

# **ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**

## **Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual**

Del ensayo académico textual al ensayo académico visual:  
Propuesta de su transformación en el campo de los estudios de  
arte a través de la ilustración.

### **PROYECTO INTEGRADOR**

Previo la obtención del Título de:

**Nombre de la titulación**

**Licenciado en Diseño gráfico**

Presentado por:

María Gabriela Oñate Martínez

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2021

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco a todos quienes fueron parte del proceso, tanto cercanos como lejanos, quienes formaron parte de las validaciones del ensayo visual, quienes me rodearon en la concentración del proyecto; aunque algunos no conozcan qué tipo de proyecto hice. Fue un arduo trayecto en escritura y de pulir la redacción, gracias a la tutora, y al enfoque práctico al profesor. Si pudiera dibujar en este apartado, ¡sería un agradecimiento dibujado! A pesar que no nombre a cada quien, esas personas intuirán a quienes me refiero. Eso espero. Atentamente, el dibujo agradecido.

## DECLARACIÓN EXPRESA

“Los derechos de titularidad y explotación, me corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; *María Gabriela Oñate Martínez* y doy mi consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual”



---

Autor


Ma. Gabriela Oñate M.

## EVALUADORES



---

**Máster Carlos González**  
PROFESOR DE LA MATERIA



---

**Máster Mónica Robles**  
PROFESOR TUTOR

## RESUMEN

La transformación de un ensayo académico textual a visual radica en la imagen como mecanismo de presentación y escritura de ensayos académicos en los estudios de Arte. Esto abarca también el diseño, la comunicación visual y las humanidades, enfocadas hacia temas de estética, historia del arte, filosofía, etc; dado que estas áreas se diferencian de las ciencias duras en el modo de trabajo. En el proyecto, como ejercicio de transformación, se seleccionó el artículo Imagocracia e Imagomaquia de Jorge Polo y Miguel Bouhaben, docentes de la FADCOM. Los pasos y el orden para el ejercicio, se obtuvo de la aplicación metodológica del Design Thinking, e incorporando las técnicas de Ellen Lupton y Nick Sousanis. También, se llegó a obtener la perspectiva de investigadores de las áreas de visuales, de la FADCOM y UArtes para conocer su grado de apertura y flexibilidad en difundir sus artículos desde un enfoque más visual. La ilustración como narrativa fue fundamental para transmitir la propuesta, mediante el uso del diario y de figuras de la retórica visual.. A través de la retroalimentación con los autores y el validado por expertos, se consiguió conocer y mejorar aspectos de las composiciones gráficas, donde las imágenes son el texto y no solo un texto ilustrado ni complementario a él. En suma, este tipo de trabajo, es un camino para que contenidos académicos sean difundidos de forma más visual; y amplifica el rol del diseñador gráfico como estrategia contribuyente en esa transformación que mejoraría la accesibilidad y búsqueda de la investigación en artes en el país.

**Palabras Clave:** Ensayo visual, Retórica visual, Paper, Discurso académico, Investigación.

## **ABSTRACT**

*The textual discourse scholarship to visual transformation involves on how the image is a form of scholarship discourse presentation and writing discourses in Art studies. As much as art itself, design, visual communication and humanities, focused on related issues to aesthetics and art history, philosophy, etc. Being as these areas differ of hard science way of working. This Project as a transformation exercise, the selected article was *Imagocracia e imaomaquia* by Jorge Polo and Miguel Bouhaben, teachers at FADCOM. The Design Thinking methodology was implemented, incorporating Ellen Lupton and Nick Sousanis techniques; therefore, appropriate steps and order were chosen for this exercise. Also, there was survey to get the visual researchers perspective from FADCOM and UArtes, to find out if they would like openness and flexibility to spread their articles. The visual component of the illustration as a narrative is essential to transmit this proposal, through a visual diary and figures of visual rethoric. Through feedback with article authors and validated by experts, positive aspects were achieved to know and to get better on graphic compositions, where images act as a text and not just an illustrated or complementary text. In addition, this kind of project opens the door to future works and these contents to be spread visually; and amplifies the role of the graphic designer as a contributing strategist in this transformation, that would improve the accessibility and search for research in the arts in the country.*

*Keywords: Visual essay, Visual rethoric, Paper, Scholarship discourse, Research.*

## ÍNDICE GENERAL

EVALUADORES .....	4
RESUMEN .....	I
<i>ABSTRACT</i> .....	II
ÍNDICE GENERAL.....	III
ÍNDICE DE FIGURAS .....	V
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	V
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	V
ÍNDICE DE TABLAS.....	VI
CAPÍTULO 1 .....	1
Introducción.....	1
Descripción del problema.....	3
Justificación del problema.....	4
Objetivos .....	5
Objetivo General .....	5
Objetivos Específicos .....	5
MARCO TEÓRICO.....	6
El diseño gráfico.....	6
Indexación de revistas académicas .....	7
Diseño es proyecto .....	7
Especializaciones del diseño gráfico (ilustración, infografía, ilustración científica) ..	7
Ilustración.....	8
La semiótica y la retórica visual.....	9
Kuttner, Sousanis y Weaver-Highttower. ....	12
Nick Sousanis .....	12
La escritura académica.....	13
CAPÍTULO 2.....	14
METODOLOGÍA.....	14
Proceso de selección de papers o estudios.....	14
Recopilación de datos y lluvia de ideas.....	14
2.1 Enfoque .....	15
2.2 Población.....	15
Características del perfil de usuario:.....	16
2.3 Técnica de recolección de información.....	17
Sondeo 17	

Otras técnicas .....	17
2.4 Herramientas para el desarrollo del proyecto .....	18
a)    Formulario para el sondeo.....	18
b)    Etapa de definición .....	20
c)    Etapa de ideación .....	20
d)    Etapa de prototipo.....	21
e)    Etapa de validación y testeo. ....	21
CAPÍTULO 3.....	22
Resultados .....	22
A.    Sondeo para los investigadores. ....	22
B.    Etapa de Ideación .....	28
Estilo gráfico.....	29
Colores 29	
Tipografía .....	29
Propuesta.....	31
Prototipo en baja.....	32
Etapa de validación .....	35
A.    Validación 1: Prototipo en baja. ....	35
B.    Validación 2: Prototipo en alta. ....	37
C.    Testeo exploratorio .....	38
a)    Testeo grupo 1 .....	39
b)    Testeo grupo 2 .....	41
Justificación del uso de la retórica visual.....	44
Guía para presupuestar el proyecto .....	47
Brief guía. ....	47
Presupuesto .....	47
Propuesta final.....	49
Mockups 53	
CAPÍTULO 4.....	56
Conclusiones Y RECOMENDACIONES .....	56
Conclusiones.....	56
Recomendaciones.....	57
BIBLIOGRAFÍA.....	58
ANEXOS.....	62



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Definición de las figuras retóricas aplicado a la imagen. Intuición, Acción y Creación de Ellen Lupton. ....	11
Figura 2. Moodboard 1 para selección de estilo gráfico.....	28
Figura 3. Moodboard 2 para selección de la tipografía. ....	30
Figura 4. Esquema para testeo exploratorio: elaboración propia. ....	38
Figura 5. Mock ups en medios digitales e impreso. ....	53
Figura 6. Mock ups en medio digital. ....	54
Figura 7. Desarrollo de bocetos, selección de ideas y de mapas mentales. ....	55

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Gráfico. Investigadores que participaron en el sondeo: FADCOM y UArtes. ....	22
Gráfico 2. Enfoques de línea de investigación entre los investigadores de FADCOM y UArtes. ....	23
Gráfico 3. Medios de publicaciones académicas de los investigadores sondeados. ...	23
Gráfico 4. Grado de satisfacción respecto a la rigurosidad del esquema general propuesto. ....	24
Gráfico 5. Grado de satisfacción respecto a la rigurosidad del esquema específico propuesto. ....	25
Gráfico 6. Investigadores quienes les gustaría incorporar otro modo de trabajo en la presentación de artículos, donde la imagen tenga más prioridad. ....	26
Gráfico 7. Investigadores que conocen el término de retórica visual.....	26
Gráfico 8. Figuras retóricas que el investigador está familiarizado. ....	27

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Portada .....	32
Ilustración 2. Página 1 y 2. ....	32
Ilustración 3. Página 3 y 4. ....	33
Ilustración 4. Página 5 y 6. ....	33
Ilustración 5. Página 7y 8. ....	34
Ilustración 6. Diseño de página de referencias bibliográficas. ....	34
Ilustración 7. Portada y cita inicial. ....	36
Ilustración 8. Primera y última página ilustrada. ....	37

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Modelos sobre las habilidades y conocimientos de un investigador. ....	16
Tabla 2. Respuestas del artículo textual del Grupo textual del testeo exploratorio.....	39
Tabla 3. Respuestas del ensayo visual del Grupo textual del testeo exploratorio.....	42
Tabla 4. Justificación del uso de la retórica visual en el ensayo visual. ....	46
Tabla 5. Cotización del proyecto. ....	48

# CAPÍTULO 1

## INTRODUCCIÓN

En el devenir de la ejecución del texto académico, cuyas estructuras se visualizan lineales y canónicas, se hace poco uso de analogías. Visualice la siguiente imagen cotidiana: una caminata como actividad en un campamento, donde el clima y el entorno se manifiestan ideales para la preparación hacia un destino. Se necesita un plan, una lista y la vestimenta adecuada para visualizar lo que se hará en cada actividad. La preparación, el inicio, la aventura y el final del trayecto, es una historia que contar, y existen varias formas de transmitir una idea, o una historia, un conocimiento. Es una secuencia, que al parecer es lineal, pero en cada momento se presentan imprevistos y equivocaciones de ruta, lo que lo lleva a ser una complicación, pero también puede ser una ventaja. Esta es una analogía, que se conecta al proceso de escritura, porque se manifiesta un mensaje, un trayecto, una acción con un sujeto. Las diferentes formas de contar puntos de vista que engloban un tema, el recuerdo y el transmitir esa vivencia, o el conocimiento en este caso, de las investigaciones mediante ensayos, están presentes en la parte visual y verbal. De esto se deriva una pregunta fundamental: ¿Se piensa en palabras o en imágenes?

“The very process of engaging with visual and verbal elements provides me pathways to new possibilities” (Sousanis, 2011). Cada elemento gráfico comunica y junto a la palabra, es un mecanismo híbrido que enriquece e invita al mensaje a tener una lectura más activa. El acto de observación siempre es activo, está en movimiento constantemente, como señala J. Berger: “We never look at just one thing; we are always looking at the relation between thing and ourselves”. Este principio es un antecedente para este proyecto hacia la transformación como alternativa o modo de realización de ensayos visuales, en los campos de Arte y Diseño. También está la inquietud de cómo, interiormente, se mueven y se conectan los pensamientos dentro de la cabeza para su verbalización. En este caso, ¿cómo se ejecutan las palabras en un texto de ensayo académico? Se tiene en cuenta la complejidad de los ensayos para transmitir una idea y una buena estructura gramatical del texto; y más aún, este proyecto busca medir el peso del lenguaje visual como aspecto comunicativo junto al texto en segundo orden.

Este proyecto presenta una transformación de la perspectiva investigativa académica de ensayos, con las limitaciones estructurales de la misma en los campos del Arte, con

miras a su aplicación en otras humanidades, como la historia del arte, la filosofía, la comunicación visual, entre otras disciplinas relacionadas al ámbito visual y tópicos estéticos.

La estructura de presentación de ensayos y sus herramientas, como la palabra escrita provista de una buena sintaxis, parten de esquemas que siguen unas normas de escritura, que en este proyecto para efectos del sondeo se les divide en esquemas: general y específico. El sondeo busca dar respuesta a cuestiones relativas al grado de satisfacción de los investigadores de las áreas visuales tanto en la rigurosidad como en uso de términos de la retórica visual. Estos esquemas son pautas que se colocan una tras otra, punto tras punto seguido o aparte, para dar solidez a un argumento. Como un edificio, que necesita de un buen plan arquitectónico, con cimientos adecuados al entorno.

Al interior de la Academia, la imagen se ha visto como recurso no predominante dentro de un paper. Aparte de las tablas, gráficos y anexos que presentan, hay unos formatos predeterminados en los que se requieren o canonizan aspectos como: un cierto tipo de letra, márgenes, tamaños, titulares, interlineado, etc. A partir de eso, surgen posibles interrogantes: ¿Por qué la imagen no es generalmente utilizada para apoyar la narrativa argumental del ensayo académico? ¿El dibujo puede ser un instrumento de explicación de una línea argumental? ¿Cómo funciona la semiótica con las figuras retóricas en un ensayo visual? ¿Cómo se escribe con imágenes?

Los diseñadores gráficos usan la semiótica visual como parte de sus recursos para configurar un mensaje en una composición. Por ejemplo, la imagen de la palabra idea, que suele asociarse a un foco o un bombillo, es uno de los tópicos ideales usados para representar este concepto de idea. Por eso, este proyecto necesita cada recurso semiótico gráfico para el desarrollo de un ensayo visual. Donde partir de un concepto, es la clave en la que el texto obtenido de papers y los estudios de la lectura de la imagen y semiótica, serán la base del pensamiento visual. También ese significado preconcebido en la cultura de masas, por medio de la imagen figurativa o abstracta, como las formas geométricas y su significado, se relacionará de múltiples maneras con las figuras retóricas. Estas últimas, son la base del mensaje en del ensayo visual.

El diseñador gráfico y la ilustración como medio representan un eslabón entre el uso del texto como guía y los elementos de la semiótica visual. ¿Acaso la ilustración producida a partir de un texto académico, puede ser la protagonista de la introducción,

el desarrollo y la conclusión del mismo? ¿Debe la conclusión ser necesariamente “traducida” a imágenes en un ensayo visual? Estas inquietudes, nos invitan a pensar y a construir una forma de lectura que permita observar más la conexión de ideas de un texto de manera visual, y un medio para los investigadores interesados en la flexibilización del modo común de realización de ensayos. Todo esto, será la clave para desvelar la esencia del ensayo gráfico que se propone.

### **Descripción del problema**

Dentro del gremio de los investigadores latinoamericanos de las áreas de la comunicación visual, existe poco aporte en la investigación, debido a las limitaciones estructurales como las barreras lingüísticas que menciona Baranquero (González, Romero & Aguaded, 2017). Las directrices y lineamientos teóricos generales del modo de presentar un artículo o ensayo académico, forman parte de una retórica para el cumplimiento de una estructura general del contenido (Arenas, S. et al., 2014). Por ende, las investigaciones son de alta rigurosidad y canónicas, llevándolas a ser estándares. No obstante, esta rigurosidad difiere con la forma de trabajo en las áreas de las artes, el diseño y la comunicación visual, quedando ligadas a una estructura lineal de un discurso tipo texto, como si fuera lo propio de estas ramas. Para los académicos, es normal este canon de estilo de escritura, pero para hacer más entendible esos escritos para la sociedad, se ha optado por lenguajes más visuales y por tanto diferentes, que han contado hasta la fecha con la ayuda del diseño gráfico. García (2018) refiere que “el concepto escritura académica privilegia la cultura escrita, frente a una visual -indefectible para un diseñador-”, porque este profesional valora más el encontrar la representación gráfica, la jerarquía de información, la relación de ideas por encima de la supremacía del texto.

El texto es una construcción lineal que tiene ventajas comunicativas (Muñoz, 2017), y que además no es la única forma de comunicación. Se hace hincapié que los sistemas y herramientas tecnológicas ayudan a los investigadores a explorar temas científicos cada vez más abstractos, pero las técnicas de visualización tradicionales no terminan adecuándose (Farinella, M., 2018). En la rama de la comunicación: el diseño y el arte hablan un mismo lenguaje en términos de técnicas. Eso conlleva a que cada disciplina hace uso de un lenguaje propio, por lo que la problemática está ligada solo al uso de palabras en textos académicos, sin minimizar las normas lingüísticas del texto como principal eje de los escritos académicos.

## **Justificación del problema**

A partir del ejemplo de las ciencias duras, el discurso académico como vía para demostración del conocimiento, se rige por la estandarización y homogeneidad en todas las disciplinas (Lamela & Mussetta, 2020). García (2018) subraya que el escrito académico no fomenta a la diversidad de modos, formas o estilos de escritura, llevándolo a ser hegemónico en un estilo. Tras el discurso académico, este proyecto contribuirá a abrir otra perspectiva de realización de estudios/ensayos académicos hacia un modo más pragmático y visual, debido a que el modo de presentación del conocimiento, a través del sistema de las ciencias duras y herramientas tecnológicas de visualización tradicionales, no terminan adecuándose a temas de artísticos de investigación (Farinella, M., 2018). Entendiéndose que, en el campo de las artes y humanidades, están insertos: el diseño y comunicación visual como investigación cualitativa. Mejía menciona que la investigación humana, de segundo orden, “tiene una naturaleza particular que la diferencia de las ciencias naturales”. También indica que sus técnicas, llevan a tener un grado de apertura y flexibilidad, en cuanto las decisiones en el proceso, ya que van conforme el avance del estudio de proyecto. A partir de esta flexibilidad, es donde en las disciplinas humanas entra el término de la creatividad; que los autores Arias y Pezo (2018) enfatizan que, en la comunicación visual y diseño gráfico, pueden contribuir a nuevas formas de mostrar conocimiento académico y teórico, mediante el elemento imagen: el dibujo. Como Mateo Farinella, quien explora el uso de metáforas como herramienta científica en ensayos, existen diversos autores internacionales de no lengua española que hacen del dibujo y texto una herramienta para presentar sus conocimientos, como es el caso de Sousanis, Fisher Davies, entre otros.

Como en las artes y en las humanidades de la comunicación visual, existe el debate de una crisis epistemológica, porque la subjetividad es una crisis proveniente de la modernidad, y que conforma el conocimiento general (Mejía, 2016). También afirma que no solo es la discusión de la investigación de las ciencias humanas, sino de “las bases cognoscitivas que corresponde a la forma de producir conocimiento” y esto viene marcado en el tiempo de lo hegemónico, el paradigma positivista cartesiano, del siglo XVI hasta llegar al XX. Esta arista, de perspectiva científica es la base para observar desde el dibujo, como una herramienta académica, sin dejar de lado el texto como guía narrativa para producir estudios/ensayos académicos, más las técnicas adecuadas de

las disciplinas de comunicación visual, como el diseño gráfico. Así, la potencia gráfica, la herramienta vital de las artes y el diseño, servirá como uso tecnológico en ensayos y/o artículos académicos, para aportar otro modo de producir conocimiento, apuntando que permita relacionar una lectura más multimodal que la continua del texto.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

- Diseñar una propuesta gráfica para visibilizar ensayos académicos en el campo de las artes, a través del uso de recursos de la semiótica visual.

### **Objetivos Específicos**

- Examinar temas sobre la semiótica y lectura de la imagen, para la propuesta visual a configurar.
- Desarrollar la propuesta de ensayo académico visual a través de conocimientos de semiótica visual, y métodos de diseño.
- Validar la propuesta de ensayo visual, a través de un testeo exploratorio.

## **MARCO TEÓRICO**

Uno de los ámbitos en el que una sociedad se desarrolla es a partir del traspaso del conocimiento hacia otros, manteniendo los debidos derechos de autor. Lo contrario sería que ese conocimiento sea guardado, cuyo beneficio no existiese para la sociedad ni una utilidad, ya que esta obtiene ese valor del saber transmitido, que lo lleva a enriquecerse más como conocimiento. La investigación académica parte desde los primeros filósofos, ha avanzado junto a los instrumentos tecnológicos y, como parte cultural universal, manifiesta una ruta a la sociedad del conocimiento. En el artículo de Krüger (2006) argumenta sobre este término, sociedad del conocimiento, que se caracteriza por el desarrollo de nuevos parámetros, cuyos expertos del conocimiento realizan revisiones y reflexiones continuas.

### **El diseño gráfico**

El diseño gráfico es una disciplina académica que nace a mediados del siglo XX y dentro del ámbito de la investigación como profesión, es escaso. Ramírez (2019, p.42) expone que este grado de escasez es debido a pocos referentes del campo con ese rigor científico, y, por consiguiente, hoy en día, el estudio del diseño gráfico se presencia esa ausencia de acercamientos asentados. Además, en el estudio de Ramírez, nota que está el interés de asociar el diseño gráfico con la investigación desde que esta profesión fue distinguida en la academia como disciplina.

### **El diseño gráfico en Ecuador y Latinoamérica**

En la revista, Ecuador Actual (2020, p.6) presenta que, a causa del poco tiempo del diseño gráfico como profesión en Ecuador, ha evidenciado que existe poca generación de estudios y discursos de la disciplina, y que las publicaciones existentes son catalogadas. Dentro de la revista citan que la disciplina del diseño gráfico aumentó en las décadas del sesenta y setenta, gracias al labor de los ilustradores, dibujantes y la gráfica publicitaria de aquella época. Sin embargo, en la década del ochenta es recién donde surge la profesión, ya que surgen institutos, escuelas de diseño, la ADG; Asociación de Diseño Gráfico (Calisto Ponce & Calderón Zurita, 2011).

En Latinoamérica, desde el 2006 hasta en la actualidad, los espacios de difusión internacional en revistas de alto impacto son escasos, por el idioma español y que ha llevado a no difundirlos; a partir de la cita de Mancinas, Romero y Aguaded sobre los problemas de la divulgación de las investigaciones en Comunicación (Gonzalez Same,



Romero Rodriguez & Aguaded, 2017). Por lo tanto, los investigadores latinoamericanos de comunicación visual se ven inmersos en ese ámbito.

### **Indexación de revistas académicas**

Las revistas indexadas tienen por características el tener un rango de calidad, que se miden por nivel de cuartil y son representados como: Q1, Q2, Q3, Q4, Q5. Esos niveles, se analizan en sistemas de citación de revistas, en el que se encuentran reportes detallados de las mismas. Existen dos índices de revistas más utilizados: JCR y SJC. El JCR (Journal Citation Reports) es un sitio que permite buscar revista por categorías y da entradas a “informes personalizados y guardados” cuando se tiene un perfil en Web of Science (ULPGC, s.f.). En este, se presentan diferentes rankings, que sirven para considerar la importancia de una revista de alto impacto. Los rankings son indicadores bibliométricos, que se miden por total de citas, y factor de impacto de la revista. En ese marco, indican la confianza y el prestigio acerca del investigador, según la visibilidad y el impacto en la comunidad (López López, 2011). Esta herramienta es útil para conocer los ámbitos de citación y los rankings de las revistas como administración de contenidos científicos.

### **Diseño es proyecto**

En las áreas de las artes y el diseño gráfico, la investigación está enfocada mayormente en proyectos, y en el caso de los investigadores académicos de estas ramas, en lo textual. En otras palabras, el “diseño no es texto, diseño es proyecto” (Bonsiepe, 2014). En fin, se trata de una actividad proyectual. Este proyecto se sitúa en el ámbito de la investigación en artes y humanidades, específicamente en el campo de la I+D (Investigación y Desarrollo) y en lo experimental. En el manual de Frascati, se identifica con proyectos de enfoques creativos, ramificándose como Artes en su clasificación secundaria.

