

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGÍSTER EN URBANISMO CON MENCIÓN EN  
PROYECTOS URBANOS  
CON ENFOQUE AL CAMBIO CLIMÁTICO

TÍTULO

Formación del imaginario y percepciones urbanas por la exposición a  
ilustraciones en La Floresta Quito

Volumen I  
Trabajo de Titulación

LENIN DAVID VILLACIS CARRILLO

PhD. MUNOZ BARRIGA ANDREA

QUITO – ECUADOR  
2023

### **Dedicatoria**

A mi familia, cuyo amor y apoyo inquebrantable me han llevado a alcanzar metas que jamás imaginé. Este logro es también vuestro.

### **Agradecimiento**

Agradezco a mis profesores por su invaluable guía y a los compañeros por su constante apoyo. A todos quienes contribuyeron a este trabajo, su aporte ha sido esencial. Gracias.

## **CONTENIDO**

RESUMEN .....	- 1 -
PALABRAS CLAVE.....	- 1 -
ABSTRACT:.....	- 1 -
KEYWORDS .....	- 1 -
INTRODUCCIÓN .....	- 1 -
ESTADO DEL ARTE.....	- 3 -
MARCO TEORICO .....	- 3 -
OBJETIVOS .....	- 12 -
OBJETIVO GENERAL: .....	- 12 -
OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	- 12 -
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	- 12 -
METODOLOGIA.....	- 12 -
RESULTADOS .....	- 17 -
CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN .....	- 41 -
BIBLIOGRAFIA.....	- 43 -
TABLA DE ILUSTRACIONES .....	- 46 -
TABLAS .....	- 46 -
ANEXOS .....	- 47 -
Anexo 1 .....	- 47 -
Anexo 2 .....	- 48 -



## RESUMEN

Esta investigación explora la intersección entre el arte y la percepción urbana, enfocándose en cómo las ilustraciones, en este caso ilustraciones manga puede moldear nuestra visión de espacios urbanos. Se analizan ilustraciones de Inio Asano, Kiyohiko Azuma y Shohei Manabe para entender su influencia en la percepción de un barrio icónico: La Floresta en Quito. Utilizando una metodología que capta percepciones urbanas mediante dibujos, basada en el "dibujo espontáneo", y herramientas cualitativas, se estudió los dibujos de veinte estudiantes de arquitectura de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Los dibujos revelan percepciones urbanas y aspectos individuales, divididos principalmente en elementos "verdes" y "grises". Este estudio evidencia cómo el imaginario urbano se forma a través de representaciones gráficas, destacando el impacto de las ilustraciones en esta formación. No obstante, se reconoce la subjetividad en la percepción urbana, sugiriendo investigaciones futuras del componente estético.

## PALABRAS CLAVE

Imaginario urbano, Ilustraciones, Percepción urbana, Estética, Representación gráfica, manga

## ABSTRACT:

This research explores the intersection between art and urban perception, focusing on how illustrations, in this case manga illustrations, can shape our vision of urban spaces. Illustrations by Inio Asano, Kiyohiko Azuma, and Shohei Manabe are analyzed to understand their influence on the perception of an iconic neighborhood: La Floresta in Quito. Using a methodology that captures urban perceptions through drawings, based on 'spontaneous drawing', and qualitative tools, the drawings of twenty architecture students from the Pontifical Catholic University of Ecuador were studied. The drawings reveal urban perceptions and individual aspects, primarily divided into 'green' and 'grey' elements. This study evidences how the urban imaginary is formed through graphic representations, highlighting the impact of the illustrations in this formation. However, the subjectivity in urban perception is acknowledged, suggesting future research into the aesthetic component.

## KEYWORDS

Urban imaginary, Illustrations, Urban perception, Aesthetics, Graphic representation, Manga

## INTRODUCCIÓN

Esta investigación se propone entender si las ilustraciones urbanas, especialmente aquellas realizadas por los ilustradores Inio Asano, Kiyohiko Azuma y Shohei Manabe, tienen un impacto en la configuración del imaginario urbano del barrio La Floresta en Quito. Inspirado en las reflexiones de

Pedrero & Pallasmaa (2018) y Freund (2017), se argumenta que la ciudad no solo se define por sus estructuras físicas, sino también por cómo es representada y percibida a través de diferentes medios. Es interesante considerar cómo, a lo largo de la historia, diferentes obras literarias, mencionadas por Olvera & González (2021), han influenciado la forma en que percibimos y construimos mentalmente las ciudades, a pesar de que muchas veces estas representaciones sean ficticias. Un ejemplo de esto es cómo, aunque muchas personas no hayan visitado Tokio, tienen una imagen preconcebida de esta ciudad basada en descripciones literarias y otras representaciones artísticas, tal como lo ejemplifica un pasaje de Murakami (2009).

