



**H. Consejo Divisional  
Ciencias y Artes para el Diseño  
Presente**

De acuerdo con lo establecido en los "Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Registro y Seguimiento de las Áreas, Grupos, Programas y Proyectos" numeral 2.4 y subsiguientes, la **Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente**, sobre la base de la documentación presentada, en particular el cumplimiento de requisitos conforme a la ficha informativa anexa y considerando suficientemente sustentada la solicitud de Registro de Proyecto de Investigación, propone el siguiente:

**Dictamen**

Aprobar el Registro del Proyecto de Investigación titulado "**Visualidad y producción audiovisual en las redes interactivas**" cuyo responsable es el Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux, adscrito al Programa de Investigación P-005 "Semiótica de la Imagen", que finaliza en el trimestre 20-P y que forma parte del Área de Investigación "Semiótica del Diseño", presentado por el Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo.

A t e n t a m e n t e  
Casa abierta al tiempo

**Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y Grupos de Investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de Áreas de Investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente**

Mtro. Ernesto Noriega Estrada

Mtra. María del Rocío Ordaz Berra

Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux

Dra. Blanca Estela López Pérez

Mtro. Juan Carlos Pedraza Vidal

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas  
Coordinador de la Comisión

Alumno Eleazar Enrique Chaparro Romo

Ciudad de México, 19 febrero 2018

Ev.Jx.051.18

**Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro**  
Presidente del H. Consejo Divisional  
División de Ciencias y Artes para el Diseño

21/2/18  
W

P R E S E N T E

Cono. Div. CuAD  
FEB 21 PM05:10  
Lupita

Por este medio, con el fin de que sea sometido para su aprobación ante el Consejo Divisional, le hago llegar la documentación del proyecto de investigación **“Visualidad y producción audiovisual en las redes interactivas”**, quien es miembro del Área de Semiótica del Diseño del Departamento a mi cargo.

El proyecto formará parte del Programa de investigación “Semiótica de la imagen” P-005 del Área de Semiótica del Diseño, y su desarrollo permitirá profundizar en el estudio de la imagen y la visualidad en los entornos virtuales como campos emergentes relevantes para el análisis emprendido por la semiótica, el análisis visual y demás campos de estudio del Área de Semiótica del Diseño. Por ello, el proyecto de investigación es pertinente para fortalecer la investigación de dicha Área.

Sin más por el momento, me despido enviándole un saludo afectuoso.

Atentamente



**Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux**

Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

Ciudad de México, 19 febrero 2018

**Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux**

Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

P R E S E N T E

Por este medio, le solicito atentamente turne a la “Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de las áreas de investigación”, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente, el proyecto de investigación “**Visualidad y producción audiovisual en las redes interactivas**”, que tiene como responsable al profesor Jorge Gabriel Ortiz Leroux, con el fin de que sea registrado ante el Consejo Divisional de CyAD.

Este proyecto formará parte del Programa de investigación “Semiótica de la imagen” P-005 del Área de Semiótica del Diseño, y representa la posibilidad de profundizar en las líneas de trabajo del programa referido y del Área en su conjunto, por lo cual es pertinente su aprobación con el fin de fortalecer la investigación en un campo emergente fundamental para el estudio sobre la imagen y lo visual.

Sin más por el momento, le envío un saludo afectuoso.

Atentamente



**Mtra. Norma Patiño Navarro**

Jefa del Área de Semiótica del Diseño

Ciudad de México, 19 febrero 2018

**Mtra. Norma Patiño Navarro**

Jefa del Área de Semiótica del Diseño

Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

P R E S E N T E

Por este medio, le hago llegar la presente propuesta de Proyecto de investigación titulado **“Visualidad y producción audiovisual en las redes interactivas”**, con el fin de que se presente ante las instancias correspondientes divisionales para su registro como parte del Área de Semiótica dentro del Programa de investigación “Semiótica de la imagen” P-005

El proyecto forma parte de las líneas desarrolladas por el Área dentro del programa referido, por lo que contribuye al fortalecimiento de las mismas.