### **Especializaciones del diseño gráfico (ilustración, infografía, ilustración científica)**

El diseño gráfico es una disciplina creativa amplia en especializaciones, en la que todos sus campos apuntan a una forma de comunicación de equilibrio entre imagen y texto, entre otros propósitos. Tales interrelaciones entre imagen y texto también son preocupaciones en el ámbito de la semiótica, que estudia el lenguaje de los signos. El auge de la ilustración en Guayaquil se ha producido gracias a los medios de comunicación actuales, y ha hecho que los ilustradores sean conocidos en dichos

medios de las redes sociales. Entre los ilustradores que menciona la revista Ecuador Actual (2020, p.66) están: Octavio Córdova, Chris Murillo y Estefanía León; el primero con un título máster y el resto con el de grado.

La clasificación de Ana Ladudovic presenta a la ilustración en el sector de los trabajos del diseñador gráfico (Gonzalez-Mardones, S., 2016). Otra de las especializaciones en las que un diseñador gráfico presenta información es la infografía. Su vínculo en común va de informar un determinado tema con un fin divulgativo (comercial o no) a un público determinado. Busquets (2019), diseñadora gráfica con especialidad en infografía, indica que su rama de trabajo trata de llevar cierta información investigada a una transmisión más pública para no especializados, mediante una conversión de datos a imágenes para que sea entendible por cualquier persona.

En todo caso para Hernández-Muñoz, O. & Barrio de Santos, A.R. (2016), la información visual ha llegado a ser protagonista de la sociedad en los medios de comunicación, y junto al manifiesto de transmitir conocimiento de la ciencia, ha incrementado las representaciones en imágenes y conceptos en diversas especialidades. Estos autores defienden que entre las cualidades de la ilustración científica se hallan ligados aspectos de la creatividad; de la eficacia del mensaje comunicativo y no en contradicción; su finalidad utilitaria en convergencia con su cualidad estética para aumentar el interés del tema; y del uso del dibujo como símbolo en temas complejos para un incremento expresivo del mensaje.

### **Ilustración.**

Como se mencionó, existe un auge de la ilustración en el diseño, al poseer una utilidad y finalidad muy importante como medio comunicativo, y porque lo gráfico y visual son elementos muy vinculados al diseñador. En la actualidad, resulta obvio que la comunicación visual está influenciando a las masas, por lo que es vital comunicar y entender la ilustración como un campo sustancial en los medios sociales (Sevilla, 2015). Entre los tipos de ilustración existentes, el ecuatoriano Sevilla señala: la ilustración conceptual, tipográfica, narrativa, de personajes, decorativa, infantil, de moda, portada, publicitaria y arte urbano. Con esto se observa un gran abanico de posibilidades que la ilustración puede abarcar, y esas diferentes vertientes parten de un objetivo y población específicos del mercado.

Menza, Sierra y Sánchez (2016) dialogan que existe una confusión de la ilustración con disciplinas artísticas, y no como medio visual. Estos autores citan a Young Sung, quien

define a la ilustración como un medio para comunicar un tipo mensaje que lo lleva a lo meta. La ilustración contiene dibujo, y con el fin informativo de la comunicación visual, se dedica a representar textos, al uso de técnicas artísticas como su lenguaje y a entregar un mensaje. En concreto, la ilustración como medio de comunicación visual, tiene como eje principal el representar textos, el uso adecuado de los elementos de diseño, la técnica, el estilo y el simbolismo para transmitir información efectiva (Menza, Sierra y Sánchez, 2016, p.278).

La ilustración también se ha volcado en la ciencia, con el término de ilustración científica. En esta, el símbolo actúa como mecanismo eficaz para la representación de conceptos, o comunicación de conocimientos científicos, debido a que su función descriptiva es crucial para la “correcta codificación del mensaje” (Hernández-Muñoz, O. & Barrio de Santos, A.R., 2016). A la vez, estos autores indican que hay pocos trabajos que hayan abordado el estudio de “los símbolos y recursos gráficos empleados en dibujo científico para la expresión de nociones concretas así como las combinaciones entre los mismos”. Sin embargo, destacan el trabajo doctoral *La dimensión comunicativa de la imagen científica: representación gráfica de conceptos en las ciencias de la vida*, de Hernández, 2010. Su enfoque se basa en el estudio de las ilustraciones en las ilustraciones científicas, en el que identifica conceptos y describe los recursos gráficos utilizados.

### **La semiótica y la retórica visual.**

Tanto como el *Tratado de semiótica general* de Umberto Eco; los teóricos lingüísticos como Saussure; las contribuciones de Roland Barthes con los *Elementos de la semiología*, *Susurros del lenguaje* y la *Retórica de la imagen*; Jacques Durand y su *Retórica y la imagen*; *El Lenguaje visual* de María Acaso; y en la actualidad un libro aplicativo para diseñar portadas de libros (*Diseño de cubiertas de libros: Recursos de la retórica visual*) de Leire Fernández y Eduardo Herrera; tienen en común la intersección de las teorías y aplicaciones del lenguaje visual con la semiótica. Y, algunos como el último de Herrera y Fernández, se adentro en los procesos del diseño.

Bañuelos (2006), en su aplicativo, menciona que la poética y retórica son parte de los estudios estructuralistas y semiológicos, que enriquecen y potencian el análisis semiótico en el diseño gráfico:

Los productos del diseño gráfico transitan entre el discurso poético y retórico de la imagen, como reunión diversa de signos visuales, como resultados de su

fusión e interacción, ya que el signo visual puede convertirse en otro(s) signo(s) en la reconstrucción que elabora el espectador. (Bañuelos, 2006, p. 243)

La retórica fue concebida desde la lingüística, del lenguaje escrito y verbal (Acaso, María, 2009, p.86). Esta autora menciona que el término retórica visual surgió gracias al teórico Barthes, quien reconoció el uso de los juegos retóricos en el lenguaje visual especialmente usados en el ámbito publicitario.

A continuación, se presentan las definiciones de cada de las figuras retóricas, según la RAE (Real Academia Española, 2020):

**Hipérbole:**

“Aumento o disminución excesiva de aquello de que se habla.”.

**Prosopopeya:**

“Atribución, a las cosas inanimadas o abstractas, de acciones y cualidades propias de los seres animados, o a los seres irracionales de las del ser humano.”.

**Perífrasis:**

“Expresión, por medio de un rodeo verbal, de algo que se habría podido decir con menos palabras o con una sola, como en los *eventos consuetudinarios que acontecen en la rúa por lo qué pasa en la calle.*”.

**Alegoría:**

“Plasmación en el discurso de un sentido recto y otro figurado, ambos completos, por medio de varias metáforas consecutivas, a fin de dar a entender una cosa expresando otra diferente.”.

**Metáfora:**

“Traslación del sentido recto de una voz a otro figurado, en virtud de una comparación tácita, como en *las perlas del rocío, la primavera de la vida o refrenar las pasiones.*”.

**Metonimia:**

“Tropo que consiste en designar algo con el nombre de otra cosa tomando el efecto por la causa o viceversa, el autor por sus obras, el signo por la cosa significada, etc.”.

**Elipsis:**

“Omisión intencionada de algún elemento del discurso para suscitar determinados efectos en el lector.”.

**Antítesis:**

“Oposición de una palabra o una frase a otra de significación contraria, como en *te amo porque me odias.*”.

Ellen Lupton expone los siguientes significados de las figuras retóricas en términos visuales, y los llama figuras básicas para el discurso (Figura 1). “No solo sirven para seducir, persuadir y crear belleza” con las palabras, se aplican al diseño (Lupton, 2011, p. 83), en donde la palabra e imagen engrandece el significado en otra imagen. Su uso se vuelve un relacionar conceptos activamente, porque potencia el significado que pueden tener las imágenes. Aun así, estas figuras están sacadas de la lingüística. Sin embargo, la retórica se origina tras los términos lingüísticos, el lenguaje escrito y verbal (Acaso, 2009, p.86).

## Figuras básicas del discurso

<p><b>01 Alusión.</b> Referencia explícita o implícita a una persona, lugar o cosa. <i>Era del año la estación florida, en que el mentido robador de Europa...</i></p>	<p>función sintáctica (de un sustantivo por un verbo o un adjetivo, etc.). <i>Soy un fue y un será y un es cansado.</i></p>	<p><b>12 Paronomasia.</b> Juego de palabras de sonido similar que aparecen cerca en la misma frase. <i>Con dados ganan condados.</i></p>
<p><b>02 Amplificación.</b> Embellecimiento de una imagen mediante la enumeración de sus detalles. <i>¿Qué es la vida? Un frenesí. ¿Qué es la vida? Una ilusión, una sombra, una ficción...</i></p>	<p><b>07 Hipérbole.</b> Exageración retórica con fines enfáticos o humorísticos. <i>Su vacilación podía percibirse desde el espacio exterior.</i></p>	<p><b>13 Personificación.</b> Atribución de cualidades humanas a objetos inanimados o ideas abstractas. <i>La luna sonreía al sigiloso yeti y le guiñaba un ojo.</i></p>
<p><b>03 Anástrofe.</b> Inversión del orden habitual de las palabras de una oración. <i>Del salón en el ángulo oscuro, de su dueño tal vez olvidada, silenciosa y cubierta de polvo, veíase el arpa.</i></p>	<p><b>08 Litotes.</b> Forma de atenuación que a menudo emplea la doble negación. <i>Aquello no estaba nada mal.</i></p>	<p><b>14 Poliptoton.</b> Repetición de palabras que comparten la misma raíz. <i>Lo que queremos nos quiere, aunque no quiera querernos.</i></p>
<p><b>04 Antítesis.</b> Contraposición de palabras o frases con otras de significación contraria. <i>Es tan corto el amor, y es tan largo el olvido.</i></p>	<p><b>09 Metáfora.</b> Comparación tácita de objetos o ideas que demuestra sus cualidades compartidas. <i>Su amigo el vampiro es un mosquito hambriento en verano.</i></p>	<p><b>15 Repetición.</b> Reiteración de una palabra u oración dentro de una frase mayor. <i>El gato al rato, el rato a la cuerda, la cuerda al palo, daba el arriero a Sancho, Sancho a la moza, la moza a él, el ventero a la moza...</i></p>
<p><b>05 Elipsis.</b> Omisión de elementos implícitos por el contexto. <i>Amo a mi perro; y él, al frisbee.</i></p>	<p><b>10 Metonimia.</b> Figura que consiste en designar algo con el nombre de otra cosa que suele serle atribuida. <i>La pluma es más fuerte que el sable láser.</i></p>	<p><b>16 Sinécdoque.</b> Figura que consiste en designar un objeto nombrando una de sus partes. <i>Tiene muchas bocas que alimentar.</i></p>
<p><b>06 Enálage.</b> Sustitución de una parte de la oración por otra, de distinta</p>	<p><b>11 Paradoja.</b> Afirmación contradictoria o absurdo irónico que desafía el sentido común. <i>Soy muy viejo para tener canas.</i></p>	

Figura 1. Definición de las figuras retóricas aplicado a la imagen. Intuición, Acción y Creación de Ellen Lupton.

En el libro *Lenguaje visual* de María Acaso, se definen las siguientes: Metáfora, cuando existe sustitución de un elemento visual por otro; Alegoría, es cuando existe más de una metáfora en una imagen; Metonimia, se observa cuando la relación de un elemento de la imagen sustituido es de contigüidad, sin necesidad de semejanza como la metáfora y uso de elementos más físicos entre el significante y significado. Prosopopeya, es brindar cualidades humanas a “objetos inanimados o animales” como ejemplo, la lavadora no puede sacar la lengua; Hipérbole, es cuando existe exageración de manera explícita en la imagen; Elipsis, es una supresión o eliminación explícita de “un elemento en la representación visual” con lo cual crea un significado transformado por dicha ausencia. La perífrasis visual se define como no usar una determinada imagen mediante otras imágenes, con el fin de evitar el elemento visual denotativo. Por ejemplo, esta figura es muy característica en la publicidad de los perfumes (Ferrer A. & Gómez D., 2013, p.59).

### **Kuttner, Sousanis y Weaver-Highttower.**

En el artículo de los autores Kuttner, Sousanis y Weaver-Highttower en el libro *Handbook of Arts-Based Research*, argumentan cómo presentar o crear comics basados en la investigación de la academia. El término CBR es para muchos concedores del formato de lectura de los archivos de historietas, pero esta sigla CBR se refiere a Comics-based research. Estos autores exponen las posibilidades de los CBR con casos particulares ya existentes y ofrecen sugerencias con ejercicios. Para los interesados en CBR existen desafíos de calidad, publicación y ética, pero que esas tensiones se llegan a lucir de manera creativa.

### **Nick Sousanis**

Nick Sousanis, como exponente principal de este proyecto, ha trabajado sobre la importancia del pensamiento visual y su trabajo más característico se enfoca en los modos pensamiento, con un toque filosófico de literatura, y en la unión de imagen texto mediante la multi-modalidad del cómic. Uno de sus trabajos, *The Fragile Framework*, 2015, argumenta que como autor tiene como prioridad las necesidades del material y la estética, ya que indica que el proceso de investigación si es muy bueno y lo visual no es atractivo, no funcionaría; e igualmente en viceversa, si la imagen tiene una buena estética, no aportará mucho en lo que se dice, y por ello, recomienda reformular la composición (Monastersky, R. & Sousanis, 2015).

### **La escritura académica.**

La forma de presentación de ensayos académicos está ligada a un estilo de escritura como una base para su comunicación eficaz académica. Alrededor del mundo de la escritura académica existen varios estilos que van acorde a un área de las ciencias como un modo de uso responsable y ético de la información (UNAM, 2021). La UNAM menciona que el estilo para las ciencias sociales es el estilo APA y el de las humanidades, el estilo Chicago y MLA. Sin embargo, ese sistema de documentación va acorde al contexto geográfico del autor y la revista o biblioteca de alguna institución y organización. El estilo APA ayuda a la escritura para que los autores presenten sus ideas de manera uniforme y coherente para que el lector u otros investigadores puedan usar los estudios (APA, 2019). Todo para un rigor ético y un protocolo crítico de investigación, que haga que la investigación de estudio sea confiable y exista ese diálogo entre autores por parte del investigador. Adicionalmente, un artículo y ensayo académico tendrá que ser revisado por evaluadores de una revista académica, y que esta investigación sea aprobada.

# CAPÍTULO 2

## **METODOLOGÍA**

En la etapa de definir el problema, Ellen Lupton (2012) en su libro *Graphic Design Thinking: intuición, acción y creación*, expone que para realizar una investigación visual de una marca es necesario recopilar, analizar y visualizar. Este proyecto tomará en cuenta esas fases, pero junto al Design Thinking al que Lupton lo usa de referencia. Se usarán especialmente las técnicas de Lupton en la definición del problema; en la generación de ideas; y en técnicas del prototipo y testeo para empatizar con el usuario. Para la primera etapa definitoria de los temas sobre semiótica y lectura de imagen de la propuesta de ensayo visual, Sousanis propone el uso del brainstorming, y de los mapas mentales en un cuaderno. Esto enfatiza la importancia de realizar bocetos y apuntes a mano, porque a través de lo análogo se enlaza con el proceso de entendimiento conceptual (Ibáñez, F. 2021).

### **Proceso de selección de papers o estudios**

Para la selección del tema a abordar se procederá a realizar una búsqueda de artículos no leídos o leídos por la suscrita, mediante buscadores de journals de procedencia confiable, se contemplará la posibilidad de escoger un paper de algún profesor de la facultad procedente o de recopilar un mínimo de artículos para abordar una idea. La idea del tema a configurar, tratará sobre la imagen como eje principal, enfocándolo en su lectura, el poder que tienen, o temas relacionados a la semiótica visual.

Se tiene en cuenta que la motivación del alumno(a) debe existir con lo que va a realizar, porque “si no existe una inquietud personal, deseo y voluntad necesarios” sería imposible llevar a cabo la idea o temática (Zapata, O. 2005).

### **Recopilación de datos y lluvia de ideas**

A partir de la experiencia del proceso de investigación para el desarrollo de una propuesta gráfica para los CBR, Kuttner, P. J., Sousanis, N., Weaver-Hightower, M. B. (2019) mencionan que la fase inicial es la recopilación de datos y la lluvia de ideas. Además de tener en cuenta este estudio, están los trabajos de los autores de habla inglesa como Farinella, Cohn, Sousanis y Fisher Davies, son quienes destacan con sus trabajos académicos sobre defensa del cómic como herramienta y mecanismo. Neil Cohn en su investigación respecto al dibujo y el lenguaje visual, explica la manera en que todos los lenguajes, precisamente el idioma, cumplen con similares principios de la



cognición, sean estos de naturaleza verbal o visual. Recurriendo a su trabajo del estudio sobre el lenguaje visual desde otras áreas humanísticas como la lingüística, la psicología y la neurociencia cognitivas. Matteo Farinella explora temas más científicos y ha publicado *Neurocómics* y entre tantos artículos, y su trabajo se caracteriza por el uso del color. Por otro lado, el autor inglés Paul Fisher Davies destaca con trabajos que poseen un estilo muy tradicional y “sketchy”, porque no presenta uso de la tipografía digital, sino de su escritura a mano, lo que genera una estética poco legible. Este pre análisis y visualización de ejemplos de los autores referidos, sirve para obtener datos respecto a lo que funciona o no para la propuesta visual de este proyecto.

Las múltiples herramientas creativas del diseño gráfico se conectan con varios de sus métodos, y forman un modelo metodológico de pasos a seguir. Entre las fases que llevará a cabo este proyecto, empatará con algunas de las técnicas del design thinking, sin embargo, como muchos proyectos creativos del diseño, no abarcará todas las herramientas, sino una selección más adecuada para su desarrollo. Las fases contempladas, se hallan en el siguiente orden: Definir, empatizar, idear, prototipar y testear.

Se usarán moodboards para abarcar tanto referentes que hacen uso de la ilustración o el dibujo, como para la selección de tipografías apropiadas en la propuesta gráfica.

También se tendrá en cuenta la forma de presentación de Sousanis en sus ensayos académicos, y con el pensamiento de diseño.

## **2.1 Enfoque**

Este proyecto tiene un enfoque cualitativo, debido a que el abordaje es más exploratorio que cuantitativo y los resultados se asocian más a obtener puntos de vista. El abordaje exploratorio, se evidenciará por capturar información a partir de la técnica de un sondeo; y en la etapa de validación, por el testeo del prototipo.

## **2.2 Población**

Este proyecto de diseño gráfico se direcciona al perfil de usuario del investigador académico enfocado al campo de artes visuales, humanidades y/o diseño. Una parte de las características del perfil surgió a partir de la observación online y la búsqueda de referentes de investigadores, y por otro lado, de los investigadores académicos del país que han hecho estudios en arte, diseño, humanidades y comunicación visual; en particular a quienes pertenecen a la Universidad de las Artes y FADCOM. Se planificó que el sondeo abarque un máximo de diez personas y mínimo de cinco.

## Características del perfil de usuario:

Entre las competencias de un investigador, Rivas (2011) referencia las 21 habilidades que Bekerly, el modelo de Partigon y el LART, a través de una tabla. La primera se enfoca al juicio como rasgos de personalidad; el modelo Partingon, a la formación que debe tener el investigador; y el tercero, el modelo LART, que resume y recoge las debilidades de los anteriores modelos, incorporando habilidades y conocimientos (Tabla 1).

**Tabla 1. Modelos sobre las habilidades y conocimientos de un investigador.**

<b>Modelo Bekerly, 2004:</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tener un conocimiento especializado sobre su disciplina.</li> <li>2. Saber de áreas relacionadas con la disciplina.</li> <li>3. Dominio de aspectos filosóficos sobre la epistemología.</li> <li>4. Habilidades de búsqueda de literatura</li> <li>5. Estrategia de diseño de investigaciones y la capacidad de llevarlas a cabo.</li> <li>6. Conocimiento de métodos para la obtención de datos cuantitativos.</li> <li>7. Conocimiento sobre la obtención de datos cualitativos.</li> <li>8. Habilidad para entender y aplicar métodos cualitativos y cuantitativos.</li> <li>9. Habilidades textuales escritura, hacer resúmenes, gestión de textos.</li> <li>10. Habilidades retóricas: como persuadir y crear argumentos lógicos.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>11. Habilidades para la expresión oral.</li> <li>12. Habilidades computacionales.</li> <li>13. Habilidades para la planeación y gestión del tiempo.</li> <li>14. Saber cómo trabajar efectivamente con un supervisor:</li> <li>15. Saber ganar apoyo de colegas, sujetos de investigación y otros apoyos.</li> <li>16. Habilidad para participar en redes y crear contactos.</li> <li>17. Conciencia de estándares: qué hace una buena o mala investigación.</li> <li>18. Habilidad creativa, originalidad e innovación.</li> <li>19. Inteligencia emocional.</li> <li>20. Constancia: habilidad de mantener un alto ritmo durante grandes periodos de tiempo.</li> <li>21. Habilidad de improvisar; encontrar los caminos para superar:</li> </ol>
<b>Modelo Partingon, 2002:</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Competencias sobre filosofía y epistemología.</li> <li>2. Competencias sobre el proceso de la investigación.</li> <li>3. Competencias sobre técnicas de investigación.</li> </ol>	
<b>Modelo LART:</b>	
<p><b>HABILIDADES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantear un problema de investigación.</li> <li>• Desarrollar un marco contextual.</li> <li>• Saber revisar el estado del arte.</li> <li>• Saber crear y validar modelos.</li> <li>• Saber crear y validar instrumentos de recolección de datos.</li> <li>• Saber presentar una ponencia en un congreso científico.</li> </ul>	<p><b>CONOCIMIENTOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saber manejar las técnicas de análisis de datos cuantitativos y cualitativos.</li> <li>• Saber estructurar un trabajo científico y conocer las técnicas de escritura científica.</li> <li>• Tener dominio de idiomas y conocimientos sobre arte y cultura universales.</li> </ul>

Tabla adaptada de Rivas. Diseño propio.

Rivas indica que hay rasgos que no solo son propios de los investigadores, como: “la objetividad y la búsqueda de la verdad”, interés en resolver problemas, etc. Las características planteadas en el modelo LART indican que el investigador apunta a su campo de saber y es quien crea conocimiento original, ya que con los saberes de este

modelo, los que hacen que el investigador sea capaz de presentar su conocimiento a través de técnicas de investigación hacia una ponencia; tanto como su escritura en ensayos o artículos académicos, y/o conferencias.

Aunque se conoce que el carácter de los ensayos académicos se lleva a cabo por el lenguaje propio del campo y teórico; el cual será previsto en el ensayo visual. Sin embargo, tendrá un modo de visualización más accesible, sin cambiar las palabras del autor; es decir, evitando cualquier simplificación excesiva que atente en la transformación del ensayo textual al ensayo visual, en el que la complejidad del tema estará puesta en práctica. El objetivo, no es determinarlo o identificarlo como una facilidad de lectura, pero sí hacer que estos temas complejos sean accesibles y abiertos al público académico y no académico con el interés en la temática.

Resumiendo, el perfil del usuario está dirigido para tantos a los investigadores de Arte y Diseño como hacia un público académico y flexible universitario; y a personas no académicas con interés en temáticas medidas visualmente, con gustos en la historia del arte, las teorías de la imagen o de la comunicación, con cierto hábito de lectura.

