte manteniendo su capacidad para adaptarse a distintos contextos culturales.

Los trabajos examinados muestran coincidencias en la capacidad de integración del grafiti en los medios audiovisuales, especialmente en la animación digital, donde se utiliza su estética a manera de recurso para generar propuestas innovadoras en lo visual (Wang & He, 2022; Lorenzo Hernández, 2022). Su integración no solo es respuesta a una tendencia, sino a la exploración de nuevas formas de transmitir ideas mediante lo visual en la animación. Para este punto la literatura sugiere que el grafiti en la animación implica procesos técnicos complejos, en donde las herramientas digitales buscan replicar la naturalidad del medio urbano.

Hablando sobre las tecnologías inmersivas, se coincide que estas permiten extender el grafiti más allá de sus limitaciones físicas para así poder generar experiencias que fortalezcan la relación entre obra y espectador (Byeon & Yu, 2023; Bauer et al. 2025). Se destaca que esto no reemplaza el arte físico y tradicional, sino que es una forma más de expresar este mismo.

Siguiendo con las nuevas tecnologías, estas tienen un gran potencial como la inteligencia artificial y su automatización como una herramienta de apoyo. Consecuentemente se habla sobre los conflictos que puede causar sobre la autoría y el papel del artista en los procesos que cuentan con este apoyo, haciendo que se abran debates dentro del campo del arte contemporáneo (Banerjee et al., 2025; Jiang, 2024).



Contrastando lo positivo de esta transición a lo digital están casos como los de los NFT los cuales se han visto de una mala manera con relación al arte (Błażejewska, 2023). Tomando esto en cuenta la investigación se distancia de esto considerando que la comercialización es un proceso válido, los NFT no son una vía adecuada para el grafiti ni representa a este mismo, proyectos audiovisuales, colaborativos o ilustraciones permiten su preservación en mayor medida cuidando su estética y cultura sin reducirlo a un producto sin más.

Con lo anterior analizado, es claro el vacío sobre los procesos que pasó el grafiti para llegar a la animación digital. Aunque estos estudios abordan sus usos dentro de los medios digitales, son limitados los que profundizan en sus herramientas, metodologías y sus formas de trabajo que permiten esta transición. Esto representa un área de oportunidad para investigaciones futuras en un contexto donde la animación digital sigue evolucionando.

Todo esto en conjunto, sugiere que en la Figura 3 el grafiti ha estado en una evolución continua, destacando por su capacidad para adaptarse a nuevos medios tecnológicos. Esto no implica su pérdida de identidad si no su evolución a medios digitales ampliando sus posibilidades de creación, difusión y experimentación artística.

*Figura 3: Estilo libre, combinación de colores, definiciones de líneas y texturas*



*Nota: Autor Desconocido. Escárcega, Campeche*

## CONCLUSIONES

Esta investigación dio paso al análisis de la evolución del grafiti desde sus orígenes hasta su incorporación en medios digitales y su uso en la animación digital, lo que demostró un proceso de transformación dado al desarrollo de nuevas tecnologías que cambiaron los modos de producción y consumo.

Mediante la revisión de la literatura se asoció la transición del grafiti a los medios digitales pues de tener un contexto político en los muros pasó a ser un medio de expresión reconocido en la pantalla. Esto le favoreció a su preservación y difusión ya que esta cultura se pudo expandir a lugares en los que no estaba tan presente lo que genera nuevas formas para coexistir con diversos públicos. Su digitalización le permitió diversificar su expresividad manteniendo su estilo y vínculos con los espacios urbanos.

Estos resultados demuestran que la animación digital es uno de los campos más relevantes en la evolución del grafiti funcionando como un espacio de unión entre lo visual, lo técnico y lo narrativo. El grafiti en la animación no solo es su estética, sino también una forma de expresar mensajes de manera distinta y encontrar nuevos enfoques. Esto nos ha permitido ampliar los límites de la animación tradicional y generar propuestas nuevas e innovadoras en la industria.