La Floresta, un barrio patrimonial ubicado en el corazón de Quito, ha sido el foco de diversas investigaciones debido a su rica y compleja historia, y en este contexto, ha sido escogido como el núcleo central de este estudio. Como señalaron CPMBLF (2020), este barrio no solo se distingue por ser un crisol donde convergen influencias culturales, simbólicas y educativas variadas, sino que también se ha perfilado como un lienzo viviente que refleja las diversas realidades urbanas y sociales a lo largo del tiempo. La Floresta ha experimentado una notable transformación a lo largo de sus cien años de existencia, una metamorfosis que ha sido documentada y resaltada por investigadores como Cevallos y Aráuz (2018).

En los últimos años, La Floresta ha vivido una interesante evolución, atrayendo, cada vez más, a un público joven, estudiantil y profundamente arraigado en el ámbito artístico, posicionándose de esta manera como un vital e indispensable espacio cultural en la ciudad de Quito. Es imperativo resaltar que el desarrollo del barrio no ha sido un fenómeno homogéneo o lineal. De hecho, ha sido fuertemente influenciado por la confluencia de diversas realidades y contextos que han marcado su carácter y configuración actual (Cevallos y Aráuz, 2018).

Uno de los aspectos cruciales en este desarrollo ha sido la llegada y el asentamiento de población extranjera. Esta mezcla de culturas, costumbres y perspectivas ha enriquecido sociocultural al barrio, convirtiéndolo en un microcosmos de diversidad y coexistencia donde las distintas tradiciones y visiones del mundo se entrelazan y coexisten. La llegada de inmigrantes ha implicado una fusión de ideas, estilos de vida y expresiones culturales, que se manifiestan no solo en el ambiente social, sino también en el arte, la gastronomía y las prácticas culturales del lugar; paralelamente, la relación con los salesianos también ha dejado una huella indeleble en la identidad de La Floresta. La presencia de esta comunidad religiosa y educativa ha influido en la espiritualidad, las prácticas sociales y la estructura educativa del barrio, contribuyendo a modelar un ambiente que no solo es diverso, sino también profundamente arraigado en ciertos valores y principios CPMBLF (2020).

La evolución de La Floresta desde una comuna en el perímetro urbano de Quito a un vibrante barrio cultural y diverso es un fascinante viaje que abarca la confluencia de diversas realidades, tradiciones y perspectivas. La comprensión de estas dinámicas multifacéticas y su reflejo en la arquitectura, el arte y las prácticas sociales de la región constituye un campo fructífero para futuras investigaciones y exploraciones académicas.

Los estudiantes universitarios, y en particular los de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes de la PUCE, poseen una formación en diseño urbano y representación espacial. Esto, como señala Van Sluys (2023), les brinda una perspectiva particular sobre la construcción del imaginario urbano. Esta investigación, por lo tanto, busca entender cómo las representaciones gráficas y como las ilustraciones urbanas, pueden influir en su percepción y construcción del imaginario del entorno en el que se insertan.

## ESTADO DEL ARTE

En la obra "Ciudades (in)descifrables", los autores se alinean con la perspectiva de Lefebvre, proponiendo que el concepto de lo urbano trasciende la simple definición de ciudad, integrando dimensiones tanto sociales como mentales (Vera, et al., 2019). Esta perspectiva resalta la influencia notable de las imágenes en la configuración de nuestra concepción de lo urbano. De acuerdo con Freund (2017), desde sus inicios, la fotografía ha tejido su presencia en el entramado de la cotidianidad, de manera que, a pesar de su constante presencia, frecuentemente queda en segundo plano. Es pertinente considerar que las imágenes, ya sea que se asimilen de manera activa o pasiva, juegan un rol en ese aspecto mental del urbano que Vera et al. (2019) enlazan con el enfoque de Lefebvre.