## **2.3 Técnica de recolección de información**

### **Sondeo**

Como estudio exploratorio, se utilizará un sondeo de carácter cualitativo para obtener la tendencia hacia el enfoque del uso de la imagen como dominante en la presentación de artículos académicos. Esto servirá de validación acerca del rigor de lo textual respecto a lo gráfico en los ensayos académicos. El sondeo se aplicará a voluntarios entre los investigadores académicos en Artes y Diseño, tanto en FADCOM como en la UArtes. La técnica que se ha empleado para la selección del tema de investigación es la Formulación de Preguntas. Esta técnica ayuda a aterrizar el camino del enfoque del ensayo visual, en el cómo la suscrita plantea una práctica de su propuesta y el llevar a cabo el resultado del tema de interés, direccionado a la problemática de la investigación en Arte y Diseño.

### **Otras técnicas**

Entre las técnicas del método del Design Thinking, el cual se divide en cinco etapas: empatizar, definir, idear, prototipar y testear; serán para la generación de ideas en la etapa de definición: el brainstorming, los mapas mentales y un moodboard para definir un posible estilo gráfico del resultado. En la ideación, se utilizarán las técnicas del diario visual y el uso de figuras retóricas como disparadores de generación de ideas,

como se menciona en el libro de Ellen Lupton: *Intuición, Acción, Creación: Graphic Design Thinking*.

En la fase de prototipaje, se aplicarán las técnicas hechas de la etapa de ideación para formar cada página del ensayo visual, y las técnicas del dibujo digital y manual. Se maquetará las páginas con técnicas de composición mediante el uso de retículas para la ubicación del número de las páginas, sección de bibliografía y notas.

## **2.4 Herramientas para el desarrollo del proyecto**

### **a) Formulario para el sondeo**

Se utilizará un formulario para el sondeo, que llevará preguntas tanto de carácter cerrado y abierto, para aumentar la posibilidad de conocer más al usuario de estudio. También entre se considerará plantear preguntas de escalas subjetivas y de actitudes como la escala de Likert. El formulario para el sondeo se llevará a cabo a través de la plataforma de google formularios. Respecto a los medios en los que han publicado los investigadores, se procedió a ofrecer un listado de revistas para que el investigador escoja, asimismo, añadiendo la opción de otro. El formulario es el siguiente:

#### **1. Usted pertenece a:**

- FADCOM
- UArtes

#### **2. Seleccione el enfoque de su línea de investigación como investigador académico.**

- Diseño: gráfico, industrial, audiovisual, otro.
- Artes: visuales, musicales, audiovisuales.
- Cultura: antropología, otro.
- Comunicación
- Humanidades (Historia y crítica del arte, lenguas y literatura, filosofía, otro).
- Otro, puede especificar su línea de estudio.

#### **3. ¿En cuáles medios ha publicado sus investigaciones académicas?**

- Revista Ñawi
- Revista Brandon
- Preliminar: cuadernos de trabajo
- Revista escena
- Revista Estesis

- Revista Fuera de Campo
- Revista Artilugio
- \*U otra, puede especificar.

**4. Evalúe del 1 al 5, el grado de satisfacción respecto a la rigurosidad del esquema general:**

Título  
 Resumen  
 Palabras clave  
 Introducción  
 Desarrollo  
 Conclusiones  
 Referencias bibliográficas

5. Muy satisfecho
4. Satisfecho
3. Indiferente
2. En desacuerdo
1. Muy en desacuerdo

**5. Evalúe del 1 al 5, el grado de satisfacción respecto a la rigurosidad del esquema específico:**

Tipo de letras: Arial – Times New Roman.  
 Tamaño de letras: 12 puntos.  
 Espaciado: interlineado 2.0 sin espacio entre párrafos.  
 Márgenes: 2.5 cada lado.  
 Sangría: 5 espacio en cada inicio de párrafo.  
 Las imágenes, tablas, anexos y notas: requieren descripción y formato de cada una.

La rigurosidad se enfoca más al esquema específico, porque es parte de la secuencia lineal del texto. En temas de creatividad y visual, un contenido puede comunicar más a través de la imagen (no solo texto).

5. Muy satisfecho
4. Satisfecho
3. Indiferente
2. En desacuerdo
1. Muy en desacuerdo

6. **¿Le gustaría tener alternativas para la presentación de artículos académicos que incorporen el uso más extensivo de la imagen?**
- Sí
  - No
  - No lo sé, me gustaría conocer más.
7. **¿Conoce a qué se refiere el término de retórica visual?**
- Sí
  - No
8. **Si contestó “Sí”, seleccione de la siguiente lista los tipos de figuras retóricas con las que esté familiarizado:**
- Hipérbole
  - Prosopopeya
  - Perífrasis
  - Alegoría
  - Metáfora
  - Metonimia
  - Litote
  - Elipsis
  - Otra

#### **b) Etapa de definición**

El problema se definió en el presente capítulo, en el que se observó la dirección del perfil de usuario del investigador académico. También se definirá la temática a abordar del ensayo visual, mediante un artículo o artículos sobre la lectura de la imagen, cuya selección irá tomando forma según la búsqueda respectiva. Antes de la culminación de esta etapa, el rumbo no es definitorio, porque las opciones están disponibles para recopilar información sea de fragmentos de unos papers o la selección específica de uno. Esta parte se caracteriza por recopilar datos y el planteo de ideas para los apuntes y aspectos correspondientes al ensayo visual.

#### **c) Etapa de ideación**

En la etapa de ideación que contempla la generación de ideas, se tiene en cuenta herramientas como el uso de un diario visual, presentación de conceptos, y figuras

retóricas. Para esto, se necesita resaltar los puntos elementales del artículo o de varios relacionados a la imagen, para proceder a realizar mapas mentales y bocetos de las composiciones y moodboards de referentes hacia la parte gráfica.

#### **d) Etapa de prototipo**

A partir de las técnicas, se usarán las siguientes herramientas de diseño:

- Software de dibujo.
- Software de maquetación.
- Cuaderno de apuntes análogo.
- Notas digitales o tradicionales.
- Tableta gráfica.

#### **e) Etapa de validación y testeo.**

Para la validación final se utiliza el feedback proporcionado por los actores tanto del profesorado como del alumno y algún voluntario en visualizar la propuesta final. Esta modalidad no se la ha enfocado a un grupo focal, por temas de acercamiento de voluntarios y expertos en el tema, y por temas de pandemia, sino más bien se direcciona y define como un testeo exploratorio entre pares. En el caso que el autor o autores del artículo sean próximos a visualizar el resultado final, se procede a mostrarles el prototipo en primera instancia para una correcta validación.

# CAPÍTULO 3

## RESULTADOS

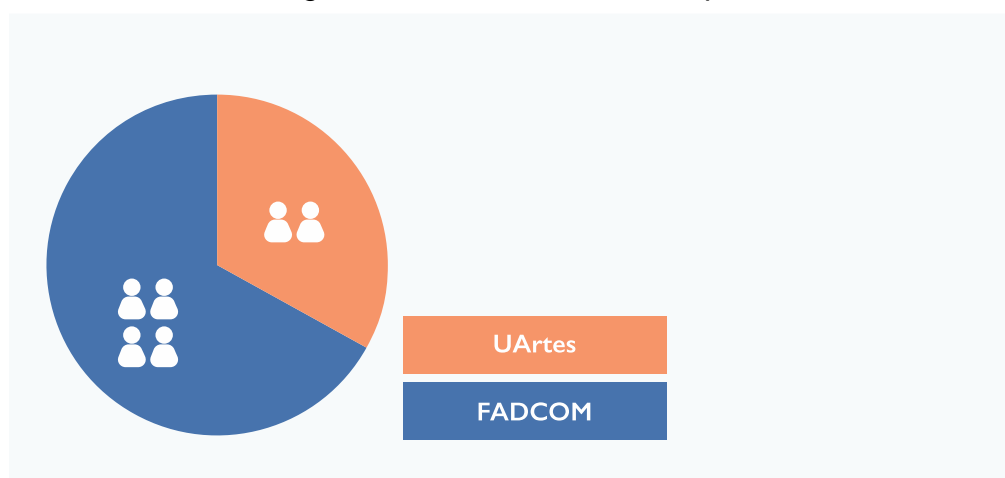
### A. Sondeo para los investigadores.

Tras la planificación del envío del formulario a los investigadores de FADCOM y UArtes, se obtuvo seis respuestas entre ambas instituciones, de las diez previstas como máximo y cinco como mínimo. Aun así, los siguientes resultados reflejan una cierta apertura hacia nuevos modos de presentación de ensayos y/o artículos académicos. Con respecto al testeo de la rigurosidad, existe una buena satisfacción de la perspectiva convencional de los ensayos académicos.

En los resultados del sondeo se obtuvo lo siguiente:

#### 1. Procedencia de los investigadores.

Para esta pregunta, se observa que de los participantes del sondeo: cuatro profesores pertenecen a FADCOM, y dos a la UArtes (Gráfico 1). Esto indica la prevalencia de las contestaciones de los investigadores de la FADCOM, respecto a los de UArtes.



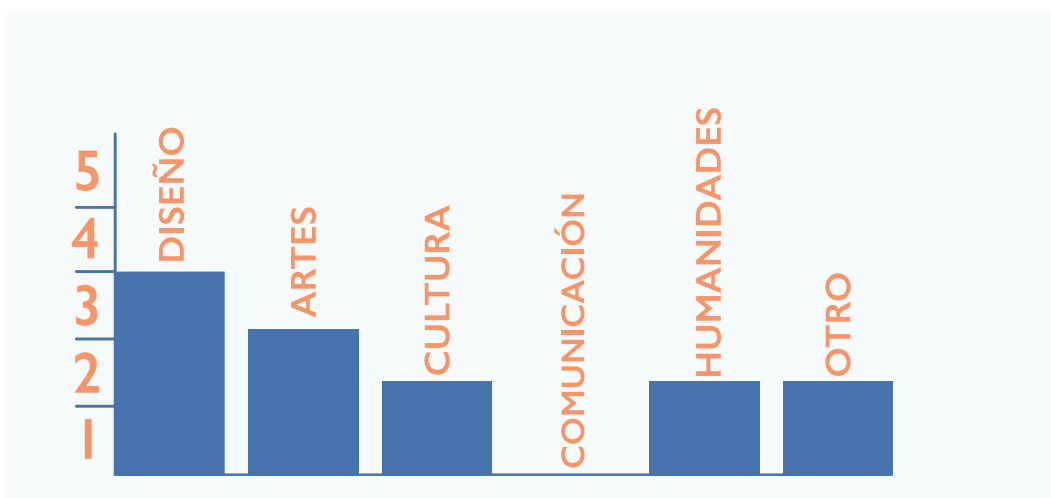
**Gráfico 1. Gráfico. Investigadores que participaron en el sondeo: FADCOM y UArtes.**

#### 2. Enfoque de línea de investigación.

El enfoque predominante de la línea de investigación de los profesores sondeados fue el de Diseño, Artes y Humanidades (Gráfico 2). Además, se consideró perfiles direccionados a las artes visuales de los participantes, como enfoques de historia del arte y de docencia en Arte Visuales, en el caso de la UArtes. Hubo un investigador que marcó otro, en alusión a su enfoque en ambas ramas: una hibridación entre Diseño y



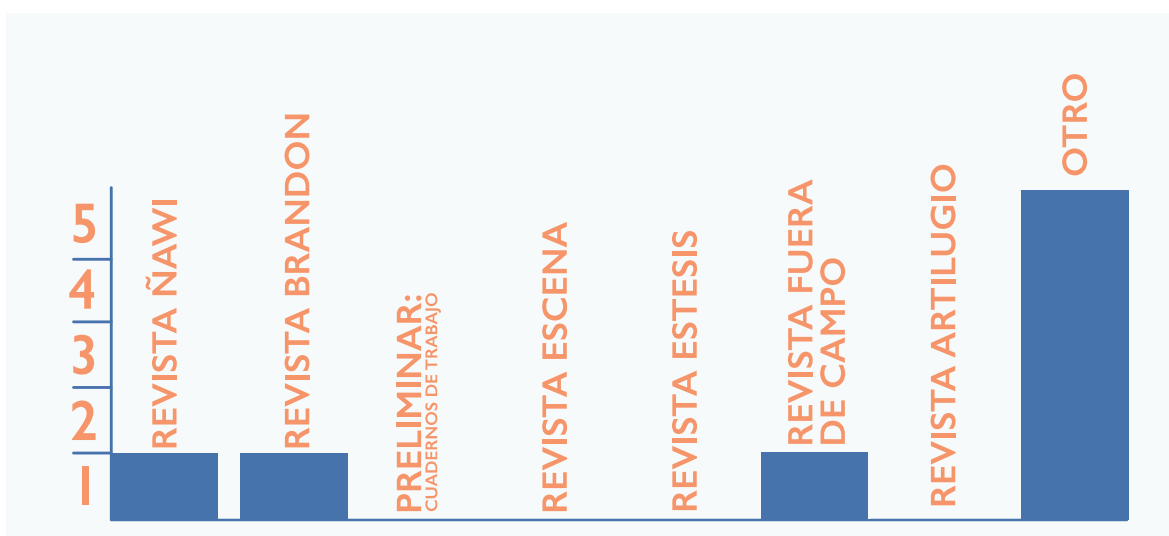
Arte. También se consideran en los resultados, que algunos marcaron dos opciones como Artes y Humanidades.



**Gráfico 2. Enfoques de línea de investigación entre los investigadores de FADCOM y UArtes.**

### 3. Medios de publicación.

Del listado de medios de comunicación propuesto, la mayoría de los investigadores optaron por la opción de **otro**. Algunos marcaron dos opciones en los medios que han publicado, eso significa que además de las revistas investigadas para el sondeo, los investigadores participan en otras revistas fuera de sus instituciones (Gráfico 3). Entre las revistas usadas están: Kepes, Memorias de Congreso CIICS, Revista INDEX de arte contemporáneo, Revista PUCE, en libros de arte contemporáneo y un investigador está en proceso de publicar en revistas de arte público. Mientras, la revista ÑAWI y Brandon, fueron escogidas una sola vez como medio de publicación de un investigador.

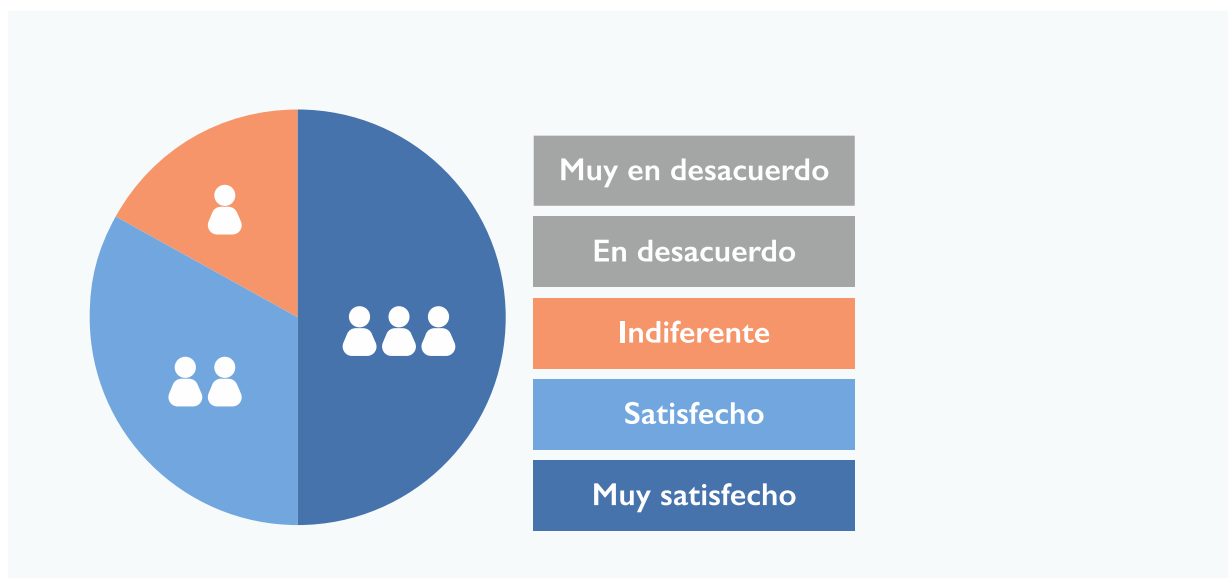


**Gráfico 3. Medios de publicaciones académicas de los investigadores sondeados.**

#### 4. Grado de satisfacción respecto a la rigurosidad planteada.

##### 4.1. Esquema general.

Así de los investigadores partícipes, el grado de rigurosidad planteado fue aceptado con ninguna insatisfacción. Esto quiere decir que el esquema de la estructura general de la presentación de ensayos académicos, es adecuado y no presenta inconvenientes. Tres de los investigadores marcaron la opción de “Muy satisfecho”, dos en “Satisfecho” y para uno les es indiferente este esquema (Gráfico 4). Esta sección resume que esta estructura es esencial para realizar ensayos, y este canon no es de desagrado, sino de complacencia. Este esquema macro de la estructura de un discurso académico, es fundamental para que un paper sea publicado en una revista científica del área.



**Gráfico 4. Grado de satisfacción respecto a la rigurosidad del esquema general propuesto.**

##### 4.2. Esquema específico.

Para el esquema específico planteado en el formulario, se obtuvo similares resultados, con un grado de “Muy satisfecho” en la mitad de los participantes (Gráfico 5). Esto quiere decir que estos investigadores están de acuerdo con los formatos de escritura presentados en el esquema, tales como interlineado, márgenes, fuente, tamaños, etc.



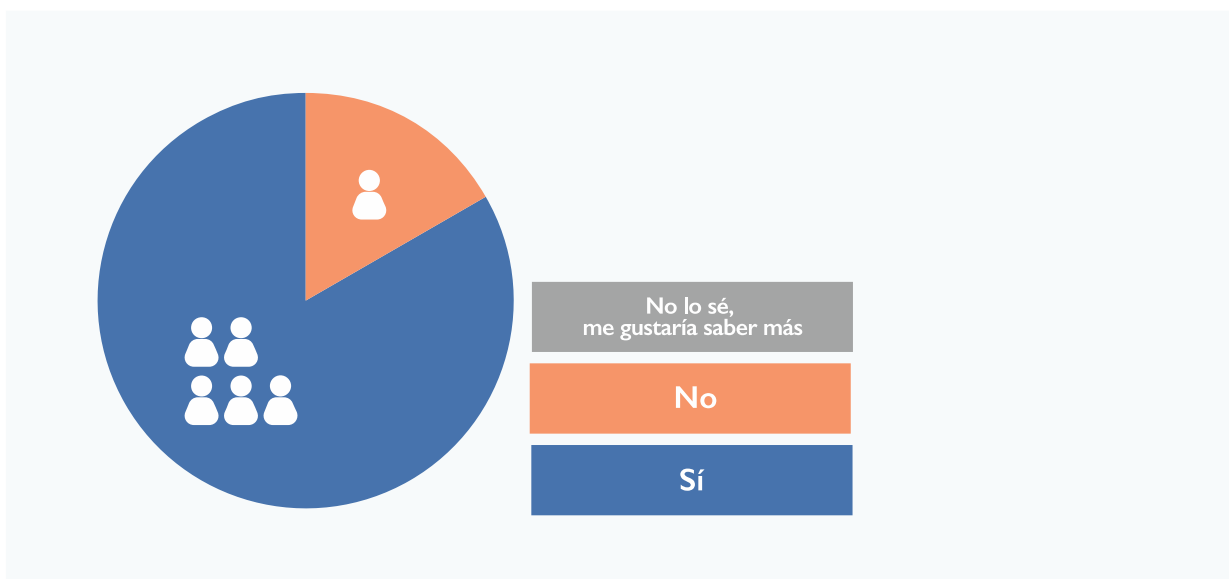
**Gráfico 5. Grado de satisfacción respecto a la rigurosidad del esquema específico propuesto.**

## 5. Preferencia por alternativas de presentación de ensayos.

Resulta de interés los resultados anteriores del grado de satisfacción de los esquemas con respecto a esta nueva pregunta del formulario, porque a pesar de obtener una respuesta positiva a la estructura y/o esquemas canónicos configurados, a los investigadores de las ramas de Arte y Diseño, sí les interesaría alguna alternativa que manifieste alguna flexibilidad en la presentación de sus artículos y/o ensayos académicos.

Solo una persona, marcó que no le gustaría tener ese posible modo de trabajo (Gráfico 6). Esto es, la incorporación de un uso más extensivo de la imagen. Lo que puede denotar la propensión de la conducta humana hacia la aceptación de la información visual, como lo argumenta la autora del libro *La sintaxis de la imagen*, A. Donis Dondis, en este fragmento:

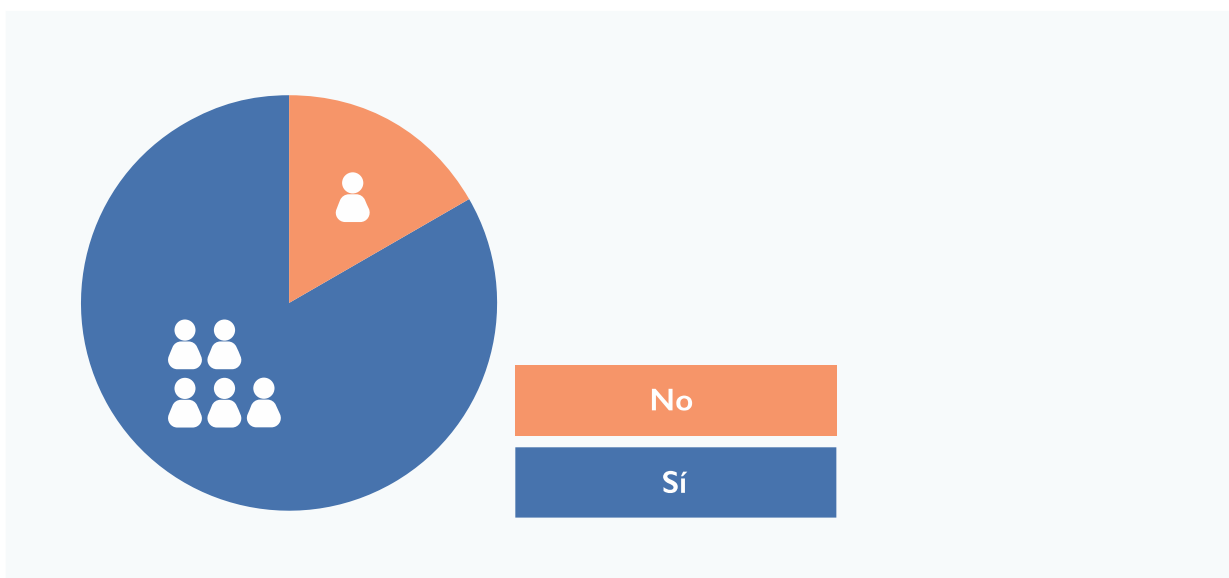
“Buscamos un apoyo visual de nuestro conocimiento por muchas razones, pero sobre todo por el carácter directo de la información y por su proximidad a la experiencia real. [...] ¿Por qué buscamos ese apoyo visual? La visión es una experiencia directa y el uso de datos visuales para suministrar información constituye la máxima aproximación que podemos conseguir a la naturaleza auténtica de la realidad” (Dondis, 1976).