Sin más por el momento, enviándole un afectuoso saludo, se despide

Atentamente

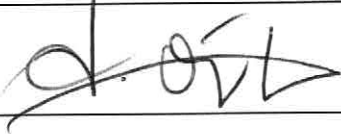



**Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux**

Profesor Titular Área de Semiótica del Diseño

**FORMATO de REGISTRO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**  
**DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO**

1.	Título del proyecto	<b>Visualidad y producción audiovisual en las redes interactivas</b>
	Fecha de inicio	<b>18-P, abril 2018</b>
	Fecha de Conclusión	<b>20-P, abril 2018</b>
2.	Nombre del Departamento	<b>Evaluación del Diseño en el Tiempo</b>
3.	Nombre del Área o Grupo	<b>Área de Semiótica del Diseño</b>
4.	Programa de Investigación al que pertenece, # Programa y cómo lo enriquece	<p><b>Semiótica de la Imagen No. P/005</b>  <b>Programa 005 - Semiótica de la imagen</b>  El proyecto que se presenta a continuación contribuye al desarrollo de nuevos campos de estudio en los que puede intervenir el diseño gráfico, tanto en los aspectos formales de construcción visual en los entornos en red, como en los aspectos significativos que tienen que ver con las formas de percepción, experiencia e intercambio de los actores involucrados en el uso de estos entornos, tanto a nivel individual como colectivo.</p>
5	Proyectos que conforman el Programa	<p><b>N-334 / Alfabetidad visual para diseñadores, Responsable: Maria Teresa Olalde Ramos.</b></p> <p><b>N-397 / Juegos Serios, Investigación, desarrollo e implementación de videojuegos y aplicaciones para estimulación, concientización y prevención de problemas de salud o aprendizaje. Responsable: Verónica Arroyo Pedroza.</b></p> <p><b>N-400 / La boda de la Lagarta. Huamelula, Memoria y tradición y Modernidad. Retratos e interpretación Semiótica de la imagen de una fiesta chontal, Responsable: Norma Patiño Navarro.</b></p> <p><b>N-415 / Visualización de información socio-escolar mediante ecuaciones estructurales, datos y signos. Responsable: Gustavo Iván Garmendia Ramírez.</b></p> <p><b>N-432 / Alucinaciones consensuales, soñando los sueños de los demás. Un marco teórico para a convergencia de la virtualidad, la tecnocultura digital y las redes sociales en la web futura. Responsable: Gerardo Toledo Ramírez.</b></p>
6.	Tipo de Investigación (Conceptual, Formativa,	<b>Conceptual y Formativa / Experimental</b>

	Para el desarrollo, Experimental, Otra)	
7.	<b>Datos del Responsable</b>	
7.1	Nombre	<b>Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux</b>
7.2	No. Económico	<b>29200</b>
7.3	Categoría	<b>Titular</b>
7.4	Nivel	<b>C</b>
7.5	Tiempo de dedicación	<b>Completo</b>
7.6	Firma	
8.	<b>Participantes</b>	
8.1	Participante 1	
	Datos Completos	<b>Mtro. Iván Torres Ochoa</b>
	Adscripción	<b>Profr. Dpto. Evaluación</b>
	Categoría	<b>Asociado</b>
	Nivel	<b>D</b>
	Tiempo de dedicación	<b>Tiempo Completo</b>
	Puntos de coincidencia	<b>Coordinador Proyecto de Difusión cyad.tv</b>
	Formas de incorporación	<b>Colaboración en artículos de investigación y proyectos de difusión web</b>
	Firma	
8.2	Participante 2	
	Datos Completos	<b>Mtra. Adriana Dávila Ulloa</b>
	Adscripción	<b>Profra. Dpto. Evaluación</b>
	Categoría	<b>Asociado</b>
	Nivel	<b>D</b>
	Tiempo de dedicación	<b>Tiempo Completo</b>
	Puntos de coincidencia	<b>Coordinador Proyecto de Difusión cyad.tv</b>
	Formas de incorporación	<b>Colaboración en artículos de investigación y proyectos de difusión web</b>
	Firma	
8.3	Participante 3	
	Datos Completos	