En esta línea, diversas investigaciones han indagado sobre el modo en que las imágenes han participado en la construcción de imaginarios urbanos. Aranda (2020) explora la interacción entre las fotografías del oeste americano del siglo XIX y el imaginario cinematográfico. A partir de sus hallazgos, postula que esas imágenes históricas tuvieron una notable influencia en la creación del espacio imaginario de la película "Río Rojo". Dicho estudio refuerza la noción de que las imágenes tienen el potencial de influenciar la creación y selección de imaginarios que conforman el sentido de "lo urbano", tal como lo señalan Vera et al. (2019).

Por otro lado, un estudio llevado a cabo por Fuentes, Gómez y Rosado (2008) arrojó luz sobre el impacto de las representaciones visuales en cómo se perciben los espacios urbanos. Durante su investigación, analizaron cómo se gestan socialmente emociones como el miedo y ciertas concepciones negativas sobre el entorno urbano. Estos investigadores identificaron que, en un ámbito urbano, el miedo se manifiesta como una narrativa asimilada por la población, abarcando una variedad de experiencias en la ciudad. Esta sensación de temor surge a partir de vivencias y relatos vinculados a situaciones tanto objetivas como interpretativas, poniendo un énfasis particular en las representaciones asociadas a la inseguridad y violencia urbana. Estos descubrimientos refuerzan la propuesta de que ciertas narrativas y representaciones pueden influir de manera significativa en nuestra percepción del contexto urbano.

En conjunto, los estudios presentados reflejan la importancia de las imágenes y narrativas en la configuración de la percepción y el imaginario urbano. Sea a través de fotografías, murales o cualquier otro medio visual, las representaciones que las personas asimilan o experimentan pueden ejercer una influencia palpable en cómo interpretan y comprenden su contexto urbano.

## MARCO TEORICO

El término "imaginario", en el contexto sociocultural, es una representación simbólica de la realidad que no solo nace de la experiencia vivida, sino que también es moldeada por la cultura y la interacción social. Esta construcción abstrae y codifica la realidad de una manera que va más allá de la simple percepción sensorial. Díaz (2018) profundiza en esta idea señalando que el imaginario no debe ser confundido con la mera imaginación del individuo. A diferencia de la imaginación, que es intrínsecamente personal y subjetiva, el imaginario emerge de un sistema complejo y entrelazado de interacciones entre discursos y prácticas sociales. Estas prácticas, permeadas de significados y valores compartidos, influyen en la formación del imaginario social.

El imaginario social es una amalgama de representaciones que interactúa constantemente con las particularidades y singularidades de las personas. Se nutre de valoraciones compartidas y, al mismo tiempo, se ve influenciado por las resistencias y perspectivas individuales. No está restringido a un solo ámbito, sino que se manifiesta en todas las esferas de la sociedad. Tanto en manifestaciones simbólicas como en interacciones palpables entre los individuos, el imaginario desempeña un papel preponderante. Es interesante notar cómo ciertas ideas, aunque no se materialicen físicamente, coexisten tanto en la imaginación individual como en este "imaginario colectivo". Estas ideas, a pesar de su intangibilidad, generan "materialidad" indirectamente. Es decir, aunque no se puedan tocar o ver, pueden influir y transformar la realidad tangible en la que vivimos (Vera, et al., 2019).

Una de las principales fuentes de formación y consolidación del imaginario es a través de las narrativas. Ya sea en la literatura, la música o los medios de comunicación, las historias que se cuentan y transmiten ejercen una poderosa influencia en nuestra percepción del mundo. McCombs (1996) destaca el impacto significativo de las noticias y los medios de comunicación en nuestra vida cotidiana. Estos no solo informan, sino que también moldean y, en ocasiones, distorsionan nuestra interpretación de los hechos y situaciones. No obstante, mientras que las narrativas verbales o escritas son cruciales, es el componente visual el que a menudo desempeña un papel protagonista en la elaboración del imaginario, en especial, en el contexto urbano. Las imágenes tienen el poder de evocar emociones, asociaciones y recuerdos, y como señala Laguarda (2013), las fotografías, en particular, han sido fundamentales en la construcción de narrativas sobre la ciudad. Han contribuido a la legitimación de proyectos políticos, económicos y, en ocasiones, han sido cruciales en la configuración de discursos históricos sobre el espacio urbano.