**Gráfico 6. Investigadores quienes les gustaría incorporar otro modo de trabajo en la presentación de artículos, donde la imagen tenga más prioridad.**

#### **6. Término *Retórica Visual*.**

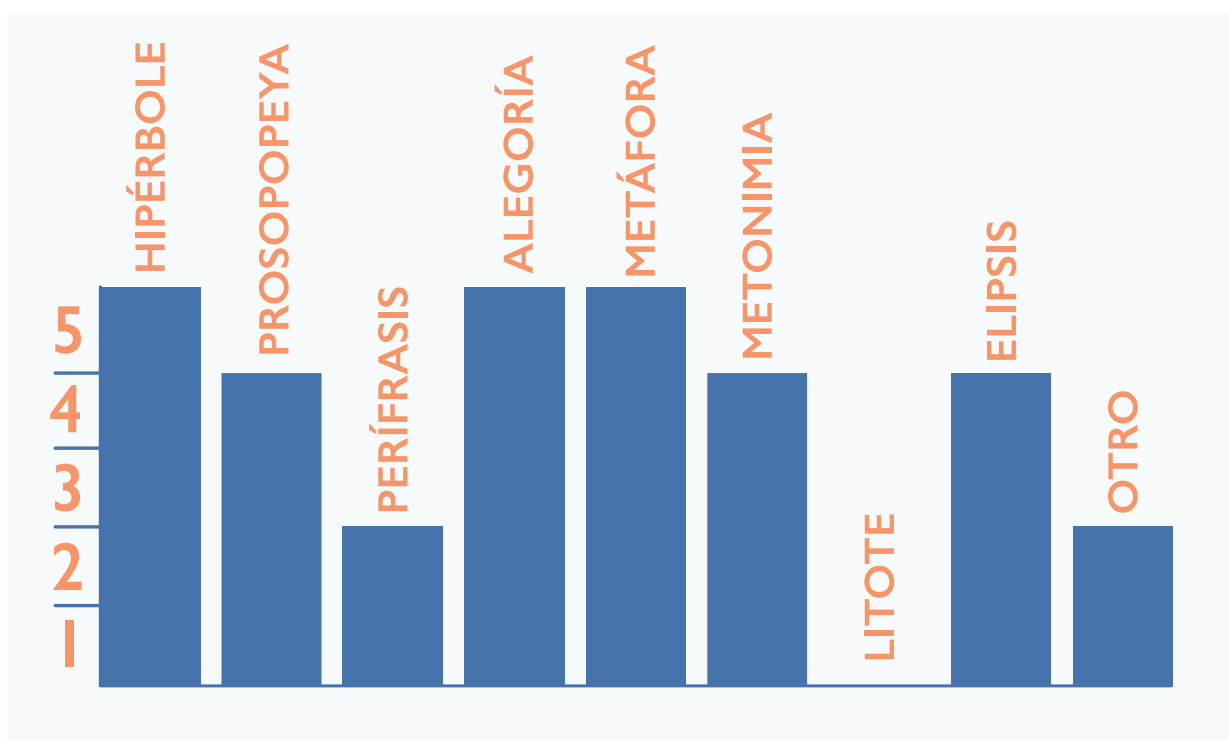
Además, se consideró saber si los investigadores reconocen el término retórica visual, para vincular la vía en la que esta ayudará a elaborar las posibles composiciones del ensayo visual. Cinco contestaron conocer el término, respecto a uno que lo desconoce (Gráfico 7).



**Gráfico 7. Investigadores que conocen el término de retórica visual.**

## 7. Figuras retóricas.

A la mayoría concedora, se le preguntó por el reconocimiento de las figuras retóricas de las que hace uso o identifica. Los cinco participantes reconocieron la hipérbole, la alegoría y la metáfora. Mientras la prosopopeya, la metonimia y la elipsis alcanzaron un segundo lugar entre las figuras retóricas más familiarizadas entre los investigadores. La única figura retórica con la que no están familiarizados fue *litote* (Gráfico 8). Otras opciones reconocidas en menor grado, fueron: la antítesis, tautología, la paradoja, la ironía y el hipérbaton.



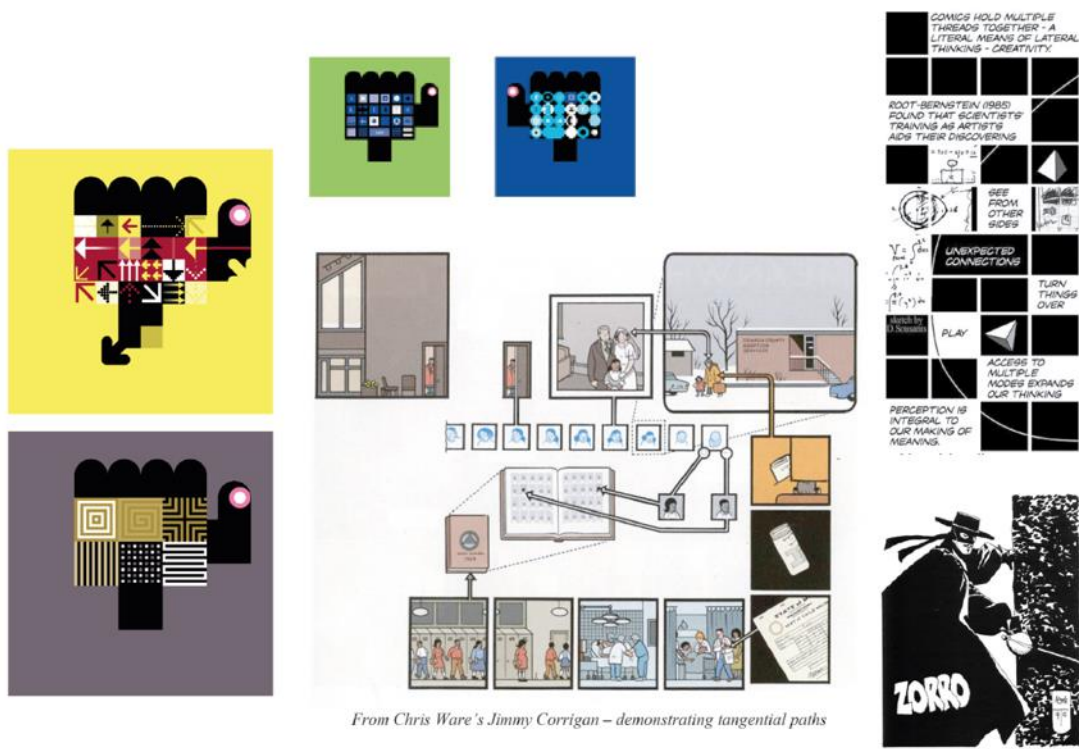
**Gráfico 8. Figuras retóricas que el investigador está familiarizado.**

Con esta última pregunta se recolectan las figuras retóricas de más familiaridad usadas por los investigadores sondeados. Entonces, a partir de las mismas, se detallará su correspondiente significado literario y de retórica visual para su posible uso al ensayo visual en el Marco teórico. No todas serán plasmadas, pero las más importantes y necesarias, sí, con el propósito que exista sencillez de su identificación en la parte del prototipo.

## B. Etapa de Ideación

En la etapa de definición, se recopiló información a través de diferentes recursos: Se desarrollaron pizarras gráficas o moodboards, para poder seleccionar el estilo gráfico y tipográfico del prototipo.

En el primer moodboard, se visualiza tanto el posible estilo de composiciones y como el estilo de ilustración. Se tomó en cuenta al diseñador Peter Grundini (Figura 2) cuyos proyectos de diseño son personales. Él realiza infografías e ilustraciones, con un estilo geométrico realizando el uso del color. Este autor, será de referencia para composiciones creativas de determinados temas. Por ejemplo, en su libro muestra *Hand Sequence*, (presentado en el moodboard), demostrando como un diseñador especializado en infografía e ilustración, transforma lo complejo de la información, en visuales más atractivos que evocan historias.



Peter Grundini- Hand sequence, Chris Ware's Jimmy Corrigan, Sousanis, A. Toth

**Figura 2. Moodboard 1 para selección de estilo gráfico.**

Otro autor, Chris Ware es un historietista estadounidense y su trabajo titulado *Jimmy Corrigan*, resalta su forma de relacionar conceptos y el uso de la temporalidad en las historias, mediante juegos al lector. Jorge Sánchez (2019) menciona que Ware, hace uso del tiempo del lector, que se ve reflejado en los juegos que le propone, en el cómic

y en el tiempo de lectura para que el receptor “recorte y manipule la imagen”, como una especie de invitación al lector a completar e involucrarse en la historia.

Sousanis es un autor clave, porque presenta composiciones en las que hace conexiones entre la imagen y el texto; entre los temas abstractos y los complejos modos de ver. Posee un estilo de dibujo de grabado en blanco y negro, transforma el texto hacia un modo más visual (Blandón & Golovátina, 2019). En su trabajo se observa la simultaneidad y lo rizomático (Muñoz, 2018) impulsando la potencialidad del dibujo junto a lo verbal. En el moodboard 1 se observa un trabajo de este autor en el que se visualiza cómo se relaciona el mensaje con la composición haciendo uso de una composición reticular.

En la parte inferior izquierda del moodboard 1, está una imagen de Alex Toth, cuyos dibujos sirven de referencia para el presente trabajo. En este caso, se puso una imagen del Zorro para ver el dominio del dibujo y las sombras. Toth es un maestro del cómic que se caracteriza por el terror, la economía del dibujo y un buen uso de las sombras (Jiménez, 2016), se caracteriza por la sencillez y la simplificación en su línea de dibujo.

### **Estilo gráfico**

El moodboard 1, solo se presenta como una fuente de inspiración para el desarrollo de composiciones en el ensayo visual. En este se visualiza diferentes tipos de dibujos, sean estos icónicos, de tendencia realista o abstractos; o bien, metafóricos y simbólicos para las composiciones visuales.

Así, el estilo gráfico seleccionado de la ilustración será tanto figurativo como abstracto. Se empleará la economía del dibujo de Toth; y en el caso que fuese necesario, se usarán recursos o elementos tales como flechas y formas geométricas de manera similar a las usadas en las composiciones de Chris Ware que reflejan un orden de lectura. También, la propuesta vendrá influenciada por el estilo de dibujo de la suscrita.

### **Colores**

El color es un aspecto importante en la comunicación y se empleará si es necesario. Sin embargo, el estilo de la ilustración estará ligado predominantemente al uso simplista del blanco y el negro como lo ejemplifica la propuesta de Alex Toth.

### **Tipografía**

Para la selección de tipografías a utilizar en el ensayo visual, se realizó otro moodboard (Figura 3). Dentro del mismo, se observa tipografía *Lato*, que se caracteriza por ser de

palo seco, de carácter humanístico y por tener diez variantes en su familia tipográfica. También se considera el posible uso de la tipografía *Archivo Narrow*, cuyas características son semejantes a la anterior, pero que posee nueve variantes en su familia. Al ser tipografías de palo seco, poseen un carácter de mayor legibilidad y buena lectura. Sin embargo, no se pretende encasillar hacia el uso de determinadas tipografías, porque el mensaje puede necesitar otra que lo transmita mejor. Para la parte bibliográfica y notas finales del ensayo visual, se usa tipografías con serifas como las mostradas en la parte inferior izquierda del Moodboard 2: Times New Roman y Athelas.



Tipografías: Lato, Julius, Times New Roman, Athelas, Super Webcomic Bros.

Figura 3. Moodboard 2 para selección de la tipografía.

En el diario visual, o cuaderno de apuntes, se realizó los mapas y pre-bocetos de las posibles composiciones de cada página. Estos se ubicarán en anexos para evidenciar el proceso de trabajo, porque antes de bocetar una idea, se realizaron pequeños sketches de ubicación de las formas o elementos. También hubo ideas que se desarrollaron por medio de la escritura, para obtener posibles analogías hacia el uso de la retórica visual.



## **PROPUESTA**

### **Artículo seleccionado**

*“Imagocracia e imagomaquia. Una reflexión crítica sobre las relaciones entre comunicación audiovisual y cultura popular en América Latina”* por Jorge Polo Blanco y Miguel Alfonso Bouhaben, profesores pertenecientes a la Facultad de Diseño y Comunicación Audiovisual. Este presenta cómo las imágenes se han convertido en lo más hegemónico, en la actual cultura audiovisual, política y sociedad tecnológica. Dentro del mismo artículo, se enfatizan ciertos autores como Umberto Eco, Giovanni Sartori, etc. Este artículo está publicado en Scopus, en el volumen 9 de la revista *Las Torres de Lucca*.

### **Mapas y sketches.**

Primero, se procedió a la lectura del artículo del que se seleccionó ideas claves que relacionan la imagen con lo hegemónico.

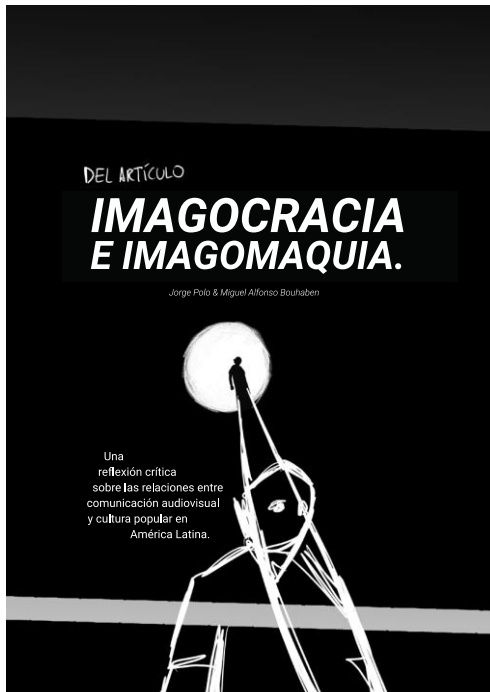
Los conceptos y frases claves seleccionados del artículo para ilustrar son:

- Imagocracia, el poder absoluto de las imágenes, la batalla de las imágenes. Imagomaquia.
- Vida cultural, cánones estéticos, estilos de vida.
- Ejemplo mencionado: película *Salvar al soldado Ryan* de Spielberg, 1998.
- La colonialidad del ver.
- Ejercicios de visualización del recuerdo y un sueño por Rivera Cusicanqui.
- Imágenes como dispositivos alegóricos.

## Prototipo en baja

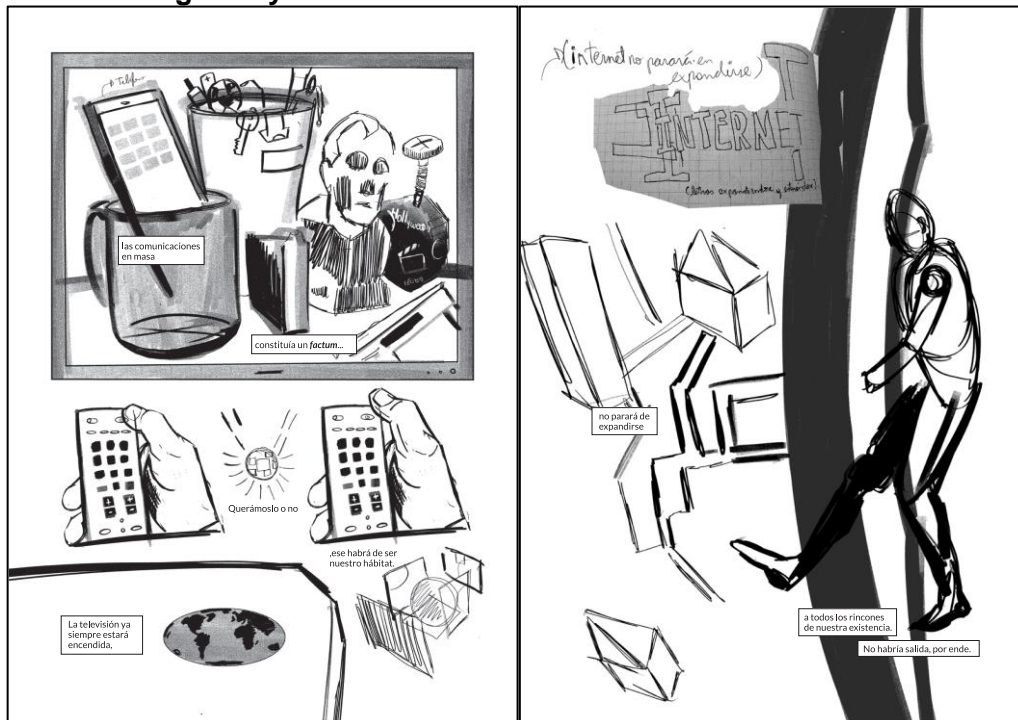
A continuación, se presentan los resultados de las composiciones:

### Ilustración 1. Portada

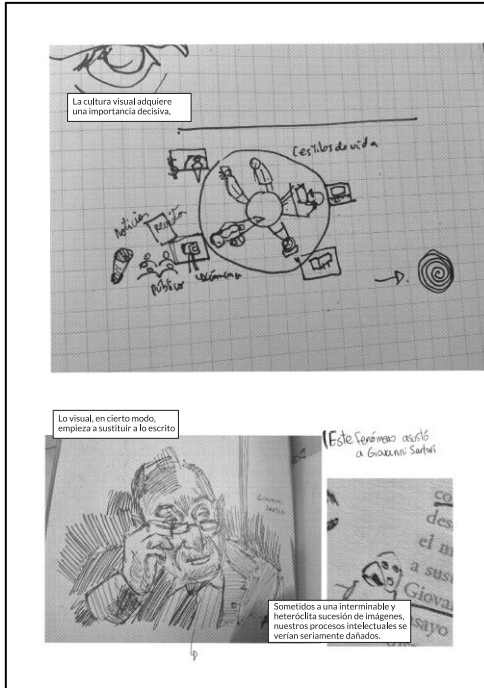
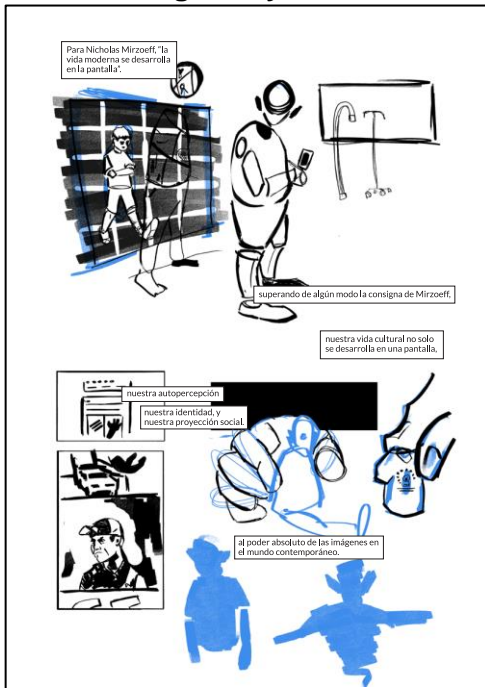


## Páginas interiores.

### Ilustración 2. Página 1 y 2.



### Ilustración 3. Página 3 y 4.



### Ilustración 4. Página 5 y 6.

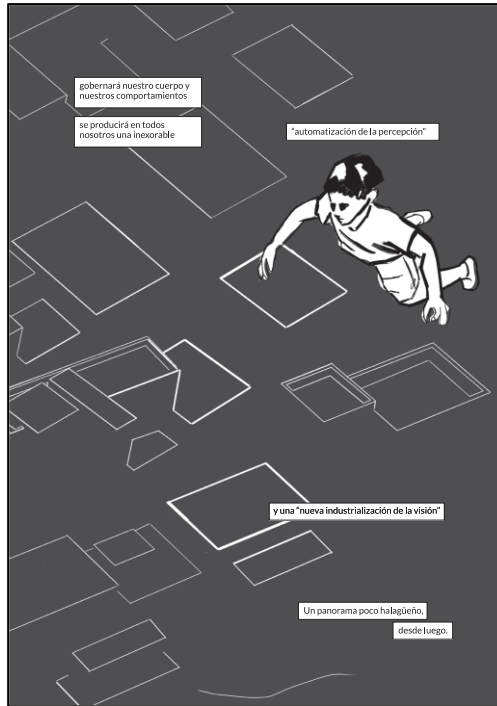


Ilustración 5. Página 7y 8.