9.	Antecedentes del proyecto	<p>El proyecto “Mutaciones en las redes telemáticas” N-291, de reciente terminación, se enfocó al desarrollo de conceptos y metodologías para la aproximación a las redes sociales interactivas. A lo largo de los últimos 6 años, a partir del proyecto de investigación doctoral dedicado a las redes Sociales y los medios de transmisión <i>streaming</i> de contenidos audiovisuales, se han desarrollado varias líneas de investigación que versan sobre el impacto de situaciones y episodios de conflictividad en las redes sociales, metodologías de investigación sobre entornos en red, generación de conceptos y categorías para el estudio de redes sociales, procesos de creación a través de contenidos audiovisuales distribuidos en red, etc. Estos aspectos han redundado en artículos de investigación en revistas indizadas y dictaminados, capítulos de libros, foros y seminarios, presentaciones en encuentros de carácter nacional e internacional, así como creaciones y productos audiovisuales que exploran los nuevos medios y lenguajes en las redes.</p> <p>El propósito del proyecto que aquí se presenta pretende dar continuidad al trabajo realizado a lo largo de estas investigaciones, enfocándose en aspectos particulares que se observan en las redes a través de la visualidad y la producción audiovisual.</p>
10.	Justificación o Sustentación del tema	<p>El estudio de las redes es fundamental para entender los procesos de socialización e interacción entre actores, sujetos y agentes en el contexto de la sociedad contemporánea, que puede ser caracterizada a partir de conceptos como sociedad hipermedia, ciberespacio, virtualidad, transmedialidad, etc. Este conjunto de categorías dan cuenta de una complejidad de problemáticas desatadas por los medios digitales y cibernéticos, cuyos efectos en la conformación de redes sociales e interactivas han sido detonantes de la construcción social y cultural en las ciudades y en sus periferias, incluidas las regiones rurales y semiurbanas que cada vez más rápidamente se integran a dichos espacios virtuales.</p> <p>El uso en las redes de contenidos visuales y audiovisuales le da la dado no solamente soporte formal y estético, sino que ha conformado lenguajes y códigos propios, que es importante evaluar constantemente, debido a los cambios y mutaciones que observan rápidamente. El concepto de redes interactivas que enunciamos en el presente proyecto alude precisamente a los grados y niveles de participación de los agentes que intervienen en las redes, en donde podemos decir en términos de comunicación que las figuras de emisor y receptor se han desdibujado a favor de agentes que funcionan ambivalentemente como consumidores y productores persistentes.</p>