La evolución del grafiti no reemplaza su forma original, en cambio, expande sus posibilidades dentro de un medio más extenso. En el campo de la animación digital, este abre nuevas formas de expresiones visuales tanto de forma técnica como conceptual, haciendo que el grafiti sea uno de los referentes claves actuales de la construcción de lenguajes visuales contemporáneos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ana, M. I., & Del Profes En ESO Bachillerato FP y Eli, M. U. E. F. (2021). La ilustración digital como recurso en educación artística y cultura visual. Universidad de la Laguna.  
<http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/23113>
- Banerjee, A., Vilariño, F., & Lladós, J. (2025). CraftGraffiti: Exploring Human Identity with Custom Graffiti Art via Facial-Preserving Diffusion Models. arXiv (Cornell University).  
<https://doi.org/10.48550/arxiv.2508.20640>



- Bauer, A., Hagler, J., & Kocur, M. (2025). Interactive Augmented Reality Experiences for Urban Art Spaces Using Markerless Tracking. *Interactive Augmented Reality Experiences For Urban Art Spaces Using Markerless Tracking*, 1-6. <https://doi.org/10.1145/3769534.3769544>
- Bejarano, A. G. (2024). DEL GRAFITI AL STREET ART. *El Pájaro de Benín*, 10, 123-141. [https://doi.org/10.12795/pajaro\\_benin.2024.i10.03](https://doi.org/10.12795/pajaro_benin.2024.i10.03)
- Bermúdez, D. F. G. (2024). Dibujo 5D anamorfosis urbana. Tese de Doutorado, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo. <https://doi.org/10.11606/T.27.2024.tde-27012025-122538>
- Błażejewska, A. (2023). Urban Values in the Digital Space. The Street Art Roots of NFTs as a Problem. *Acta Universitatis Lodzianis. Folia Philosophica. Ethica-Aesthetica-Practica*, (41), 65–81. <https://doi.org/10.18778/0208-6107.41.04>
- Bonales Daimiel, G., & Pradilla Barrero, N. (2025). Urban art in the metaverse: New creative spaces. *Street Art & Urban Creativity*, 11(1), 137–150. <https://doi.org/10.62161/sauc.v11.5686>
- Buchanan, A., & Buchanan, A. (2021). Projection art and projection activism. *Architecture\_MPS*, 20(1). <https://doi.org/10.14324/111.444.amps.2021v20i1.001>
- Bustamante, B. L. A., Ríos, C. E., & Montané-Jiménez, L. G. (2023). La Realidad Aumentada y el diseño sonoro en el arte urbano: Webinar Lab 4. *Revista Digital Universitaria*, 24(5). <https://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2023.24.5.12>
- Byeon, G., & Yu, S. (2023). Roblox Graffiti Art Using Virtual Reality Devices: Reality and Spatial Presence in a Virtual Space. *Applied Sciences*, 13(24), 13038. <https://doi.org/10.3390/app132413038>
- Cantos Luces, V. H., Velasco Donoso, A. P., & Gallardo Pérez, N. A. (2025). Bibliometric Analysis of 3D Animation in the Context of Digital Culture: Evolution, Trends and Contributions (2000-2024). *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review Revista Internacional De Cultura Visual*, 17(3), 1–19. <https://doi.org/10.62161/revvisual.v17.5778>
- Carlos Garrido Castellano, Otávio Raposo, Public art and social media: street art tourism, sociocultural agency and cultural production in contemporary Lisbon, *Community Development Journal*, Volume 59, Issue 3, July 2024, Pages 533–552, <https://doi.org/10.1093/cdj/bsad018>



- Cavallari, F., Ippoliti, E., Meschini, A., & Russo, M. (2023). Street-ARt. Communication of Street Art Works Through Augmented Reality. *GoINDIGO*, 260–275.  
<https://doi.org/10.48619/indigo.v0i0.715>
- Cercloux, A.-L. (2022). Graffiti and Street Art between Ephemerality and Making Visible the Culture and Heritage in Cities: Insight at International Level and in Bucharest. *Societies*, 12(5), 129.  
<https://doi.org/10.3390/soc12050129>
- Chen, R., He, Q., Bao, H., Choi, J., & Tong, X. (2025). GestoBrush: Facilitating Graffiti Artists' Digital Creation Experiences through Embodied AR Interactions. *arXiv* (Cornell University).  
<https://doi.org/10.48550/arxiv.2509.05619>
- Crisol-Moya, E., Herrera-Nieves, L., & Montes-Soldado, R. (2020). Educación virtual para todos: una revisión sistemática. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 21, 13.  
<https://doi.org/10.14201/eks.23448>
- De Jesús, J. S. M., Christian, C. L., & Soledad, O. P. M. (2025). Las artes visuales en el contexto social del siglo XXI. *Encuentros y desencuentros*. <https://librosoa.unam.mx/handle/123456789/4103>
- Degand, D. (2022). Comics, emceeing and graffiti: A graphic narrative about the relationship between hip-hop culture and comics culture. *Studies In Comics*, 12(2), 239-248.  
[https://doi.org/10.1386/stic\\_00064\\_3](https://doi.org/10.1386/stic_00064_3)
- Del Pino Méndez, M. (2020). El grafiti en la era digital. *Saitabi*, 1(70), 261–274.  
<https://doi.org/10.7203/saitabi.70.15606>
- Egeland, S., & Bonadio, E. (2024). Unauthorized use of street art and graffiti in augmented reality – Virtual Infringement of Copyright?. *GSA - Graffiti and Street Art*, 2(1), 96–99.  
<https://doi.org/10.48619/gsa.v2i1.911>
- Encinas Cantalapiedra, A. (2024). Urban Landscapes in Animated TV Serials: TV Fiction Format and Possible World in *Arcane* (2021–). *SAUC - Street Art and Urban Creativity* (repository), 10(2), 76–83. <https://doi.org/10.25765/sauc.v10i2.888>
- García González, C. (2020). Madrid Stickers: Un proyecto educativo colaborativo para trabajar en nuestros espacios urbanos desde el arte. *Tercio Creciente*, extra2, 75-87.  
<https://doi.org/10.17561/rtc.extra2.5757>