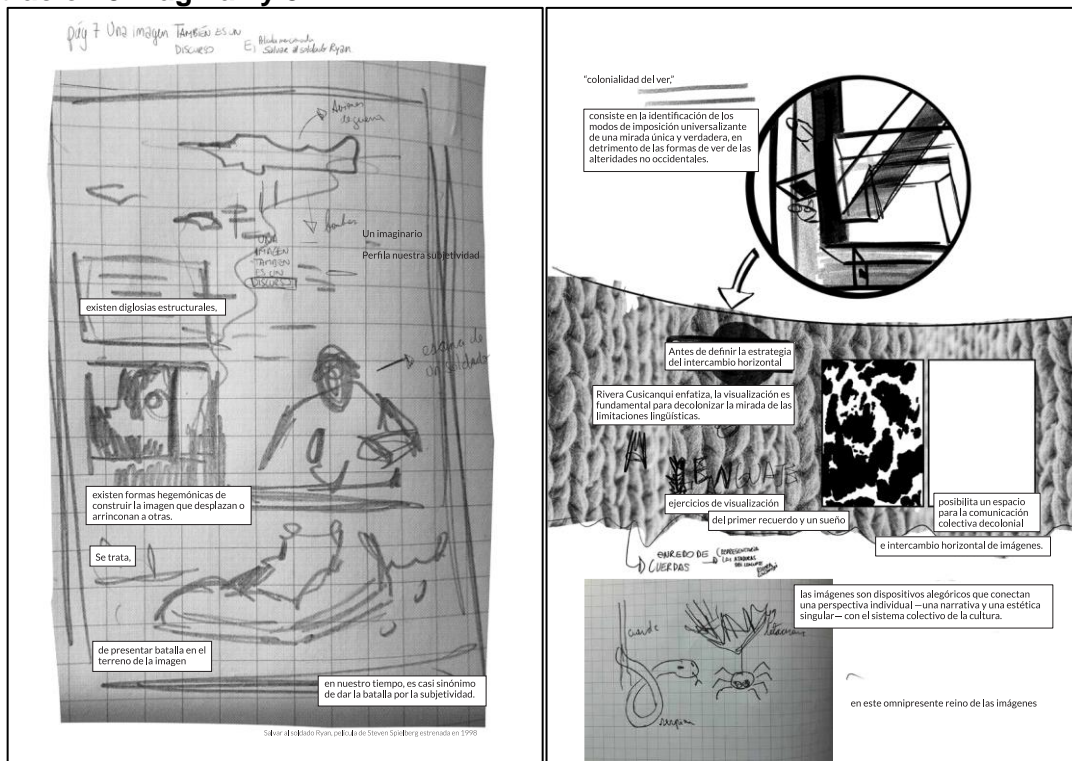
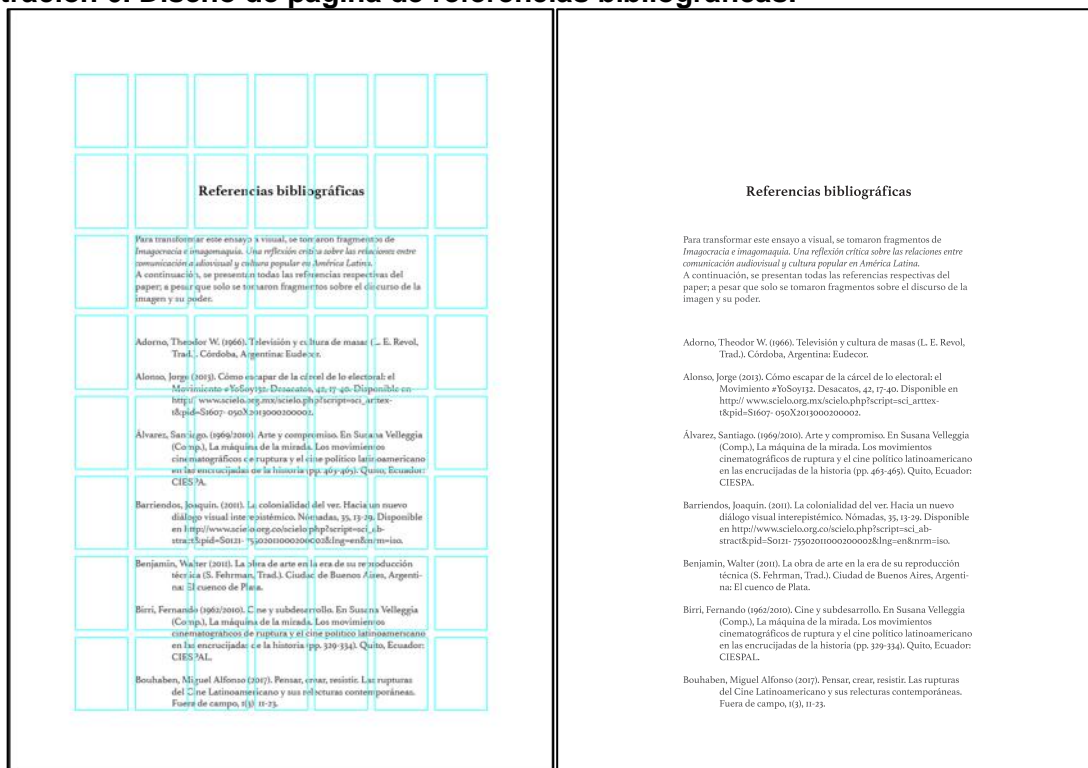


Ilustración 6. Diseño de página de referencias bibliográficas.



Se utilizó retículas para maquetar el material bibliográfico del artículo, anexando un párrafo descriptivo y explicativo.

## **ETAPA DE VALIDACIÓN**

### **A. Validación 1: Prototipo en baja.**

Se llevó a cabo el proceso de retroalimentación de los autores del artículo seleccionado, como acercamiento a los usuarios para una correcta validación.

#### **Prototipo en baja**

El medio por el cual se realizó esta validación fue vía correo institucional.

#### **Participantes:**

- Los autores de artículo escogido para este proyecto, Jorge Polo Blanco y Miguel Alfonso Bouhaben, ambos docentes e investigadores de la FADCOM.
- La suscrita, suscrita, emisora del mensaje y autora y autora del proyecto.

#### **Recursos:**

- El archivo pdf del prototipo en resolución baja.
- Disponibilidad de los autores del artículo.
- Correo institucional.
- Premisas guías a preguntar

#### **Premisas para los receptores de la validación:**

- Observar el pdf del prototipo de la transformación de su ensayo a visual.
- Analizar si el mensaje y los fragmentos seleccionados son correctos.
- ¿Cómo lo ven, alguna sugerencia de cambio, alguna retórica visual o analogía que identifiquen, y su punto de vista?
- ¿Qué parte les gustaría que se ponga mucha atención o estaría bien planteado?

Se contactó con los autores del paper para conocer su punto de vista: si los fragmentos utilizados se transmiten correctamente, y si hay alguna sugerencia. Se les presentó: lo que debían realizar, de qué va el asunto y ciertos detalles de cómo se relacionó ciertas páginas con su texto. Todo esto con el fin de transmitir bien el mensaje del artículo.

Por su parte, el autor Jorge Polo comentó que en principio, le gusta. Cree que la selección de textos está perfecta y que las frases están bien escogidas, ya que reflejan el núcleo del artículo. También recalcó que pese a su no expertís en asuntos visuales, la traducción del texto a imágenes le parece correcta y sugerente, y en principio las ve adecuadas; que se ha captado bien el contenido del artículo; y elegido las frases esenciales.

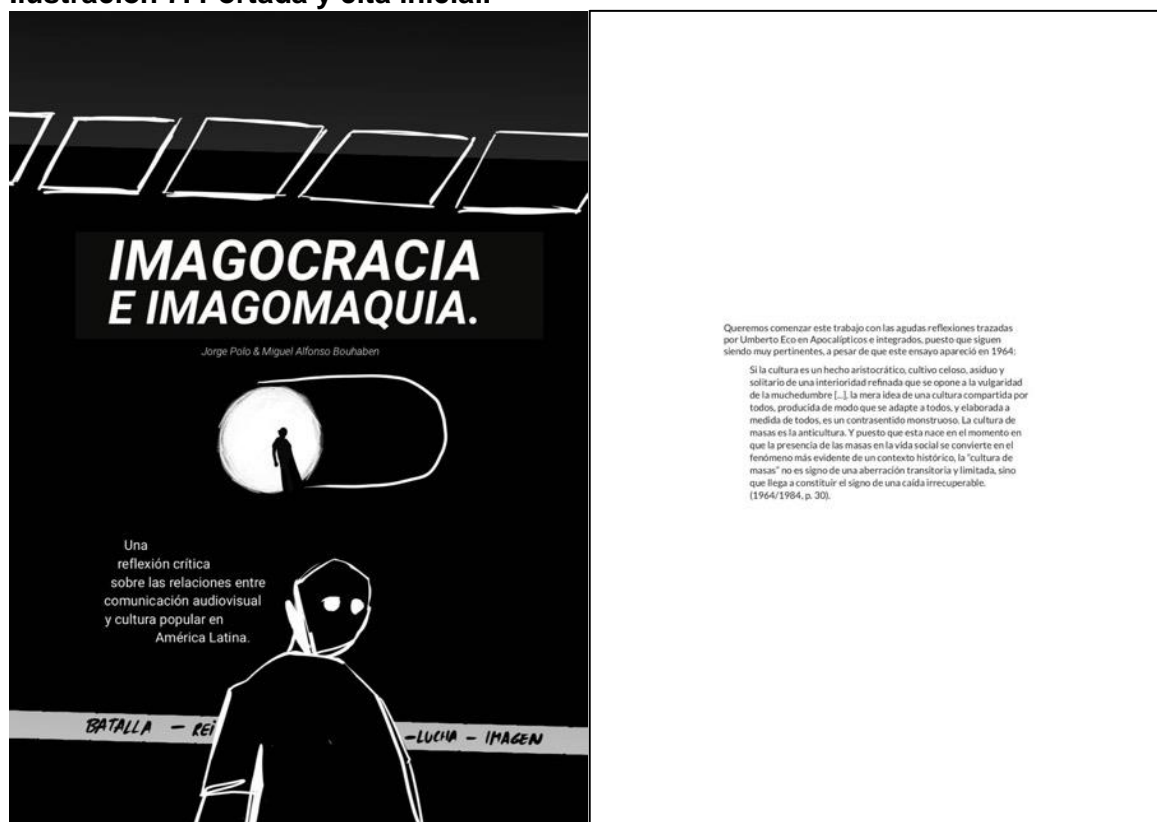
Por su parte, el otro autor, Miguel Bouhaben, comentó que es un buen proyecto y que la convergencia entre lo textual y visual le es de gusto. Sugirió que podría de ser de ayuda al proyecto, que se haga uso de los fragmentos donde se hablan de los conceptos de imagocracia e imagomaquia, más que de las citas de Virilio o Mirzoeff, presentadas en el primer prototipo. Tales conceptos parten del título del artículo, y serían esenciales como parte del ensayo visual.

Tras los comentarios constructivos de los autores del artículo, se resume que se observaron buenos bocetos en este primer prototipo, al que se instó a incorporar unos cortos fragmentos que hacen mención en el artículo. Con este paso, se procedió a pulir y realizar un mejor acabado del dibujo en una ilustración final.

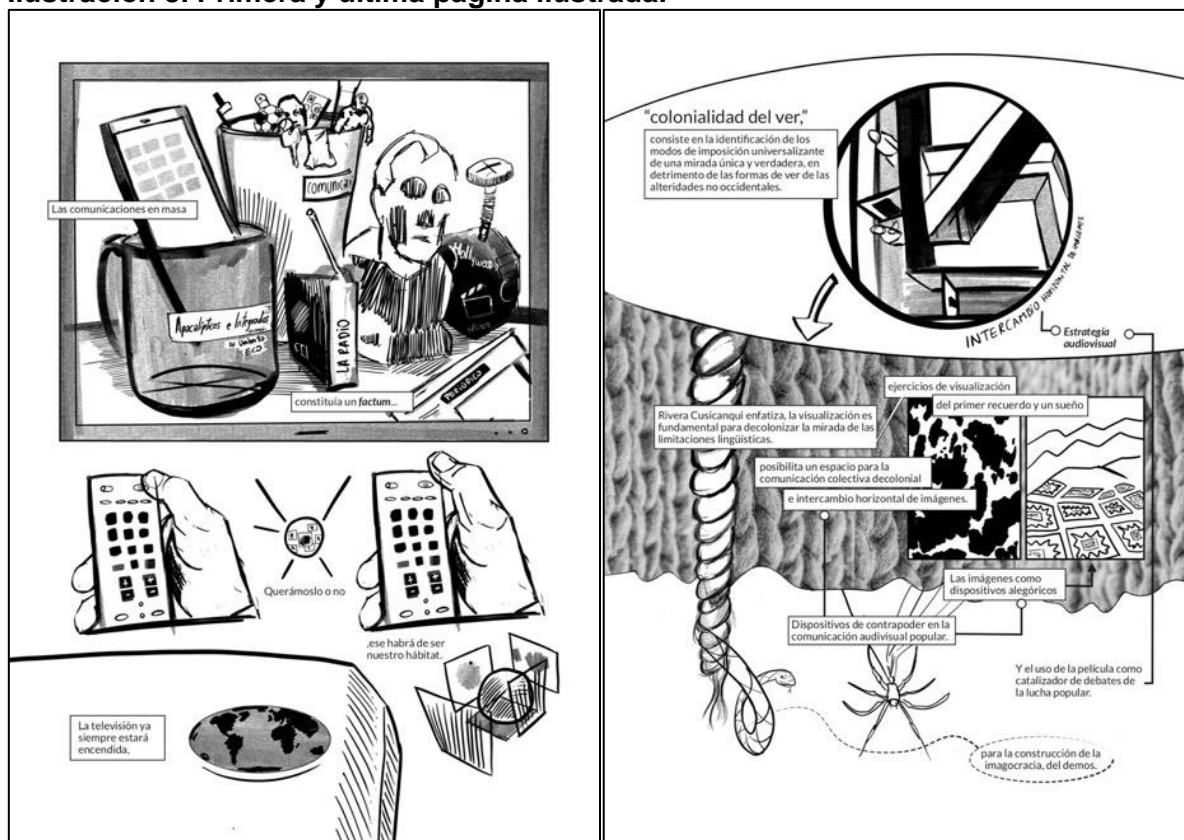
### Prototipo modificado para validación alta

En este apartado del proyecto se adjunta algunas páginas el prototipo con las ilustraciones y las respectivas sugerencias de los autores. En el apartado de propuesta final se adjunta completa la propuesta.

### Ilustración 7. Portada y cita inicial.



**Ilustración 8. Primera y última página ilustrada.**



## **B. Validación 2: Prototipo en alta.**

### **Prototipo en alta**

Se volvió a contactar a los autores del artículo para su final retroalimentación y retroalimentación y aprobación del ensayo visual, para después proceder al testeo exploratorio al perfil de usuario.

Para la validación final a los autores del paper se les presentó el resultado en prototipo en alta. Junto a ello, se les informó que se añadió la cita textual de Umberto Eco, que ellos hacen mención con importancia en el inicio del mismo artículo textual. Se procedió a darles unas preguntas abiertas y no tan específicas para conocer su punto de vista final de transformación de su artículo textual a visual: ¿Algo de mejorar?, ¿Es correcto? Recalcando que pueden opinar libremente del resultado final con los aspectos acordados en la primera validación.

### Retroalimentación por los autores del paper

**Jorge Polo:** “El prototipo 2 se ve potente, me gustó.” “Yo si dejaría la cita de Umberto Eco. Creo que es pertinente.”

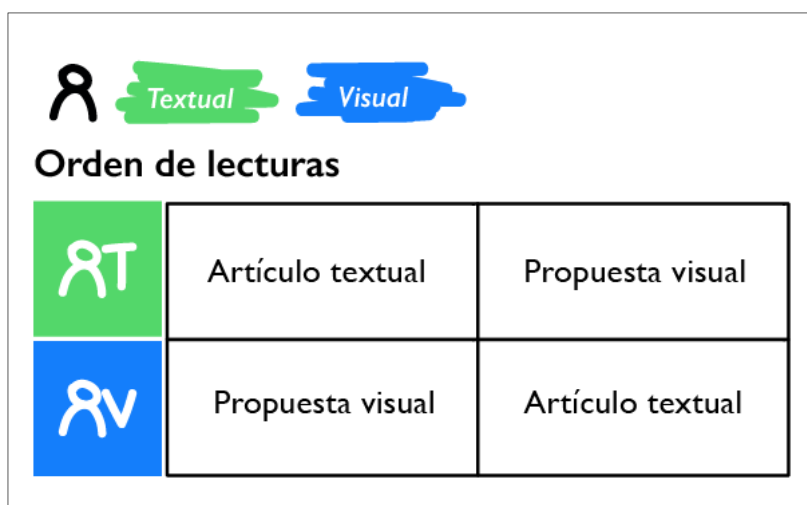
**Miguel Bouhaben:** “Está genial” “Enhorabuena!!!” “Solo se me ocurre que podría poner algún ejemplo del apartado del Nuevo Cine Latinoamericano junto con el ejemplo de la colonialidad del ver”.

### C. Testeo exploratorio

Se realizó un testeo exploratorio a personas externas y voluntarias a participar en la validación de prototipo en alta. Estas personas responden al perfil de usuario, tantos expertos con una inclinación a los textos y a quienes sean expertos en temas visuales.

#### Procedimiento

El testeo exploratorio se dividió en dos grupos, presentado en el siguiente esquema (figura 4):



**Figura 4. Esquema para testeo exploratorio: elaboración propia.**

En el esquema se observa una división entre personas de áreas más textuales y personas expertas en el área visual, de las cuales pertenecen al rango maestría y doctorado. El orden de lectura se llevará a cabo mediante: la “persona textual” lee el artículo textual, termina su lectura, responde la pregunta brindada por los autores del artículo, lee la propuesta visual y responde lo solicitado. En otras palabras, mientras la “persona Textual” lee el artículo textual, la “persona Visual” lee la propuesta visual, y luego se intercambian los roles de lectura.



## a) Testeo grupo 1

### Participantes:

- Docente de la FADCOM.
- Docente de la Universidad Sergio Arboleda.

### Recursos:

- El artículo Imagocracia e Imagomaquia.
- Correo institucional o red social (Telegram).
- Pregunta por los autores del paper.
- Ensayo visual en pdf, validado por los autores.
- Premisas para verificar el ensayo visual.

### Pregunta de los autores.

Explicar en tres líneas qué entiende por “imagocracia” y qué entiende por “imagomaquia”. Definir brevemente los dos conceptos.

### Respuestas del artículo textual

Se presentan las debidas definiciones que proporcionó cada respectivo docente:

Docente	Imagocracia	Imagomaquia
A	<b>“Imagocracia (imagen + poder):</b> Término nuevo que hace referencia al mundo de las imágenes (fotográficas, audiovisuales, cinematográficas, etc.) como <u>espacio</u> donde se libran las luchas de poder y contrapoder sociopolítico.”.	<b>“Imagomaquia (imagen + batalla):</b> Término nuevo que hace referencia a las <u>disputas</u> sociopolíticas que tienen lugar en el espacio de las imágenes, de modo vertical (elitista y hegemónico), y horizontal (popular y periférico), este último, como un modo de reivindicación y resistencia democrática.”
B	“Imagocracia es el poder de la imagen [...]”.	“[...] e imagomaquia la batalla de la imagen.”.

Tabla 2. Respuestas del artículo textual del Grupo textual del testeo exploratorio.

## **Premisas para verificar el ensayo visual**

1. ¿Con cuál lectura se siente más cómodo: textual o visual?
2. ¿Se considera una persona más textual o visual? ¿Por qué?
3. ¿Qué sugerencias daría a la parte estético-visual de la propuesta de transformación del ensayo textual a visual? Es decir, al tipo de ilustración, las relaciones entre los conceptos, etc.

## **Respuestas sobre el ensayo visual**

1. Con respecto a la comodidad de lectura textual o visual:
  - 1.1. “Con ambos, vengo del mundo textual, pero me gusta el visual...” “Creo que ambos, sobre todo juntos, aún tienen un largo camino que recorrer...”.
  - 1.2. Hubo comodidad con la lectura visual, debido a que se avanza más rápido la lectura, a pesar que se pierde contenido textual al pasarlo a imagen.
2. Para verificar si cada persona del grupo textual fue escogida se rescató que existe una persona que le gusta por leer el libro tradicional, pero también de los de carácter experimental, conceptual, retórico. En cambio, la otra persona del grupo textual se considera más visual que textual, porque recuerda mejor las imágenes que palabras; esta persona parte del mundo de las letras, la filosofía.
3. Sugerencias de lo estético visual:
  - 3.1. “Las ilustraciones me parecen bien, quizás sería interesante trabajar a mano la letra de las cajas de texto, pues la letra, la escritura, la tipografía también comunica... Entiendo que es un trabajo arduo para una sola persona, de hecho, en los cómics hay la persona que realiza el libreto, story o trama, el que ilustra (dibujo de línea), el colorista, el letrista (el que dibuja la letra), el editor... son un equipo!, pero quizás lo podría poner como una recomendación en su informe del proyecto.”
  - 3.2. “Las ilustraciones están bien logradas, pero siempre necesitan de una explicación por eso vemos las palabras escritas a su alrededor”.
  - 3.3. Otra de las sugerencias que brindaron fue que la propuesta es muy elocuente, que está bien estructurada y ayuda al lector.

## b) Testeo grupo 2

### Participantes:

- Dos docentes de la FADCOM.
- Un doctorando de la UPV.

### Recursos:

- Ensayo visual en pdf, validado por los autores.
- Correo institucional, Teams, o red social (Telegram, etc).
- Pregunta por los autores del paper.
- El artículo Imagocracia e Imagomaquia.
- Premisas para verificar el ensayo visual.

### Pregunta de los autores

Explicar en tres líneas qué entiende por “imagocracia” y qué entiende por “imagomaquia”. Definir brevemente los dos conceptos.

### Respuesta del ensayo visual

Se presentan las debidas definiciones que proporcionó cada respectivo docente de la pregunta de los autores, en la siguiente tabla:

Docente	Imagocracia	Imagomaquia
A	“Por imagocracia al hecho de que en la actualidad el lenguaje visual cobra cada vez más importancia y puede decirse que comienza a superar al lenguaje escrito, creando un universo lingüístico gobernado por las imágenes.”.	“La imagomaquia entiendo como la “batalla” que debe librarse por el lenguaje visual, contra la hegemonía del discurso visual de occidente, que finalmente considera su propia mirada como la verdadera, desplazando a otras miradas y en consecuencia a otras culturas y formas de comprender el mundo, otras formas ver.”.
B	“Imagocracia, se entiende como el gobierno de las imágenes, o su dominio en la esfera cultural en que vivimos en la actualidad.”	“Imagomaquia significa batalla de las imágenes, que es otro de los fenómenos contemporáneos en que las industrias culturales compiten en ganar nuestra atención. Hay

		imágenes ganadoras y otras más efímeras, pero lo efímero es una característica de las imágenes y los productos culturales en nuestro tiempo.”.
--	--	--

**Tabla 3. Respuestas del ensayo visual del Grupo textual del testeo exploratorio.**

Un participante del grupo visual indicó que el conjunto de imágenes y texto que se observó “es muy potente, hay unas imágenes que me hicieron decir wow.” Por ejemplo, en la página 6 dijo que “es súper clara en sus sentidos y visualmente es muy atractiva”, en la página 9 mencionó que “con la bomba que cae y se convierte en “discurso” para luego ser “disparado”. Creo que lo que consigue es potenciar el texto y darle una nueva dimensión.”.

Otra persona participante del grupo visual comentó:

Sobre la tutora\*

### **Premisas para verificar el ensayo visual y textual**

1. ¿Con cuál lectura se siente más cómodo: textual o visual?
2. ¿Se considera una persona más textual o visual? ¿Por qué?
3. ¿Qué sugerencias daría a la parte estético-visual de la propuesta de transformación del ensayo textual a visual? Es decir, al tipo de ilustración, las relaciones entre los conceptos, etc.
4. ¿Alguna sugerencia que desee dar?

### **Respuestas de verificación del ensayo visual y textual.**

1. La comodidad de lectura por parte del grupo visual se obtuvo que:
  - 1.1. Más comodidad con la lectura visual, porque comprendió de inmediato las intenciones del artículo y pudo interpretar mejor las ideas.
  - 1.2. Una persona del grupo visual tiene comodidad con la lectura textual, porque es más argumentativo.
2. Consideración más visual que textual:
  - 2.1. Se consideró una persona mucho más visual que textual, ya que esa persona tiende a explicarse con dibujos y trabaja todo el día con imágenes y dibujos. Mencionó que el lenguaje escrito lo utiliza por necesidad, porque las imágenes pueden ser menos exactas que las palabras.