		<p>Utilizamos el concepto de visualidad, y no el de visualización, debido a que aquella permite reconocer las cualidades del fenómeno de lo visual, mientras la visualización se define solo en términos del acto de visualizar. Nos interesa analizar y reconocer los efectos sociales, culturales, estéticos y políticos del fenómeno en su conjunto, con el fin de entender el carácter de un fenómeno complejo, que intersecta y ensambla medios y lenguajes, y que construye las percepciones de sujetos múltiples, heterogéneos, interactuantes y en constante transformación.</p> <p>Asimismo, nos enfocamos en las producciones audiovisuales porque han crecido sustantivamente, desde las transmisiones en vivo vía <i>videostreaming</i>, las producciones audiovisuales diferidas que circulan en redes sociales generalistas (como <i>Youtube</i>) y específicas (como <i>Vimeo</i>), los contenidos animados y sonoros que enriquecen los mensajes en plataformas y sitios personalizados (como <i>Tumblr</i>), así como la explosividad de canales de producción de series televisivas por internet (como <i>Netflix</i>), que han rebasado a nivel global la penetración social del medio televisivo.</p>
11.	Objetivos Generales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explorar, analizar y evaluar el carácter de los lenguajes y códigos empleados en el mundo visual y audiovisual que circula en las redes sociales y las redes interactivas en Internet, Intranet y Extranet, con el fin de realizar análisis de tipo comparativo, así como reflexiones en torno a los procesos de hibridación y ensamblaje de los lenguajes y medios empleados.</li> </ul>
12.	Objetivos Específicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar el análisis de las plataformas de generación y soporte de contenido audiovisual <i>streaming</i>, tanto en su modalidad <i>en vivo</i> como diferido.</li> <li>- Sistematizar los procesos de producción audiovisual del canal universitario <i>cyad.tv</i>, con el fin de reconocer los procesos de producción y posproducción audiovisual de un canal universitario a la luz de las transformaciones tecnológicas y en función de los requerimientos de comunicación de dicho canal.</li> <li>- Reconocer los canales de producción de series de televisión y películas vía <i>videostreaming</i>, así como el desarrollo de lenguajes, medios y códigos usados en dichos canales.</li> <li>- Explorar el uso de la imagen fija y móvil en las plataformas, <i>blogs</i> y <i>microblogs</i>, en particular aquellas imágenes con tratamientos animados y móviles que hacen uso o no de recursos sonoros, con el fin de reconocer la emergencia de nuevos lenguajes visuales en red.</li> <li>- Generar análisis aplicados para la producción de ponencias y artículos de</li> </ul>



		investigación con el fin de ser publicados en revista indizadas, dictaminadas y en capítulos de libros.
13.	Metas	<p>Producir ponencias para Seminarios, Congresos y Foros a nivel nacional e internacional.</p> <p>Organizar Congresos y Seminarios dedicados a la temáticas de la visualidad en las redes internet.</p> <p>Postular artículos de investigación para ser publicados en revistas especializadas a nivel nacional e internacional.</p> <p>Perfilar el desarrollo de una publicación autoral que compendie las investigaciones realizadas a lo largo de los últimos seis años, desde la presentación de la tesis doctoral sobre redes sociales y medios <i>streaming</i>.</p> <p>Asistir a estancias de investigación a nivel internacional para profundizar sobre el lenguaje audiovisual y sus usos en los medios en red.</p> <p>Producción de piezas documentales experimentales sobre artistas nacionales y extranjeros enfocadas a redes y plataformas de red social.</p>
14.	Métodos de Investigación	<p>Se hará uso de la etnografía virtual como herramienta fundamental para el análisis de las redes, reconociendo los dilemas principios que constituyen dicha metodología de investigación. En cuento a los dilemas que atañen a los contenidos audiovisuales, se enumeran los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los valores de la "cultura Internet" se desarrollan bajo los principios de instantaneidad, transparencia y medioambientes artificiales (De Kerckhove, 1999), conformando una "piel de la cultura" a partir de las condiciones tecnológicas propiciantes y las motivaciones individuales y colectivas que los animan desde su estructura y modos de funcionamiento. El carácter de las redes interactivas las hace funcionar bajo modelos virtuales, informales y fluctuantes, que permiten que en el flujo de trabajo los actores sean conscientes del propio hacer, así como de los alcances y limitaciones del entorno.</li> <li>2. Las actividades y procedimientos de producción y distribución se dan bajo un reconocimiento e intercambio global de las herramientas de producción, al mismo tiempo que de las fases y procesos involucrados. La división del trabajo propicia que las funciones y modalidades de producción (por ejemplo, tomar una cámara, dirigir sus encuadres o diseñar el montaje escénico), generen una distribución de la pluralidad creativa y la proliferación de las aproximaciones formales y estéticas en el campo de lo informativo, lo visual y comunicativo.</li> </ol>