Este enfoque sobre el papel de las narrativas y las imágenes en la construcción del imaginario nos lleva a reflexionar sobre una pregunta esencial: ¿Cuál es la relevancia de este imaginario en la concepción y construcción de espacios físicos? La respuesta a esta interrogante nos sumerge en la relación intrínseca entre el ser humano, su entorno y las representaciones mentales que construye sobre él. Dentro del universo de construcciones fenomenológicas, Platón, mediante su teoría de las ideas, sugiere que los objetos físicos son meras representaciones de formas más perfectas en un mundo ideal (Fernández, 2020). Esta perspectiva nos invita a reflexionar sobre cómo las construcciones imaginativas influyen nuestra realidad.

Siguiendo a Laguarda (2013), nuestras percepciones de cómo debería ser una ciudad se materializan en su construcción. Además, estas construcciones imaginarias dictan la forma en que interactuamos con nuestro entorno y entre nosotros mismos, tal como propone Roselló (2017).

Una pregunta que emerge es ¿cuánto tiempo se requiere para influenciar el imaginario? La investigación apunta a que 15 segundos son suficientes para que una imagen impacte la construcción del imaginario urbano. Simons y Levin (1997) sugieren que este breve lapso es suficiente para generar un impacto duradero, mientras que Manassi y Whitney (2022) afirman que la percepción de un objeto es influenciada por experiencias visuales de los últimos 15 segundos.

Por otra parte, las decisiones que determinan la representación gráfica que puede estar influenciada por medios externos, tiene el nombre de elecciones estéticas o estética contingente. La estética contingente, como señala Dickie (1974), es un concepto que se aplica al reconocimiento y apreciación de la belleza en un contexto específico. En la investigación, se enfocaría en la influencia que las ilustraciones de los diferentes autores (Inio Asano, Kiyohiko Azuma y Shohei Manabe) pueden ejercer en la creación de un imaginario urbano por parte de los participantes.

Además, el concepto de estética filosófica también puede aportar en el análisis de las imágenes para poder entender si existe una influencia, Según Kant (1987), la estética filosófica no se limita a la apreciación del arte en un contexto particular, sino que también busca explorar cuestiones fundamentales acerca de la naturaleza del arte y cómo las percibimos, especialmente en lo que concierne a la universalidad y necesidad de los juicios estéticos. Estos aspectos son cruciales en la investigación, ya que ofrecen un marco para comprender los fundamentos subyacentes a cómo los individuos interpretan y recrean los imaginarios

El arte no se crea en un vacío, y el contexto siempre es una influencia significativa (Bourdieu, 1984). Entonces, al exponer a los participantes a un estilo artístico específico, es plausible anticipar que la estética de las ilustraciones, influirá en su interpretación y reproducción estética de la imagen de un lugar establecido.

El estudio del gusto y sus manifestaciones en la sociedad no puede ser comprendido simplemente como una serie de decisiones individuales aisladas. Más bien, estas decisiones están intrínsecamente interconectadas con una serie de factores tanto dialécticos materiales como estéticos contingentes. Estos factores, en muchas ocasiones, están influenciados por complejas interacciones entre el individuo y el entorno sociocultural en el que se desarrolla (Bourdieu, 1984).

Freund (2017) y Bourdieu (1984) profundizan en cómo las distinciones de gusto están interconectadas con estructuras sociales más amplias. Estas distinciones, funcionan no sólo como simples elecciones estéticas, sino también como indicadores de posición social y capital cultural. En otras palabras, nuestros gustos no son meramente reflejos de preferencias individuales, sino que también son indicativos de nuestra posición en la jerarquía social y de la cantidad y tipo de capital cultural que hemos adquirido. Esta perspectiva introduce una dimensión más profunda al estudio del gusto, sugiriendo que hay fuerzas estructurales en juego que determinan, en cierta medida, nuestras elecciones estéticas.