- 2.2. Se consideró una persona visual, porque le atrae y le intriga todo lo que contiene imagen y el cómo esta funciona disparando en el sistema semiótico y cognitiva, más que la mera lectura.
3. En cuanto a las sugerencias a la parte estético-visual:
  - 3.1. "El texto es complejo, con muchas citas y trata los temas de forma bastante abstracta. Lograr una transformación al lenguaje visual podría ayudar a tener una comprensión más clara no solo de los datos expuestos, sino del tono y la intencionalidad con la que se presenta el texto. Porque este es un texto ensayístico, que habla de aspectos de la realidad, desde la subjetividad de sus autores. Es un texto académico, fundamentado e informado, pero no es científico ni objetivo, sino opinante e intencionado. Esto da pie a la visualidad para expresarse y lograr hacer visible el "tono" del artículo."
  - 3.2. Se considera interesante la elección del artículo, "puesto que trata un tema que está relacionado con la visualidad y el lenguaje.". Y esto transformado al lenguaje visual lo haría aún más tridimensional, "y debido al tema y enfoque tratados, la presencia de la imagen estaría más que justificada (y, una vez planteada la idea, se hace hasta imprescindible). La posibilidad de imbricar imágenes en el mensaje y que finalmente este sea transmitido a través de la visualidad es una idea muy interesante."
  - 3.3. "La propuesta, me parece muy buena para comunicar la generalidad de los conceptos o ideas principales del paper, sin embargo, tendría que ser más extensa para comunicar más allá de esas generalidades". Y que la considera un buen instrumento de divulgación.
4. Sugerencias o comentarios aparte:
  - 4.1. "Creo que la palabra transformación es muy precisa para describir lo que aquí se está haciendo. No es un texto ilustrado, ni una transcripción. Las imágenes no juegan un papel secundario ni complementario al texto escrito. en este caso, las imágenes son el texto. Y eso pone a este trabajo a una gran distancia por sobre otros ejercicios de textos de divulgación ilustrados, en los que habitualmente la imagen "acompaña" al texto, pero no ocupa su lugar como portador de sentido. En este trabajo texto e imagen

comparten el mismo espacio como fuente de significación, como medio comunicativo y como posibilidad de lectura e interpretación.”

- 4.2. Que se ha hecho un buen trabajo en trasladar los conceptos moderadamente complejos mediante el uso de la retórica visual. Se ha mostrado creatividad y madurez visual. “Hay algunos ajustes, que se podrían afinar”, pero estima que el camino está trazado para que estos contenidos se puedan difundir, que en la mayor parte podrían estar ocultos, si no se usará “estrategias de transformación de un lenguaje estrictamente verbal a uno visual”.

Inclusive por uno de los participantes del grupo visual ofreció una opinión, que a continuación se evidencia:

“Me parece que la propuesta es valiente y cumple su objetivo, con un resultado que resulta muy interesante y una legibilidad muy buena. Considero que propuestas como esta contribuyen activamente a expandir el campo de acción de la ilustración narrativa, abriendo la puerta a más trabajos y ejercicios de esta índole.”.

### **Justificación del uso de la retórica visual**

A partir de la tabla presentada del autor Jaques Durand en el marco teórico de este proyecto, se presenta el uso de retórica visual con breves descripciones, porque existe el vigor en cómo se diseñaron las ilustraciones en su modo conceptual y significado, y cabe evidenciar que pudo existir cierto grado intuitivo en el proceso de la propuesta. A continuación, se presenta la tabla:

<b>Página</b>	<b>Retórica visual</b>	<b>Breve explicación de uso</b>
Portada	Metáfora, alegoría	Uso de perspectiva contrapicado de un individuo, connotando el enfoque de poder, que está arriba y tiene autoridad. También uso de escala del individuo para que demuestre superioridad y el nivel que existe, mediante el contraste de un círculo que asemeja a un interruptor. En la parte superior con rectángulos, dando alusión a lo audiovisual.

Página 2	Perífrasis, prosopopeya, litote, metáfora	Elementos usados: televisión, control remoto, esfera llena de imágenes. Dentro del televisor se presenta una composición elementos de la comunicación y su medio donde algunos están en vasos o taza, donde se representa el elemento de consumo. Recalcando con el control remoto que se enciende, y ese botón de encendido se manifiesta como metáfora del mundo, el encender el mundo cultural. La esfera es la sociedad rodeada de imágenes.
Página 3	Hipérbole, Alegoría.	Hay una exageración tipográfica del que internet se expande. El individuo que entra en una compuerta o pantalla en el que existe una red de conexiones infinitas y relacionado con el texto de que no existirá salida.
Página 4	Alegoría	En la parte inferior, hay un individuo visualizándose en una pantalla. A lado se presenta la hegemonía que están instaladas y predeterminan los gustos., un muñeco en las manos, que está siendo configurado con elementos de proyección social.
Página 5	Hipérbole, metáfora	Existe un elemento vacío para que el lector se cuestione según lo presentado gráficamente y textualmente, y genere ese significado de la ausencia como lo escrito o lo visual. Se representa como el ciclo de a cultura visual se manifiesta con las variedades interminables de las imágenes.  La cita de Sartori se representa más descriptivamente como el artículo hace mención, ya que esa situación le asustó a dicho autor.

Página 6	Metáfora	Analogía con la infancia, usando el niño, porque en el artículo una cita enfatiza sobre la infancia y los medios audiovisuales trastocarán lo sensorial del humano. Lo sensorial con una actividad lúdica y en ambiente natural para pasar a la siguiente página con una ficción más allá de lo sensorial. La cometa como mecanismo actividad y su vista en el cielo de lo más allá.
Página 7	Metáfora, metonimia.	El niño se eleva como la cometa, observando toda esa red, ciudad. El sueño de volar, en el que ese comportamiento pasa a la percepción y la visión. Acción sustituida al punto de vista, lo que la imagen deja llevar, ese vuelo atractivo.
Página 8	Sinécdoque	La imagen inferior se observa en la bota, que representa al soldado que está dentro de un fotograma de una película y la batalla, la guerra
Página 9	Alegoría, metonimia	Se representa lo audiovisual como un cine dentro de un círculo. El uso de la serpiente y araña para representar a Cusicanqui, en lo que enfatiza sus estudios de lo andino, por defensa de los dispositivos alegóricos que hace mención el artículo. La serpiente sale de una cuerda donde existe una sustitución y metáfora con elementos no semejantes; solo en su forma.

**Tabla 4. Justificación del uso de la retórica visual en el ensayo visual.**



## **Guía para presupuestar el proyecto**

Visto desde el diseño gráfico, este proyecto se implementa con la modalidad de servicio de traducción con uso de la retórica visual, para generación de ingresos en el ámbito laboral, hacia autores y/o universidades que deseen que sus papers sean traducidos o generar ensayos visuales. Este sistema abarca al diseñador/ilustrador como un prestador de servicio para que el usuario obtenga el producto final del ensayo visual. Con el objetivo que los usuarios, autores y/o universidades, busquen el servicio más que el proceso de contactar al cliente, para que se conozca el servicio y el proceso primario de investigación proceda de un brief.

### **Brief guía.**

Cuando el autor o universidad requiera el servicio de este proyecto, se plantea este ejemplo de brief:

1. Nombre del artículo
2. Nombre de los autores
3. Extensión del artículo
4. Características de publicación
5. Objetivo del artículo
6. Palabras claves
7. Preguntas al autor:
  - Fragmentos claves
  - Sugerencias en específico

### **Presupuesto**

Entonces, para cotizar este proyecto, se toma en cuenta:

- La información primaria
- El desarrollo creativo
- El resultado final
- Iva

En lenguaje profesional del diseño gráfico, cada etapa incluye su respectivo proceso como se observa cotizado en la Tabla 2. En el que toma en cuenta el tiempo de lectura del artículo por días. La visualización del costo este proyecto como una fuente laboral de ingresos se considera el tiempo de lectura, mencionado previamente, sin embargo,

dependerá de la extensión y densidad del artículo que llegue al servicio de transformación a ensayo visual.

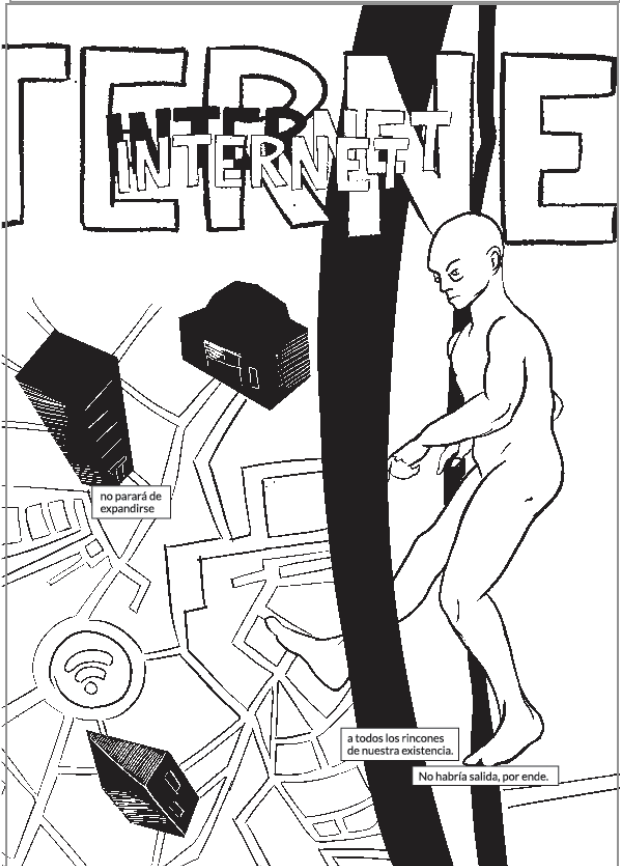
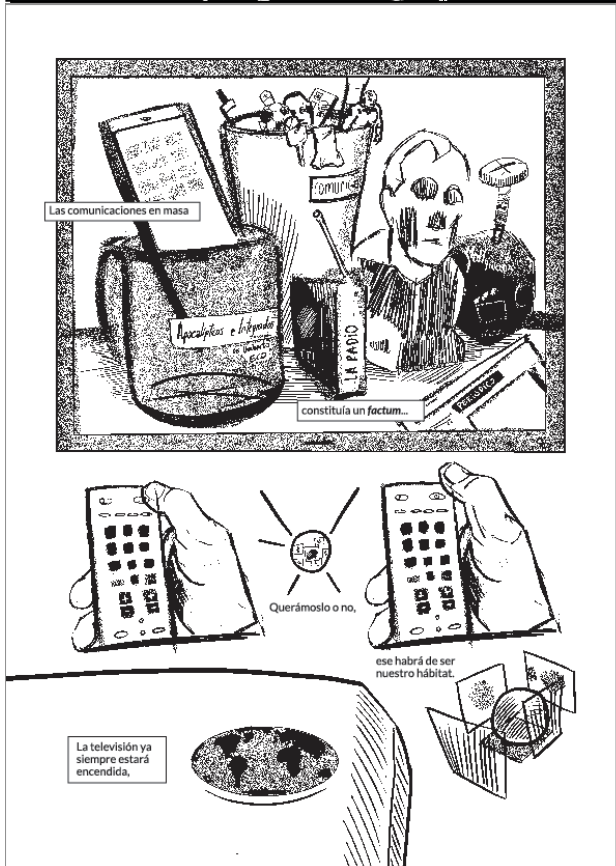
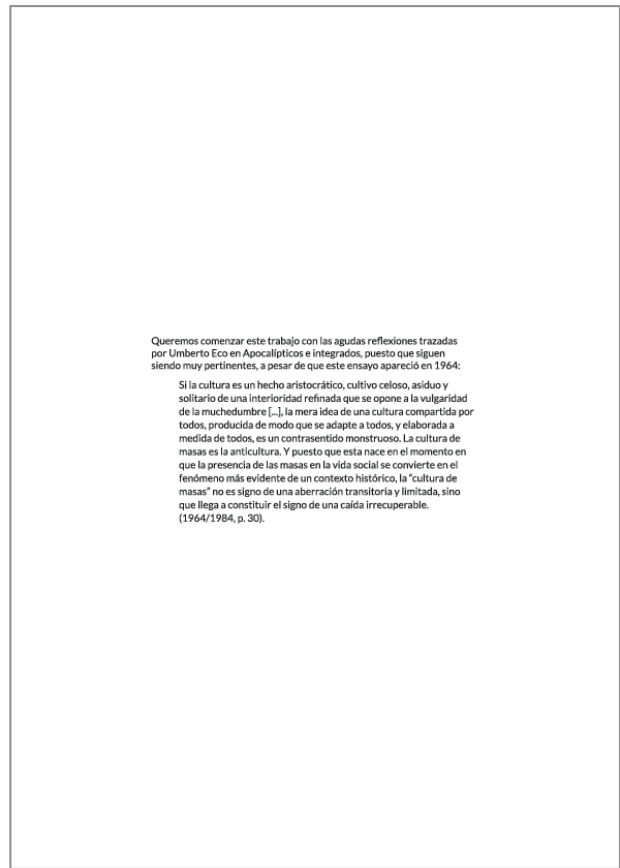
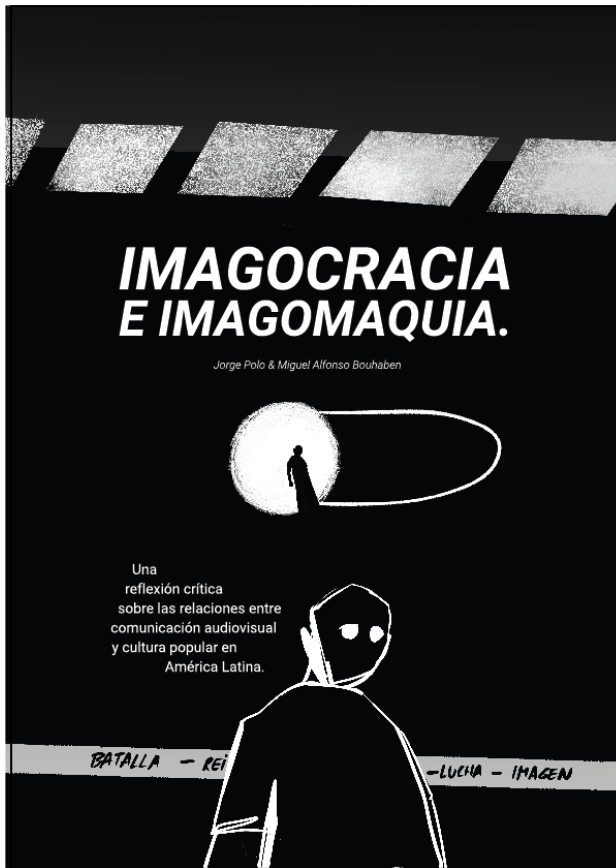
Este proyecto se estimó ocho hojas que ameritó por la selección de fragmentos del artículo. Por lo tanto, el costo de la ilustración tiene el costo más alto y se diferencia del resto del apartado de desarrollo, porque es el proceso definitorio en el que va tomando forma el hilo del ensayo visual. El resultado de la maquetación incluye la parte portada, ilustración y referencias bibliográficas que posea el artículo.

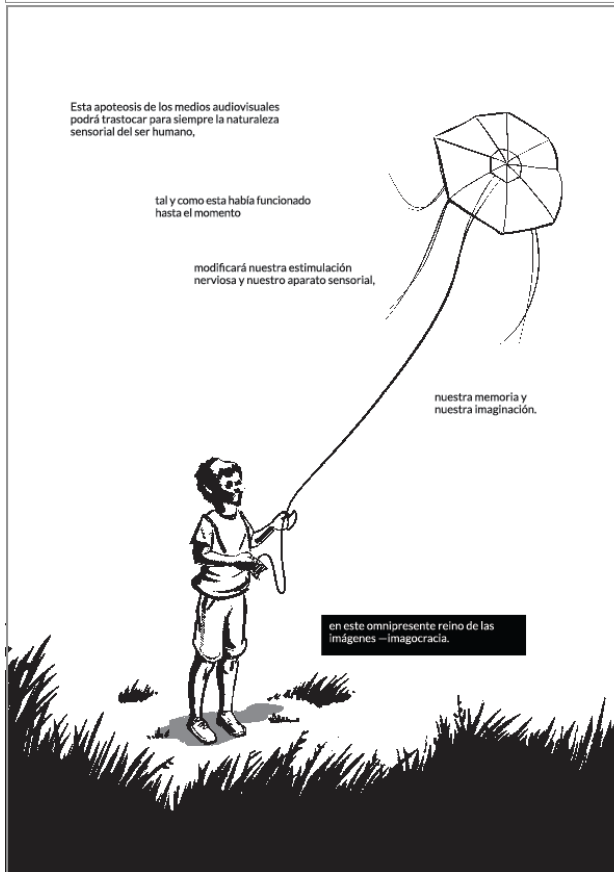
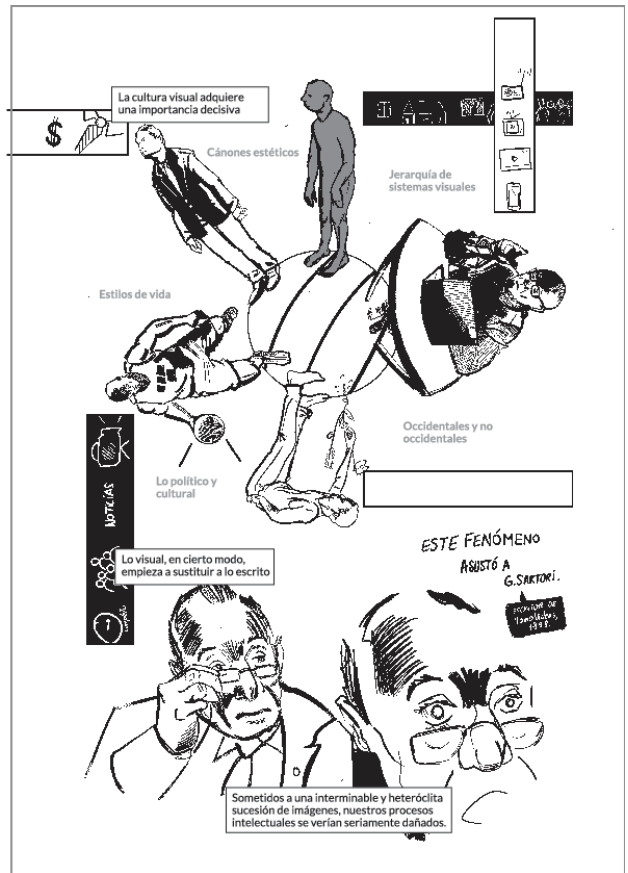
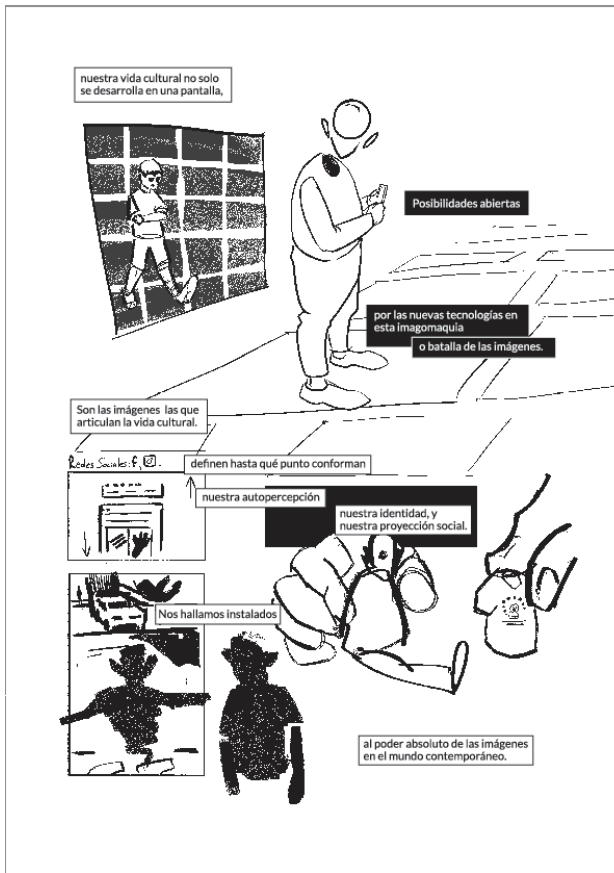
A continuación, se observa la tabla de costeo general para presentación al cliente:

Proyecto	Ensayo visual cotizado por un mes	
	Descripción	Precio
	<b>Información primaria</b>	
	Estudio y Brief	\$ 40
	<b>Desarrollo</b>	
	Lectura del paper	\$ 30
	Selección de las ideas	\$ 30
	Diseño de bocetos	\$ 90
	Ilustración por hojas	\$ 320
	Diseño de portada	\$ 60
	<b>Resultado Implementación</b>	
	Maquetación final (incl. Mock up)	\$ 30
	<b>subtotal</b>	\$ 600
	<b>iva</b>	\$ 72
	<b>Total</b>	\$ 672

**Tabla 5. Cotización del proyecto.**

## Propuesta final





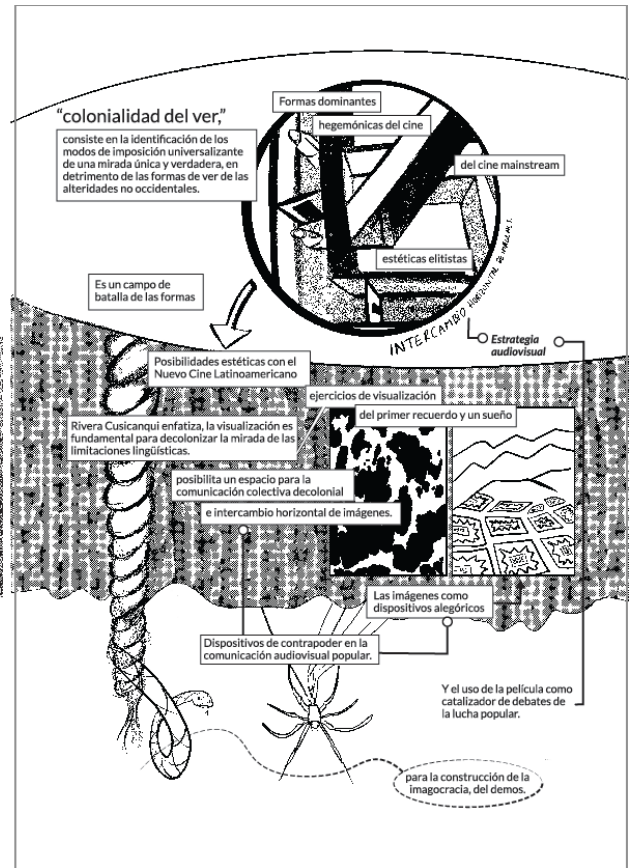
Salvar al soldado Ryan, película de Steven Spielberg estrenada en 1998.  
Esta película ha construido un imaginario.



## Referencias bibliográficas

Para transformar este ensayo a visual, se tomaron fragmentos de *Imagocracia e imagomafia. Una reflexión crítica sobre las relaciones entre comunicación audiovisual y cultura popular en América Latina*. A continuación, se presentan todas las referencias respectivas del paper; a pesar que solo se tomaron fragmentos sobre el discurso de la imagen y su poder.