**3. Las estrategias de interacción de actividades, atienden en forma particular a la construcción y generación de públicos, basadas en la creación de mecanismos de difusión y el diseño de una imagen propia, consecuente con sus propósitos y alcances. Esta creación sincrónica de un espacio interactivo y de una imagen propia y coherente con dicho entorno (identidad de canal, de programa, identidad de actores o agentes), provoca una apropiación del trabajo a partir de los diversos pliegues creativos que ofrece.**

**En cuanto a los principios de una etnografía virtual, se enlistan los siguientes, que establecen los parámetros para una investigación en este campo:**

- 1. La etnografía virtual es un desafío al concepto del espacio y el lugar, situándose de manera flexible en tanto cultura en construcción y en tanto artefacto cultural (tecnología apropiada) que hace más complejas las formas de interacción.**
- 2. El espacio se estudia como algo conformado y reconfigurado, de modo que la etnografía virtual es fluida, dinámica y móvil.**
- 3. El objeto de investigación no es fijo, puede reformularse para dirigirse hacia los flujos y conexiones en vez de hacia la localidades y los límites.**
- 4. El reto es reconocer como se mueven los límites y flujos entre lo virtual y lo real. Ello deja de lado la idea de una etnografía total de un objeto dado. Lo interesante es revisar las conexiones y los flujos con el fin de saber cuando detenerse y hasta dónde llegar.**
- 5. La etnografía virtual es intersticial e intermitente, conviviendo entre varias actividades y dislocando así no sólo el espacio, sino también el tiempo.**
- 6. No se construye un modelo holístico y "completo". La etnografía virtual es parcial y aproximativa, basada en relevancias estratégicas y no en representaciones fieles de la realidad.**
- 7. Los informantes son parte pero también están alejados de la etnografía, del mismo modo que el investigador, dado que se mueven en diferentes divisiones espaciales y temporales. Las interacciones cara a cara o las que no lo son, resultan de la misma importancia.**
- 8. La etnografía virtual se amolda a las condiciones en que se pone en práctica. Está basada en la adaptabilidad y en la posibilidad de cuestionar preconcepciones iniciales.**

		<p>Con base en estos principios, la metodología a emplear será la de realizar un conjunto de análisis, aproximaciones y conceptualizaciones a partir de un conjunto de herramientas, que son aquellas que corresponden al análisis formal, semiótico y visual de los entornos en los que está definida la investigación. Dicho procedimiento permitiría generar un proceso de análisis y síntesis que posibilita extraer conclusiones y aproximaciones significativas en un entorno cambiante como son las redes.</p>
15.	Plan de Trabajo calendarizado	<p><b>TRIMESTRE 18-P</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis de plataformas en vivo y diferidas de producción y distribución <i>streaming</i>.</li> <li>- Formulación de mapas mentales, esquemas y fundamentos para la escritura de artículos de investigación sobre el tema anterior.</li> </ul> <p><b>TRIMESTRE 18-O</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis y sistematización de los procesos de producción y transmisión de cyad.tv.</li> <li>- Construcción de propuestas de adaptación y actualización tecnológica de cyad.tv en términos de los procesos de producción y comunicación de dicho canal <i>streaming</i> universitario.</li> <li>- Presentación de ponencias, artículos y proyectos de difusión respecto a las temáticas abordadas en el proyecto.</li> <li>- Generación de guiones para la producción de piezas documentales</li> </ul> <p><b>TRIMESTRE 19-I</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis de plataformas y canales de televisión v.o.d. (video bajo demanda) <i>streaming</i>, abordando lenguajes y codificaciones formales y significativas.</li> <li>- Análisis de las plataformas de <i>blogs</i> y <i>microblogs</i> en sus aspectos de visualidad.</li> <li>- Presentación de artículos de investigación sobre temáticas abordadas.</li> <li>- Generación de guiones y grabación para la producción de piezas documentales.</li> </ul> <p><b>TRIMESTRE 19-P</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de artículos de investigación y capítulos de libro sobre temáticas abordadas.</li> <li>- Posproducción de piezas documentales y experimentales</li> </ul> <p><b>TRIMESTRE 19-O</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de artículos de investigación y capítulos de libro sobre temáticas abordadas.</li> <li>- Posproducción de piezas documentales y experimentales</li> <li>- Análisis del estado de la investigación</li> </ul> <p><b>TRIMESTRE 20-I</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Posproducción de piezas documentales y experimentales</li> <li>- Propuestas de prórroga o terminación del proyecto de investigación.</li> </ul>