- Gasparini, Pedro & Vieira, Keitiane & Dias, Murillo. (2025). Disney's Pixar Animation Studios Acquisition Case: Revitalization or Trouble? Abstract.  
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.25996.01923>
- Guerrero Chinome, E. J., & Genet Verney, . R. (2020). Palimpsesto urbano.gif. Una propuesta de investigación/creación en el aula/laboratorio. Index, Revista De Arte contemporáneo, (10), 212–230. <https://doi.org/10.26807/cav.vi10.328>
- Jiang, L. (2024). ARTivism: AR-Enabled Accessible Public Art and Advocacy. arXiv preprint arXiv:2404.13285. <https://arxiv.org/pdf/2404.13285>
- Korigodskii, A. A., Kalachev, O. D., Vasiunik, A. E., Urvantsev, M. V., & Bondar, G. E. (2024). Flying Robotics Art: ROS-based Drone Draws the Record-Breaking Mural. In 2024 IEEE/RSJ International Conference on Intelligent Robots and Systems (IROS) (pp. 5964-5969). IEEE. <https://arxiv.org/pdf/2511.03651>
- Lorenzo Hernández, M. (2022). El poder transformador de la animación sobre el arte urbano. TOMA UNO, 10. <https://doi.org/10.55442/tomauno.n10.2022.39182>
- Marinaro, A. (2020). Art and artificial intelligence, a window into the future of the evolution of contemporary society. EAI Endorsed Transactions On Creative Technologies, 7(22), 163834. <https://doi.org/10.4108/eai.13-7-2018.163834>
- Merrill, S. (2020). Buffing and buffering Blu: the societal performance of street art, heritage erasure and digital preservation in Berlin. International Journal Of Heritage Studies, 27(6), 601-616. <https://doi.org/10.1080/13527258.2020.1843522>
- Morales Cuadra, G. M. (2025). El grafiti y el arte urbano como instrumento de protesta e imagen del espacio urbano: Graffiti and urban art as an instrument of protest and image of urban space. Revista De Estudios Interdisciplinarios Del Arte, Diseño Y La Cultura, (16), 225–259. Recuperado a partir de <https://masam.cuautitlan.unam.mx/seminarioarteydiseno/revista/index.php/reiadyc/article/view/439>