- Adorno, Theodor W. (1966). *Televisión y cultura de masas* (L. E. Revol, Trad.). Córdoba, Argentina: Eudecor.
- Alonso, Jorge (2013). *Cómo escapar de la cárcel de lo electoral: el Movimiento #YoSoy132*. Descartes, 2, 17-40. Disponible en [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S1607-050X2013000200002](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1607-050X2013000200002).
- Álvarez, Santiago. (1969/2010). *Arte y compromiso*. En Susana Velleggia (Comp.), *La máquina de la mirada. Los movimientos cinematográficos de ruptura y el cine político latinoamericano en las encrucijadas de la historia* (pp. 463-465). Quito, Ecuador: CIESPAL.
- Barrientos, Joaquín. (2011). *La colonialidad del ver. Hacia un nuevo diálogo visual interepistémico*. *Nómadas*, 35, 13-29. Disponible en [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S021-75502011000200002&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S021-75502011000200002&lng=en&nrm=iso).
- Benjamin, Walter (2011). *La obra de arte en la era de su reproducción técnica* (S. Fehrmann, Trad.). Ciudad de Buenos Aires, Argentina: El cuenco de Plata.
- Birri, Fernando (1962/2010). *Cine y subdesarrollo*. En Susana Velleggia (Comp.), *La máquina de la mirada. Los movimientos cinematográficos de ruptura y el cine político latinoamericano en las encrucijadas de la historia* (pp. 329-334). Quito, Ecuador: CIESPAL.
- Bouhaben, Miguel Alfonso (2017). *Pensar, crear, resistir. Las rupturas del Cine Latinoamericano y sus lecturas contemporáneas*. *Fuera de campo*, 1(3), 11-33.



- Bouhaben, Miguel Alfonso (2020). *Prácticas de videoactivismo estudiantil. El papel de los estudiantes de cine de la Universidad de las Artes en las movilizaciones del Puro Nacional de Ecuador* (2019). *Cinemas d'Amérique Latine*, 28, 19-35.
- Castro-Gómez, Santiago (2007). *Decolonizar la universidad. La hybrid del punto cero y el diálogo de saberes*. En Santiago Castro-Gómez y Ramón Grosfoguel (Ed.), *El giro decolonial. Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global* (pp. 79-91). Bogotá, Colombia: Siglo del Hombre.
- Cohen-Sear, Gilbert y Fougeyrolles, Pierre (1977). *La influencia del cine y la televisión* (J. J. Utrilla, Trad.). Ciudad de México, México: Fondo de Cultura Económica.
- Debord, Guy (2003). *La sociedad del espectáculo* (J. L. Pardo, Trad.). Valencia, CV: Pretextos.
- Debray, Régis (2001). *Introducción a la mediología* (N. Pujol i Valls, Trad.). Barcelona, CT: Paidós.
- Deleuze, Gilles (2010). *Derrames. Entre el capitalismo y la esquizofrenia* (Equipo editorial Cactus, Trad.). Buenos Aires, Argentina: Cactus.
- Eco, Umberto (1984). *Apocalípticos e integrados* (A. Boglar, Trad.). Barcelona, CT: Lumen. (Publicación original, 1964).
- Fanon, Frantz (1973). *Piel negra, máscaras blancas* (Á. Abad, Trad.). Buenos Aires, Argentina: Atraxax.
- Finquelievich, Susana (Coord.). (2000). *Ciudadanos a la red! Los vínculos sociales en el ciberespacio*. Ciudad de Buenos Aires, Argentina: Ciccus/ La Crujía.
- Ford, John. (Director). (1940). *Las uvas de la ira*. Estados Unidos: 20th Century Studios.
- García Calvo, Agustín (1985). *Razón común*. Zamora, CL: Lucina.
- García Espinosa, Jorge (2010). *Intelectuales y artistas del mundo entero ¡desuníos! En Susana Velleggia (Comp.), La máquina de la mirada. Los movimientos cinematográficos de ruptura y el cine político latinoamericano en las encrucijadas de la historia* (pp. 483-493). Quito, Ecuador: CIESPAL. (Trabajo original publicado en 1973).
- Getino, Octavio y Solanas, Fernando (2010). *Hacia un tercer cine*. En Susana Velleggia (Comp.), *La máquina de la mirada. Los movimientos cinematográficos de ruptura y el cine político latinoamericano en las encrucijadas de la historia* (pp. 337-373). Quito, Ecuador: CIESPAL. (Trabajo original publicado en 1969).

Griffin, Roger (2005). *Modernismo y fascismo. La sensación de continuidad bajo Mussolini y Hitler* (J. Blanco Castiella, Trad.). Madrid, MD: Akal.

Grosgoguel, Ramón (2007). Descolonizando los universalismos occidentales y el pluriversalismo transmoderno decolonial desde Aimé Césaire.

Hacia los zapatistas. En Santiago Castro-Gómez y Ramón Grosgoguel (Eds.), *El giro decolonial. Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global* (pp. 49-78). Bogotá, Colombia: Siglo del Hombre.

Lacón, Ernesto (2008). *La nueva población. Ciudad de México*. México: Fondo de Cultura Económica.

Le Bon, Gustav (2002). *Psicología de las multitudes* (J. M. Navarro de Palencia, Trad.). Granada, AN: Comares.

León, Christian (2007). *Imagen, medios y micromultitud. Hacia una crítica decolonial de los estudios visuales*. *Ambiente*, 31, 109-123. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.amb.2007.03.001>

Lugones, María (2007). *Hacia un feminismo decolonial. La materia de la discordia*, 4 (1), 109-123. DOI: <https://doi.org/10.2307/4044444>

Haidt, Michael y Negt, Antonio (2004). *Multitud: guerra y democracia en la era del Imperio* (J. A. Raso Alférez, Trad.). Barcelona, CT: Debates.

Maldonado-Tenorio, Nelson (2007). *Sobre la colonialidad del ser: contribuciones al desarrollo de un concepto*. En Santiago Castro-Gómez y Ramón Grosgoguel (Eds.), *El giro decolonial. Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global* (pp. 127-152). Bogotá, Colombia: Siglo del Hombre.

Martín Barbero, Jesús (2006). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona, CT: Anêpsion.

Mignolo, Walter y Gómez, Pedro Pablo (2011). *Estéticas decoloniales*. Bogotá, Colombia: Corferencia.

Negroponte, Nicholas (2001). *El mundo digital. Un futuro que ya ha llegado* (M. Abadía, Trad.). Barcelona, CT: Ediciones R.

Mirzoeff, Nicholas (2009). *Una introducción a la cultura visual* (P. García Aguera, Trad.). Barcelona, CT: Paidós.

Frías (2007). *República* (C. Egozcue Lan, Trad.). Madrid, MD: Caelos.

Polo Blanco, Jorge (2008). *Colonialidad múltiple en América Latina. Formas de dependencia, ritmos de soberanía*. *Latin American Research Review*, 13(1), 10-25.

Polo Blanco, Jorge (2007). *Aprié Nistracho. La crueldad de la política*. Madrid, MD: Imagari.

Quijano, Anibal (2007). *Colonialidad del poder y clasificación social*. En Santiago Castro-Gómez y Ramón Grosgoguel (Eds.), *El giro decolonial. Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global* (pp. 39-80). Bogotá, Colombia: Siglo del Hombre.

Raschón, Joaquín (2005). *El espectador emancipado* (A. Diles, Trad.). Buenos Aires, Argentina: Manantial.

Rendulfo, César (2007). *Sociópolis. El cambio político en la era de la utopía*. Madrid, MD: Capitán Swing.

Rifkin, Jeremy (2006). *La era del acceso. La revolución de la nueva economía* (José Francisco Álvarez Álvarez y David Tico Barrios, Trad.). Barcelona, CT: Paidós.

Rivera Casarri, Silvia (2007). *Sociología de la imagen. Miradas al/la desde la historia andina*. Buenos Aires, Argentina: Trilce Litúrgica.

Roche, Claudio (2001). *No al populismo*. En Susana Velázquez (Comp.), *La máquina de la mirada. Los movimientos cinematográficos de ruptura y el cine político latinoamericano en las encrucijadas de la historia* (pp. 107-164). Quito, Ecuador: CIESPAL. (Trabajo original publicado en 1996).

Sanzó, Jorge (Director) (1996). *Ukama*. Bolivia: producción de Nicmar Jordán Casado.

Sanzó, Jorge (Director) (1998). *Vencer Malibu*. Bolivia: Grupo Ukama, Sanjón, Jorge (Director) (1995). *El consejo del pueblo*. Bolivia: Grupo

Ukama: Radioactivación Italiana (RAI).

Sanzó, Jorge (2004). *Sobre un cine contra el pueblo y por un cine fuera del pueblo*. En Susana Velázquez (Comp.), *La máquina de la mirada. Los movimientos cinematográficos de ruptura y el cine político latinoamericano en las encrucijadas de la historia* (pp. 27-80). Quito, Ecuador: CIESPAL. (Trabajo original publicado en 1978).

Sanzó, Jorge (2006). *Problemas de la forma y del contenido en el cine revolucionario*. En Susana Velázquez (Comp.), *La máquina de la mirada. Los movimientos cinematográficos de ruptura y el cine político latinoamericano en las encrucijadas de la historia* (pp. 89-100). Quito, Ecuador: CIESPAL. (Trabajo original publicado en 1978).

Sarrot, Giovanni (1998). *Homo Videns. La sociedad subdelegada* (A. Díaz Solís, Trad.). Madrid, MD: Tróika.

Spielberg, Steven (Director) (1993). *Salvar al soldado Ryan*. Estados Unidos: Dreamworks.

Tappan (2001). *La hipotética cibernética* (R. Suárez Torres, Trad.). Madrid, MD: Armonía Marchado.

Vattimo, Gianni (1998). *La sociedad transparente* (T. Otazu, Trad.). Barcelona, CT: Paidós.

Vernelli, Gabriela (2001). *Sobre la colonialidad del lenguaje*. *Universitas Humanística*, 8, 33-58. <http://dx.doi.org/10.1164/journals.uh.uh.01.08>

Vivien Harwood, César de (2001). *El cine de los Andes*. Fragmentos del mundo. Madrid, MD: La Cebra Roja.

Virilio, Paul (1994). *La máquina de visión* (M. Anselmi-Ram, Trad.). Madrid, MD: Cátedra.

Virilio, Paul (1989). *Estética de la desaparición* (N. Berroga, Trad.). Barcelona, CT: Anagrama.

Willemsen, Immanuel (2001). *El surrealismo y sus avatares: los dilemas de las ciencias sociales*. *Equipo de la revista*, Trad. *Revista de Sociología*, 16, 77-99. <https://doi.org/10.31040/revista.16.1.77-99>

## Mockups

A continuación, se visualiza los medios estratégicos, donde la propuesta visual estaría implementada. Tanto en medio digital en formato pdf en algún dispositivo como vista en teléfono inteligente, tablet y computadora, y en formato físico como en una revista o libro.

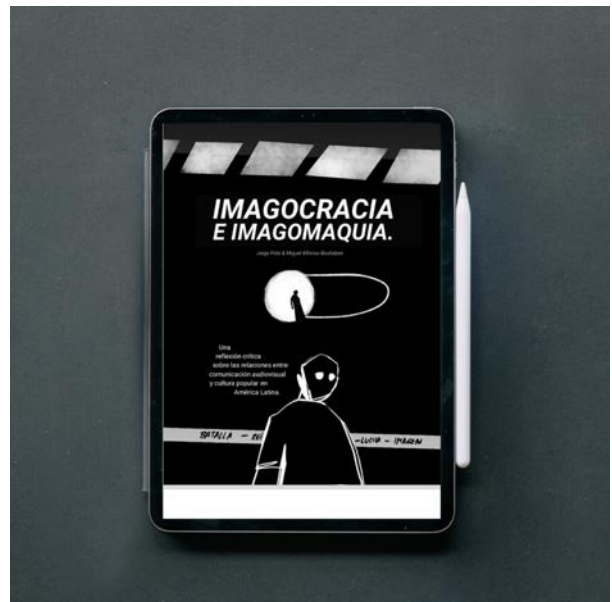
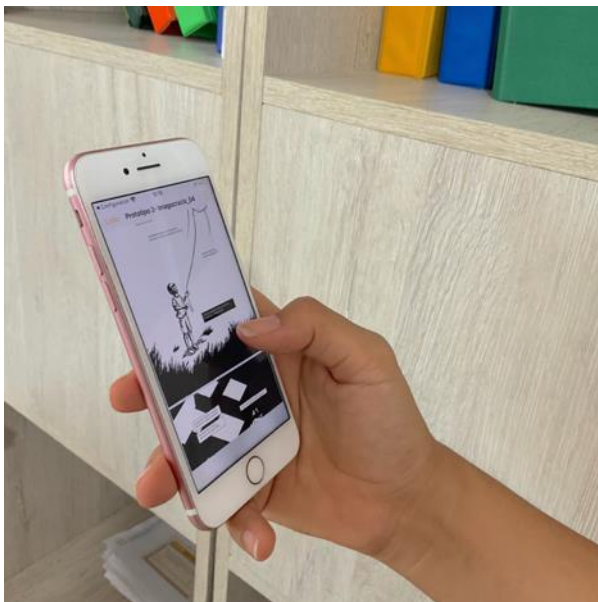
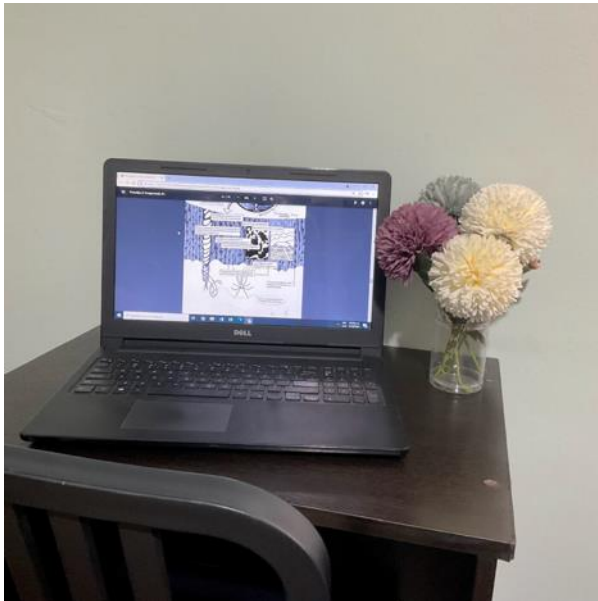


Figura 5. Mock ups en medios digitales e impreso.

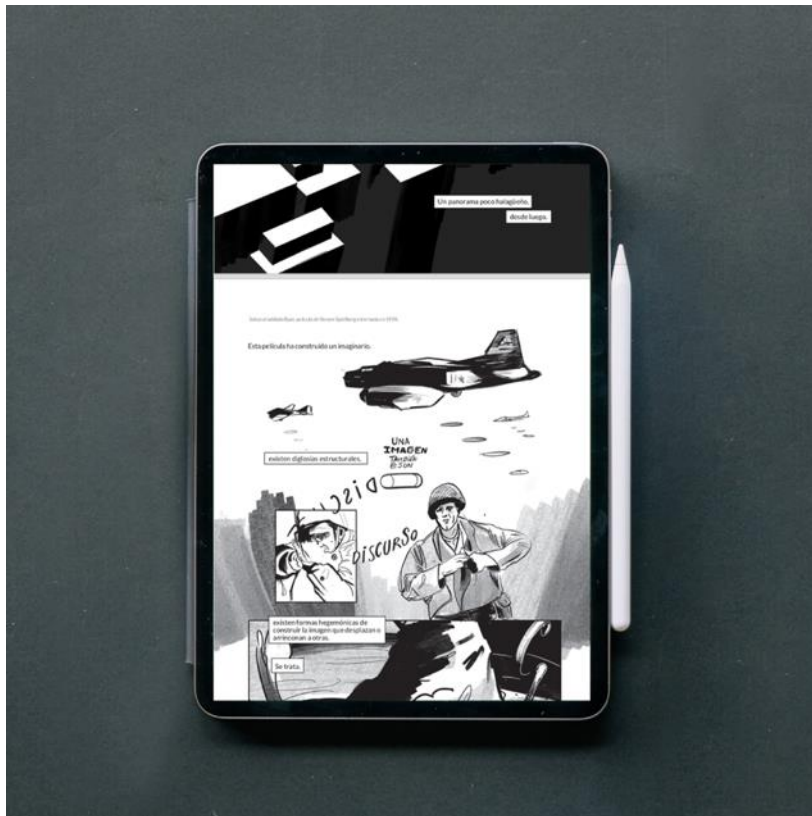


Figura 6. Mock ups en medio digital.



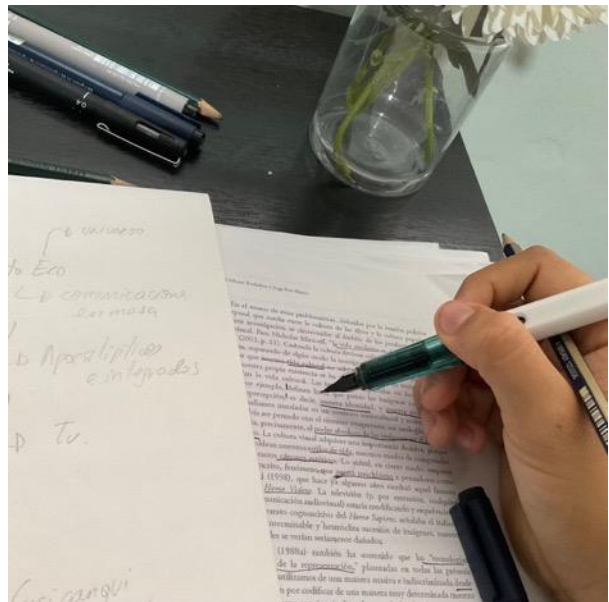


Figura 7. Desarrollo de bocetos, selección de ideas y de mapas mentales.

# CAPÍTULO 4

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

La propuesta de transformación del ensayo académico se concibió en primera instancia como un camino poco visible, en cuanto a la selección de la parte medular del proyecto, la del artículo o la del trabajo bajo algunas referencias que se encaminaron al tema de la imagen y su lectura. Sin embargo, las dificultades se decantaron durante el proceso, y casi finalizaron tras realizar y validar exitosamente el ejercicio de transformación, que superaba la mera traducción de un artículo académico en el campo de las Artes y Humanidades. Efectivamente, el artículo *Imagocracia e imagomaquia* realizado por dos docentes de FADCOM, fue escogido, porque cumplía con los requisitos y expectativas primariamente planteados: el de la pertenencia al ámbito de conocimiento, y el secundario de su relación con el tema sobre el poder de las imágenes en el universo cultural actual, además de que sus citas se acoplaron perfectamente al primer objetivo de este proyecto.

Además, que posee un título interesante para la época y que las imágenes y lo audiovisual involucra la cultura de masas y la industria cultural. Temas que encajan como parte de la raíz del proyecto.

No obstante, este proceso de transformación exitoso contempló acciones más allá de la elección de un buen artículo. Entre los factores claves de logro se pueden citar:

- a) La importancia de una buena ejecución de un proceso de validación, que en este caso requirió del diálogo con los autores del mismo; tras la validación del prototipo de baja y la percepción del nivel de fidelidad en la comunicación de la esencia del paper. Las premisas posibles a utilizar aportadas por los autores permitieron proseguir hacia el proceso de ilustración final.
- b) La capacidad del diseñador en articular discursos visuales usando elementos de la retórica visual en un lenguaje o estilo visual pertinente a los objetivos de la esencia del artículo.
- c) También la validación de los expertos, aumentó el valor, al argumentar los factores positivos del uso de imágenes en la comprensión más rápida de artículos complejos.

En suma, las validaciones, argumentaciones y la positiva experiencia del proceso de transformación apuntan al potencial de este proyecto como puerta para que se realicen más trabajos de esta forma.

### **Recomendaciones**

Como autora de este proyecto, se pudo considerar haber hecho un anexo en la propuesta final o incluir los aspectos de las notas hechas en el diario visual para que de cierto modo también la parte de referencia bibliográfica tenga esa esencia visual y no solo maqueta por retículas, pudo incluirse unos dibujos.

También se rescata que este proyecto puede definirse para generar ingresos hacia diferentes clientes: 1) para los autores académicos que deseen publicar su información en un ensayo visual; 2) quienes deseen explorar o crear un ensayo con imágenes; 3) universidades que busquen comunicar y transformar algunos ensayos textuales a visuales.

El diseñador como ilustrador involucrado en el mundo del diseño y cierta parte del artístico, puede producir estos ensayos visuales para que sirvan a la sociedad y a su devenir profesional.

# BIBLIOGRAFÍA

Apa. (2019). *Acerca del estilo APA*. Recuperado de <https://apastyle.apa.org/about-apa-style>

Acaso, María. (2009). *El lenguaje visual*. (1era ed.). Ediciones Paidós Ibérica, S. A.

Arenas, S., Burgos, R., Lizcano, C., Rebolledo, H., Barrero, N., et al. (2014). *El artículo académico*. Bogotá: Universidad Sergio Arboleda. Recuperado de <https://www.usergioarboleda.edu.co/wp-content/uploads/2016/01/guia-articulo-academico.pdf>

Arias Villamar, J. A., & Pezo Cunalata, C. L. (2018). *La comunicación visual desde al aula para el mundo*. Universidad y Sociedad, 10(1), 290-295. Recuperado de <http://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus>

Bañuelos, Jacob. (2006). *Aplicación de la semiótica a los procesos de diseño*, p. 233-254. UNED, México. Revista Signa 15.

BAU. (10 de septiembre de 2019). *La infografía y la visualización de datos, una especialización de futuro*. Recuperado de

<https://news.baued.es/index.php/2019/09/10/la-infografia-y-la-visualizacion-de-datos-una-especializacion-de-futuro/>

Berger, Blomberg, Fox, Dibb & Hollis. (1972). *Ways of seeing*. British Broadcasting Corporation and Penguin Books.

Blandón & Golovátina. (2019). *El cómic como estrategia pedagógica para la formación del pensamiento crítico*. En Porfirio Cardona-Restrepo y Juan Carlos Echeverri-Álvarez (compiladores). *Estética y educación para pensar la paz*. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana, pp. 149-178. [ISBN 978-958-764-719-8].

Bonsiepe, G. (2004), *Diseño | Globalización | Autonomía*, en 2 Textos recientes. *Proyectar hoy y Diseño | Globalización | Autonomía*, 26-74, NODAL: Argentina

Recuperado de <http://www.quibonsiepe.com/pdf/files/globalizacion.pdf>

Ecuador Actual. (2020). *Exponentes del diseño gráfico en Ecuador*. p.6. Recuperado de [https://issuu.com/domenikadomenech/docs/revista\\_completa](https://issuu.com/domenikadomenech/docs/revista_completa)

Ecuador Actual. (2020). *Exponentes del diseño gráfico en Ecuador*. p.66. Recuperado de [https://issuu.com/domenikadomenech/docs/revista\\_completa](https://issuu.com/domenikadomenech/docs/revista_completa)

Farinella M., (2018). "Of Microscopes and Metaphors: Visual Analogy as a Scientific Tool". *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship* 8(0). p.18. doi: <https://doi.org/10.16995/cg.130>

Ferrer A. & Gómez D., (2013). *Imagen y comunicación visual*. p. 59. Recuperado de <https://archive.org/details/2013ImagenYComunicacionVisual>

García Díaz, Vanessa. (2018). *La diversidad en entredicho. Diseño y escritura académica en la UASLP*. Revista iberoamericana de educación superior, 9(24). Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-28722018000100152&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-28722018000100152&script=sci_arttext)

Gonzalez-mardones, s. (2016). *El diseño gráfico y sus profesionales. Retos y definiciones*. p. 267 (tesis doctoral). Universitat de barcelona. <https://tdx.cat/handle/10803/373908#page=1>

González-Samé, H.; Romero-Rodríguez, L. M.; Aguaded, I. (2017). *La investigación en comunicación en Latinoamérica: Una aproximación histórica*. Historia y comunicación social 22.2, 427-443.