16.	Recursos		<p>Se cuenta con el Laboratorio de Creación Intermedia (edificio S), en donde se encuentra insertado el proyecto canal cyad.tv, espacio en el que existe equipo e infraestructura de producción <i>streaming</i> adecuado para la investigación.</p> <p>Se postulará el apoyo de recursos PRODEP para la realización de estancias cortas de investigación.</p> <p>Se cuenta con apoyo del Área de Semiótica del Diseño para la publicación de memorias y libros colectivos sobre la temática de la investigación.</p>
16.1	Materiales		<p>Equipo de cómputo propio para elaboración de artículos y para edición y producción audiovisual.</p> <p>Equipo de producción y posproducción <i>streaming</i> con el que cuenta el Laboratorio de Creación Intermedia.</p>
16.2	Humanos		
	16.2.1	Profesores	<p>Iván Torres Ochoa Adriana Dávila Ulloa</p>
	16.2.2	Alumnos	<p>Jonathan Hernández Torres</p>
	16.2.3	Asesores	<p>Gerardo Toledo Ramírez</p>
16.3	Económicos		<p>- Propios y del Área de Semiótica del Diseño - Cuerpo académico PRODEP "Transculturalidad en la imagen, el cuerpo y el territorio" (miembro del cuerpo académico: Dr. Jorge Ortiz Leroux)</p>
17.	Organismo Solicitante		<p>Área de Semiótica del Diseño, Departamento de Evaluación del Diseño</p>
18.	Productos de Investigación		<p>PONENCIAS ARTÍCULOS DE INVESTIGACIÓN CAPÍTULOS DE LIBRO PIEZAS DOCUMENTALES Y EXPERIMENTALES AUDIOVISUALES</p>

19.	Fuentes bibliográficas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- De Kerchove, Derrick. La piel de la cultura. <b>Gedisa, Barcelona 1999. 254 pp.</b></li> <li>- Deleuze, Gilles. La imagen-tiempo. <b>Paidós, Barcelona, 1987. 371 pp.</b></li> <li>- Brea, José Luis. Estudios Visuales / La Era postmedia. <b>Ed. Estudios Visuales.</b></li> <li>- <b>DOGON Efff, María de Marías y Andrew Colquoun.</b> Proyecto Laboratorio Live Media. <b>Barcelona 2006.</b></li> <li>- Deleuze, Gilles y Felix Guattari. Mil mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia. <b>Pretextos, Valencia, 1988. 522 pp.</b></li> <li>- <b>Castells, Manuel.</b> La era de la información. <b>Vol I, La sociedad red. Siglo XXI editores, México, 2002. 590 pp.</b></li> <li>- <b>De Landa, Manuel.</b> A new philosophy of society. Assemblage theory and social complexity. <b>Continuum, London, 2006. 142 pp.</b></li> <li>- <b>Lévy, Pierre.</b> ¿Que es lo virtual? <b>Paidós Multimedia, Barcelona, 1999. 141 pp.</b></li> </ul>
20.	Modalidad de Difusión	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Eventos públicos</b></li> <li>- <b>CyAD.tv</b></li> <li>- <b>Plataformas en red (Vimeo, cyad.tv, etc.)</b></li> </ul>