- Morán Fuertes, A. (2025). Street Art: Rhetoric, Poetics, Memory and Creativity in the Transmedia Age: The rhetorical figures in the actions of Street art. *Street Art & Urban Creativity*, 11(5), 103–121. <https://doi.org/10.62161/sauc.v11.5747>
- Perticarini, M., Marzocchella, V. (2021). 3D Animation Applied to Street Art. Physical and Remote Connections Aimed at Inclusion. In: Cheng, LY. (eds) ICGG 2020 - Proceedings of the 19th International Conference on Geometry and Graphics. ICGG 2021. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, vol 1296. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-63403-2\\_85](https://doi.org/10.1007/978-3-030-63403-2_85)
- Reyes Sánchez, F., & García Crego, J. (2023). La convivencia entre el graffiti y el brutalismo: el arte urbano como paradigma en la arquitectura de la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid. *ARTE Y CIUDAD. Revista De Investigación*, (24), 49–84. <https://doi.org/10.22530/ayc.2023.24.722>
- Rodríguez, F. M. (2022). El uso de los términos “arte urbano” y “graffiti” en la prensa digital española contemporánea. <https://doi.org/10.37785/nw.v6n2.a12>
- Ronconi, M., Brandão Pereira, J., Tavares, P., & Dolbeth, J. (2025). Methodological pathways for documenting Graffiti Writing and Street Art: animation as the convergence of physical and digital urban spaces. *GSA - Graffiti and Street Art*, 3(1), 8–23. <https://doi.org/10.48619/gsa.v3i1.A1138>
- Sabatini, F., Albertin, F., Doherty, B., Monico, L., Rosi, F., Buti, D., Romani, A., Pecci, A., Abate, N., Sileo, M., Amodio, A. M., Masini, N., Pizzimenti, S., Degano, I., Modugno, F., Campanella, B., Legnaioli, S., & Cartechini, L. (2025). Unveiling street art: A multimodal and multitechnique approach for analyzing and mapping painting materials on large murals. *Proceedings Of The National Academy Of Sciences*, 122(35), e2504918122. <https://doi.org/10.1073/pnas.2504918122>
- Santos Hermo, A. (2021). Nano4814: más allá del graffiti. [https://www.researchgate.net/publication/363214560\\_Nano4814\\_mas\\_alla\\_del\\_graffiti](https://www.researchgate.net/publication/363214560_Nano4814_mas_alla_del_graffiti)
- Shen, Z. (2022). Street Art on TikTok: Engaging with Digital Cosmopolitanism. *Cosmopolitan Civil Societies An Interdisciplinary Journal*, 14(2), 80-92. <https://doi.org/10.5130/ccs.v14.i2.8017>



- Shih, N.-J., & Kung, C.-H. (2024). grARffiti: The Reconstruction and Deployment of Augmented Reality (AR) Graffiti. *Technologies*, 12(9), 169. <https://doi.org/10.3390/technologies12090169>
- Soto-Martin, O., Fuentes-Porto, A., & Martin-Gutierrez, J. (2020). A Digital Reconstruction of a Historical Building and Virtual Reintegration of Mural Paintings to Create an Interactive and Immersive Experience in Virtual Reality. *Applied Sciences*, 10(2), 597. <https://doi.org/10.3390/app10020597>
- Tritthart, M. (2021). Animated Urban Surfaces: Spatial Augmented Reality in public discourse. *SHILAP Revista de Lepidopterología*. <https://doi.org/10.24140/ijfma.v6.n2.0>
- Vargas, M. T., Torres, K. F., & Rodríguez, J. L. (2024). Revista digital sobre el Street art en el centro de Bogotá. <https://caoba.sanmateo.edu.co/ojs/index.php/disenio/article/view/151>
- Wang, H., & He, X. (2022). Research on the Application of Pop Art in Animation and its Enlightenment -- A Case Study of Spider-man: Parallel Universe. *Learning & Education*, 10(7), 151-152. <https://doi.org/10.18282/l-e.v10i7.2986>
- Wang, L. (2025). Artificial Intelligence in Animation Creation: Multi-Dimensional Innovation and Integration—Applications in Artistic Expression and Production Efficiency. *Asia-pacific Journal of Convergent Research Interchange (APJCRI)*, 11-29. <http://dx.doi.org/10.47116/apjcri.2025.04.02>
- Wanjiku, John & Extension, Kiu Publication. (2024). The Evolution of Street ART: From Graffiti to Social Commentary. 3. 17-19. [https://www.researchgate.net/publication/382878607\\_The\\_Evolution\\_of\\_Street\\_ART\\_From\\_Graffiti\\_to\\_Social\\_Commentary](https://www.researchgate.net/publication/382878607_The_Evolution_of_Street_ART_From_Graffiti_to_Social_Commentary)
- Zambrano Meza, M. (2024). Documentación virtual 3D de las intervenciones murales en el Edificio de las Artes, Universidad de Guanajuato. *JÓVENES EN LA CIENCIA*, 28, 1–13. <https://doi.org/10.15174/jc.2024.4344>
- Zhang, C. (2023). The Importance of Emotional Expression in Vocal Performance Art in the Internet Era. *Applied Mathematics And Nonlinear Sciences*, 9(1). <https://doi.org/10.2478/amns.2023.2.00338>



Zhang, J., Ismail, Z. A., & Lee, L. (2025). A Thematic Review of Graffiti Subculture Research (2020–2025): Space, Resistance, and Identity. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 12(11), 17–28. <https://doi.org/10.14738/assrj.1211.19554>