Por otro lado, Horkheimer y Adorno (2002) critican a la industria cultural y argumentan que, en la sociedad moderna, los "bienes estéticos" son producidos en masa y consumidos pasivamente por la sociedad; y esta concepción sugiere que nuestras preferencias estéticas están en parte predeterminadas y moldeadas por fuerzas económicas y culturales que están más allá de nuestro control individual. En este contexto, la autenticidad y la individualidad en el consumo de bienes culturales se ven amenazadas, ya que la industria cultural dicta, en gran medida, lo que es popular y lo que se considera "de buen gusto".

Sin embargo, no todo es determinismo en el ámbito del gusto y la estética. Danto (1981), señala que existe un espacio para el encuentro personal y subjetivo con el arte y lo estético. Este espacio permite que surjan interpretaciones y valoraciones que pueden ser contingentes, únicas y no necesariamente dictadas por la dialéctica material o las estructuras sociales dominantes.

Para comprender en profundidad la formación y manifestación del gusto en la sociedad, es esencial integrar estos diferentes análisis. El entendimiento de estos conceptos estéticos, que oscilan entre determinismo estructural y agencia individual, es fundamental para la interpretación y lectura en los resultados de comparativas individuales. Esta confluencia teórica proporciona una lente multidimensional a través de la cual se puede examinar cómo se forman y manifiestan los gustos en diversos contextos sociales y culturales (Swidler, 1986)

El imaginario urbano, como lo hemos estado construyendo, es un concepto que se refiere a la representación simbólica y a la percepción de la ciudad en la cultura popular, la literatura y las artes

(Lynch, 1960). De ahí que la elección de las ilustraciones urbanas de Asano Inio, Kiyohiko Azuma y Shohei Manabe, han sido seleccionados debido a su habilidad para capturar la esencia de la ciudad y sus diversos aspectos, lo cual se evidencia en sus obras. El trabajo de estos tres artistas proporciona una visión única y auténtica de la vida urbana en Japón, lo que permite una comprensión más profunda de cómo el imaginario urbano se construye y se deforma a través de la influencia de sus ilustraciones. Como afirma Iwamoto (2017), las ilustraciones urbanas ofrecen una oportunidad para comprender el cómo las imágenes influyen en la percepción de nuestra supuesta realidad y en la construcción de ese imaginario urbano.

Asano Inio, destacado por "Solanin" y "Buenas noches Punpun", presenta un retrato realista de la vida urbana en Tokio, ofreciendo una perspectiva única de la ciudad a través de sus personajes (Yamada, 2019). En el contexto de esta investigación, se extrajeron ilustraciones de "Buenas noches Punpun".

La ilustración I1 se caracteriza por el dominio de elementos grises, abarcando casi toda la imagen. Esta representación busca analizar la influencia de dichos elementos, así como la presencia de componentes estéticos específicos, como una escalera.

En la ilustración I2, un fondo verde contrasta con un objeto en primer plano, identificado como un elemento gris, que complementa el espacio. El objetivo es comprender cómo estas características se relacionan con decisiones estéticas.

I3 resalta por la manera en que los elementos grises toman protagonismo, a pesar de estar enmarcados por elementos verdes. Se espera identificar correlaciones en las decisiones estéticas basadas en estos elementos.

Por último, I4 se distingue por su exclusividad en elementos verdes, sin presencia de grises.

Ilustración 1

Ilustraciones escogidas de la numero 1 a 4, Asano Inio



Asano Inio, Oyasumi Pun Pun, 2013

Las ilustraciones 15 a 18, creadas por Shōhei Manabe, ilustrador de "Smuggler" y "Ushijima the Loan Shark", ofrecen una visión sombría de la vida urbana, tocando temas como pobreza y delincuencia (Suzuki, 2018). Estas fueron seleccionadas por sus características distintivas.

15 resalta por el predominante elemento gris de una escalera pública. Esta, junto con otros detalles estéticos, realza el rol del gris en la representación, lo que podría ofrecer "*insights*" sobre decisiones estéticas en la investigación.