Hernandez-Muñoz, O. (2010). *La dimensión comunicativa de la imagen científica: representación gráfica de conceptos en las ciencias de la vida*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, ES. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/11672/1/T32414.pdf>

Hernández-Muñoz, O. & Barrio de Santos, A.R. (2016). *Necesidad de normalización en ilustración científica*. Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias, 13 (1), 160-175. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10498/18021>

Hurtado, María. (2019). *Qué tipos de bocetos se utilizan en diseño gráfico*. Recuperado de <https://foroalfa.org/articulos/pdf/que-tipos-de-bocetos-se-utilizan-en-diseno-grafico.pdf>

Ibañez, F. (2021). *Estudio revela las ventajas de tomar notas a mano*. Observatorio: Instituto para el Futuro de la Educación. Recuperado de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/ventajas-de-escribir-a-mano>

Jiménez, Jesús. (2016). *Alex Toth, el maestro del terror*. Rtv.es. Recuperado de <https://www.rtve.es/noticias/20160303/alex-toth-maestro-del-terror/1311485.shtml.rtv.es>  
Kuttner, P. J., Sousanis, N., Weaver-Hightower, M. B. (2019). *How to Draw Comics the Scholarly Way Creating Comics-Based Research in the Academy*. P. 396-422.

Lamela, & Musseta. (2020). *Apropiación transgresiva y multimodalidad en la investigación académica: Propuestas De Escritura*. Teias, 21(63), 265-280.6

López López, Wilson. (2011). *Editoial. Acerca de los cuartiles y la corriente principal*, p. 653-654. Universitas Psychologia, vol. 10, num. 3. Bogotá, Colombia. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/647/64722377001.pdf>

Lupton, Ellen. (2011). *Intuición, Acción, Creación. Graphic Design Thinking*. Editorial Gustavo Gili. SL, Barcelona, 2012.

Mejía Navarrete, J. (2016). *La investigación humanística*. Recuperado de <https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/urp/680/Lainvestigacionhumanistica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Martín, Teresa. (2015). *La escritura académica: pautas*. Recuperado de [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/publicaciones\\_centros/PDF/napoles\\_2015/17\\_martin.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/napoles_2015/17_martin.pdf)
- Menza, A.E., Sierra, E.L. & Sánchez, W.H. (2016). *La ilustración: dilucidación y proceso creativo*. Revista Kepes, 13, 265-296. Recuperado de [http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista13\\_12.pdf](http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista13_12.pdf)
- Monastersky, R. & Sousanis, N. (2015). *The fragile framework*. Nature 527, 427–435. Recuperado de <https://www.nature.com/articles/527427a>
- Muñoz, E. L. (2017). *El cómic como lenguaje visual híbrido y su vigencia en la era digital con- temporánea*. CuCo, Cuadernos de cómic, 8, p. 7-30. Recuperado de [http://cuadernosdecomic.com/docs/revista8/El\\_comic\\_como\\_lenguaje\\_visual\\_hibrido\\_y\\_su\\_vigencia\\_en\\_la\\_era\\_digital\\_comtemporanea.pdf](http://cuadernosdecomic.com/docs/revista8/El_comic_como_lenguaje_visual_hibrido_y_su_vigencia_en_la_era_digital_comtemporanea.pdf)
- Muñoz, Horacio. (2018). *Unflatening de Nick Sousanis: El cómic ensayo y el pensamiento en dibujo*. Recuperado de [https://www.academia.edu/33188638/Unflattening\\_de\\_Nick\\_Sousanis\\_El\\_cómic\\_ensayo\\_y\\_el\\_pensamiento\\_en\\_dibujos](https://www.academia.edu/33188638/Unflattening_de_Nick_Sousanis_El_cómic_ensayo_y_el_pensamiento_en_dibujos)
- Musseta, Siragura, & Vottero. (2020). *Escrituras en artes: registros y reflexividades*. Libro de Actas, III Jornadas de Investigación en Artes UNVM, 37-63. Recuperado de [https://www.academia.edu/44513930/Simposio\\_Escrituras\\_en\\_artes\\_registros\\_y\\_reflexividades](https://www.academia.edu/44513930/Simposio_Escrituras_en_artes_registros_y_reflexividades)
- OCDE. (2015). *Frascati Manual 2015: Guidelines for Collecting and Reporting Data on Research and Experimental Development, The Measurement of Scientific, Technological and Innovation Activities*. Publicado por acuerdo con la OCDE, París (Francia). DOI: <http://dx.doi.org/10.1787/9789264239012-en>
- Palacio. (2009). *La investigación a través de los tiempos*. p.68. Univesidad del Rosario, Bogotá. Recuperado de [https://www.urosario.edu.co/Administracion/documentos/Documentos-de-Investigacion/BI65\\_Admon\\_interno\\_final-impresion.pdf](https://www.urosario.edu.co/Administracion/documentos/Documentos-de-Investigacion/BI65_Admon_interno_final-impresion.pdf)
- Ramírez Paredes, K.G. (2019). *El Aprendizaje Basado en Investigación en el diseño gráfico. Una intervención en el contexto educativo mexicano*. En REDINE (Ed.), Estrategias y metodologías didácticas: perspectivas actuales. (pp. 41-49). Eindhoven, NL: Adaya Press.
- Real Academia Española. (2020). *Diccionario de la lengua española*. Edición 23.
- Rivas, Luis. (2011). *Las nueve competencias de un investigador*. Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2448-76782011000200034#B2](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-76782011000200034#B2)
- Sánchez, J. (2019). *Un raudal continuo de imágenes predecibles tiempo y cuerpo en "Jimmy Corrigan, el chico más listo del mundo" de Chris Ware*. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/340771699\\_Un\\_raudal\\_continuo\\_de\\_imagene](https://www.researchgate.net/publication/340771699_Un_raudal_continuo_de_imagene)

[s predecibles tiempo y cuerpo en Jimmy Corrigan el chico mas listo del mundo de Chris Ware](#)

Sevilla. (2015). *Diseño gráfico de un producto editorial interactivo para el aprendizaje de técnicas artísticas enfocadas a ilustradores. Diseño editorial como herramienta de enseñanza en técnicas artísticas*. p. 6-9. (Trabajo de grado). Universidad de Azuay, Ec. Recuperado de <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/4728>

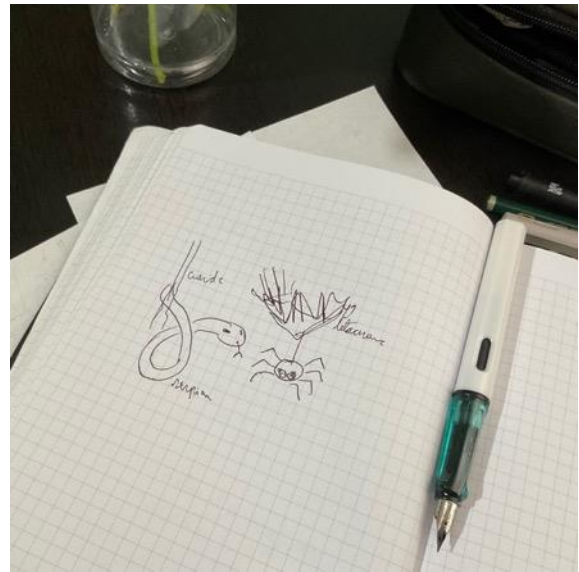
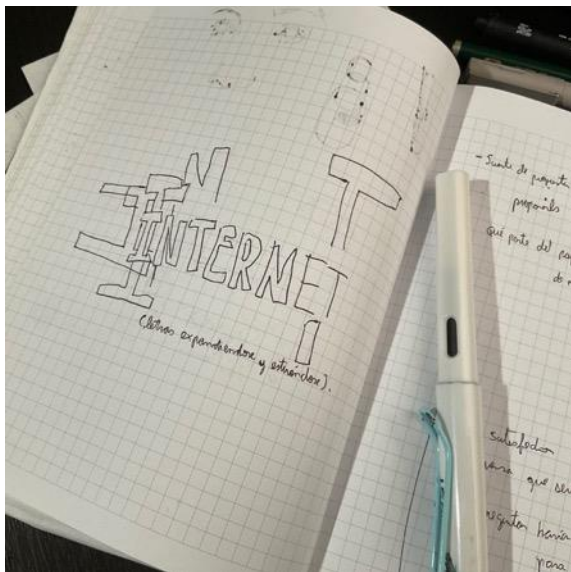
Sousanis. (2011). *Comic-Expanding narratives possibilities, integrating into the classroom*.

ULPGC. (s.f.). *Journal Citation Reports: Cómo buscar en JCR*. Recuperado de <https://biblioguias.ulpgc.es/c.php?g=654561&p=4598335>

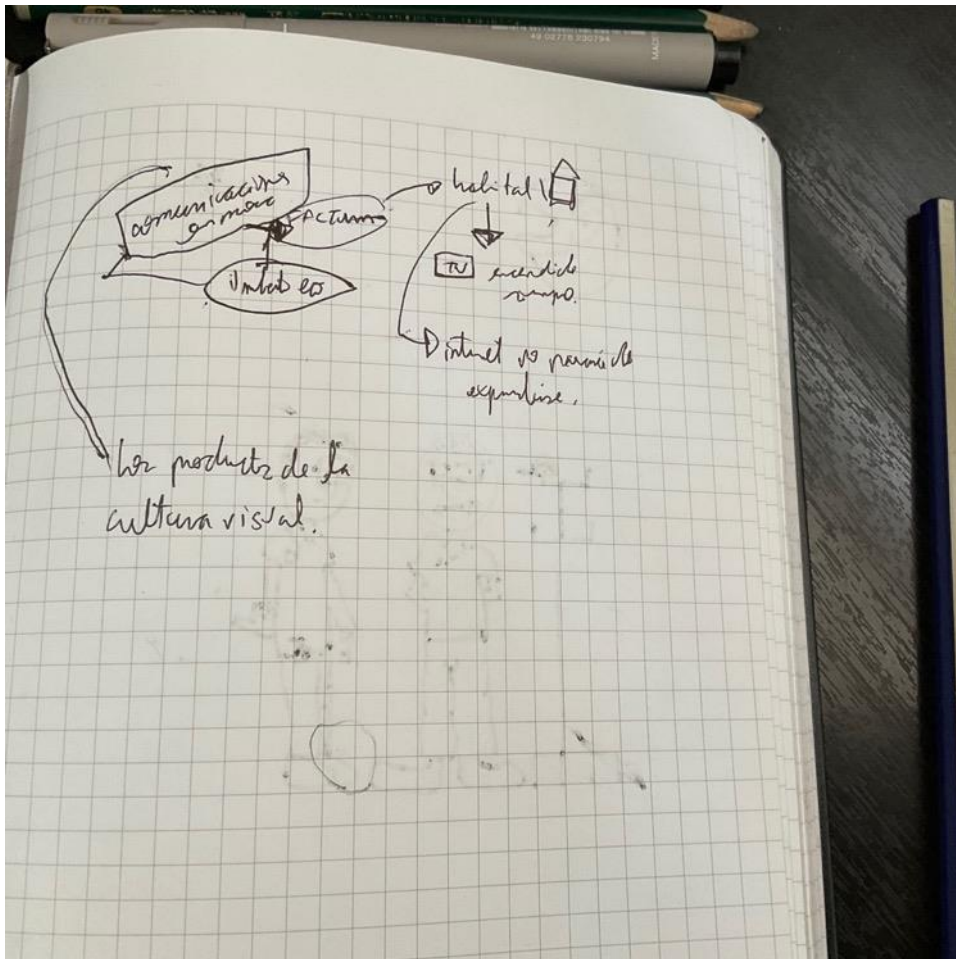
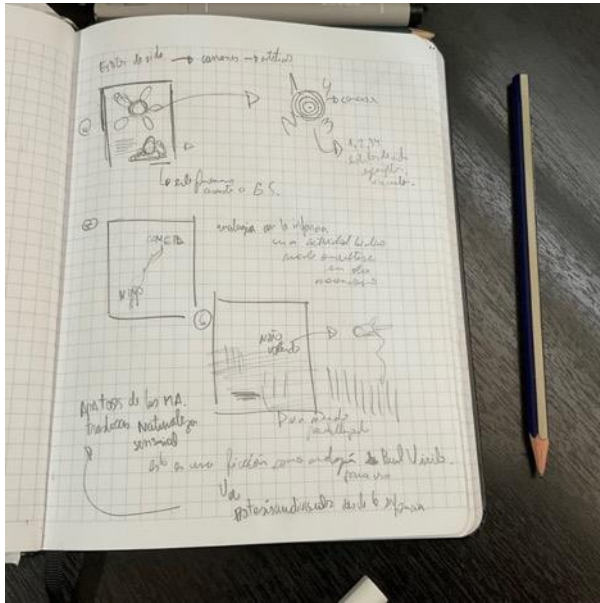
UNAM. (2021). *Citas y elaboración de bibliografía: el plagio y el uso ético de la información: Estilos*. Recuperado de <https://biblioguias.uam.es/citar/estilos>

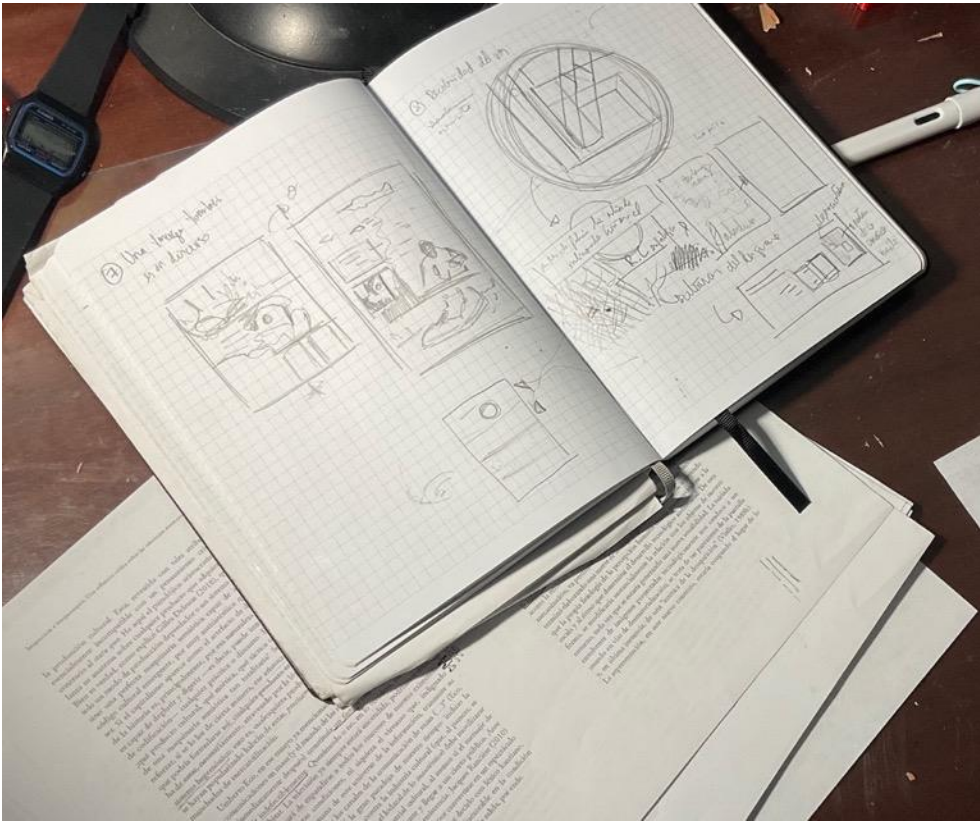
# ANEXOS

## Bocetos análogos



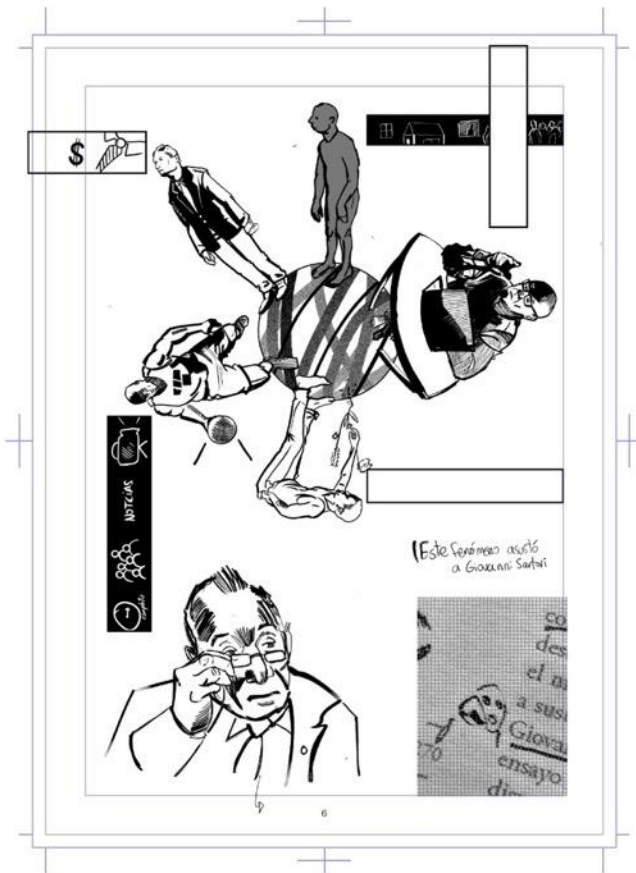






**Bocetos digitales**





## Evidencias del testeo exploratorio

Buenas tardes Gabriela,

a continuación, las definiciones solicitadas a partir lectura artículo enviado...

**Imagocracia (imagen + poder):** Término nuevo que hace referencia al mundo de las imágenes (fotográficas, audiovisuales, cinematográficas, etc.) como espacio donde se libran las luchas de poder y contrapoder sociopolítico.

**Imagomaquia (imagen + batalla):** Término nuevo que hace referencia a las disputas sociopolíticas que tienen lugar en el espacio de las imágenes, de modo vertical (elitista y hegemónico) y horizontal (popular y periférico), este último, como un modo de reivindicación y resistencia democrática.

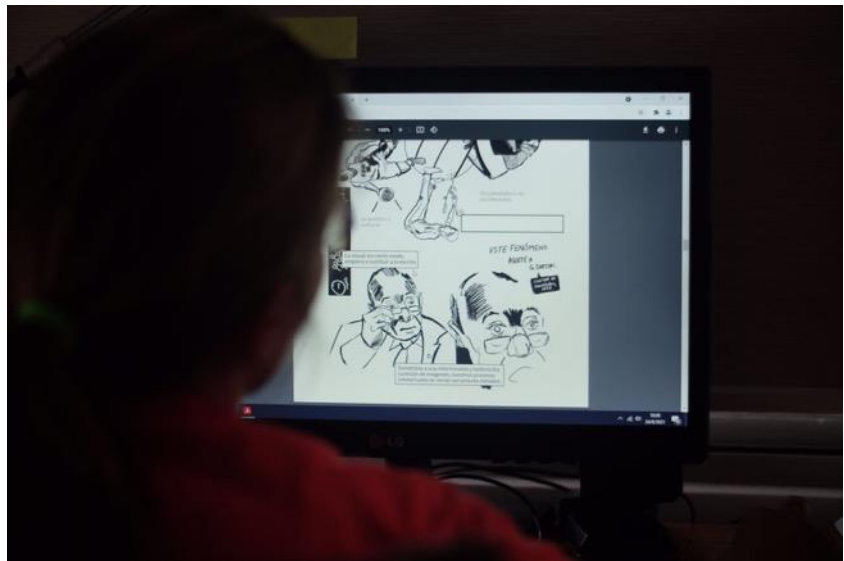
Gabriela Oñate

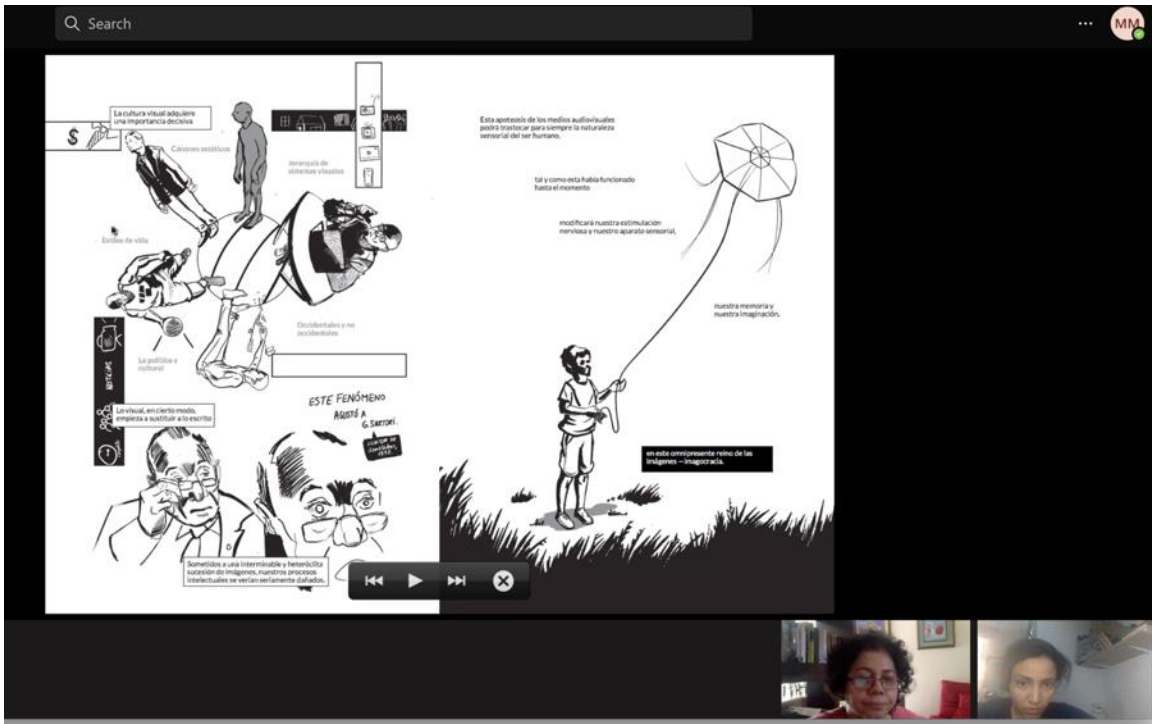
Ahora sería la pregunta: • Explicar en tres líneas qué entie...

Imagocracia es el poder de la imagen e imagomaquia la batalla de la imagen

19:51

Bien. 19:58 ✓✓





## GRUPOS ♂

TEXTO

VISUAL

ORDEN DE LECTURAS.

	1	2
♂T	ARTÍCULO TEXTUAL	PROPUESTA VISUAL
♂V	PROPUESTA VISUAL	ARTÍCULO TEXTUAL

NOTA: EL ARTÍCULO TEXTUAL  
IMAGOCRACIA E IMAGOCRACIA.

Mientras la ♂T lee el artículo textual,  
la ♂V lee la propuesta visual.  
LUEGO SE INTERCAMBIAN LOS PAPELES.