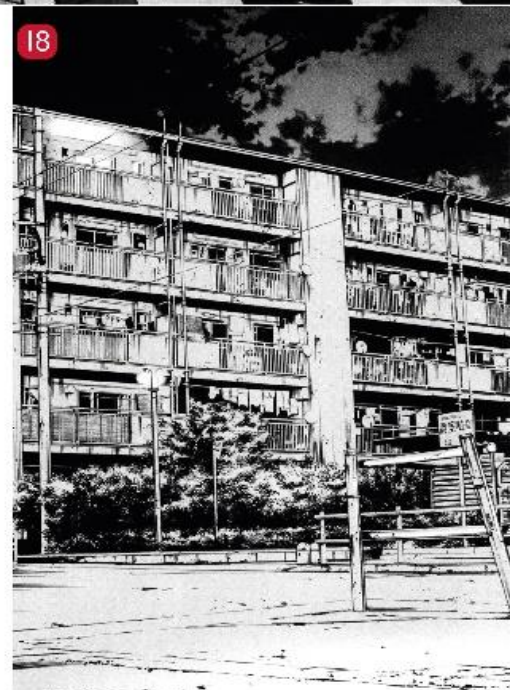
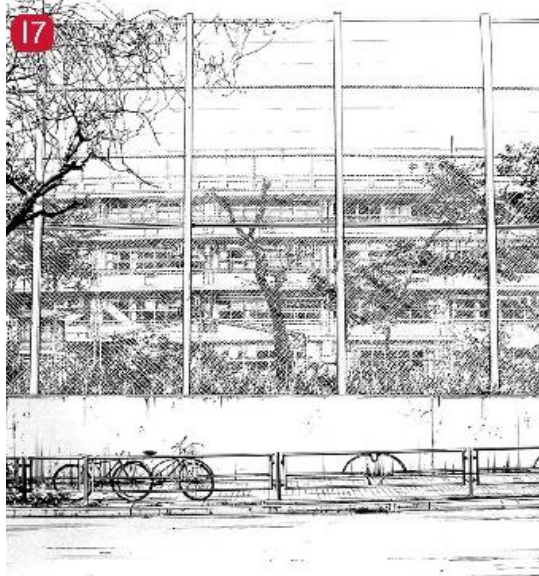
16, aunque el gris sobresale, la composición sugiere una representación estética de un espacio público, destacando una vereda arbolada y señalizaciones, en contraste con una calle secundaria desprovista de estos elementos.

17 fue elegida por elementos como la vegetación detrás de una malla y bicicletas al frente. A pesar del dominio del gris sobre el verde, otros detalles podrían indicar preferencias estéticas específicas.

18 se distingue por el marcado elemento gris reforzado por una edificación. No obstante, elementos lúdicos en primer plano y la vinculación de las viviendas con este entorno sugieren áreas adicionales de análisis en la investigación.

Ilustración 2

ilustraciones escogidas de la 5 a la 8, Shoohei Manabe



Shoohei Manabe, sf.

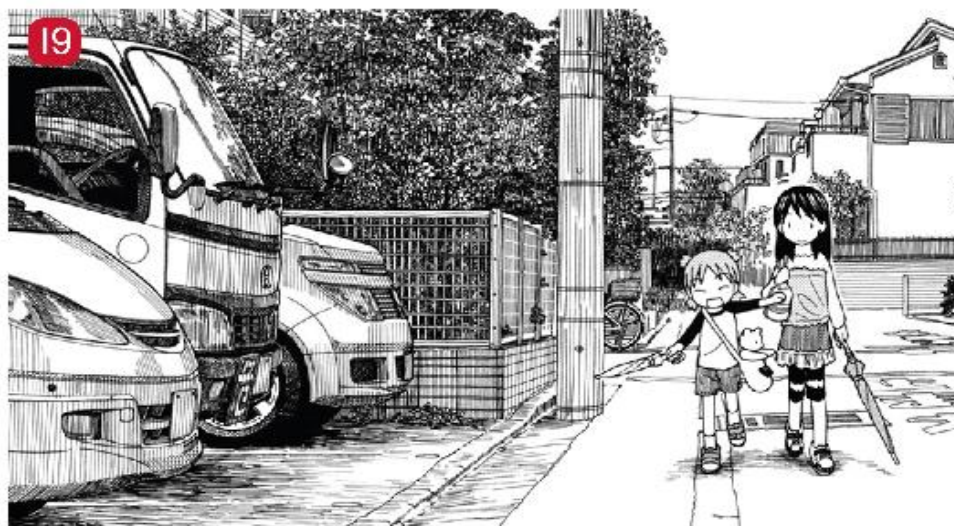
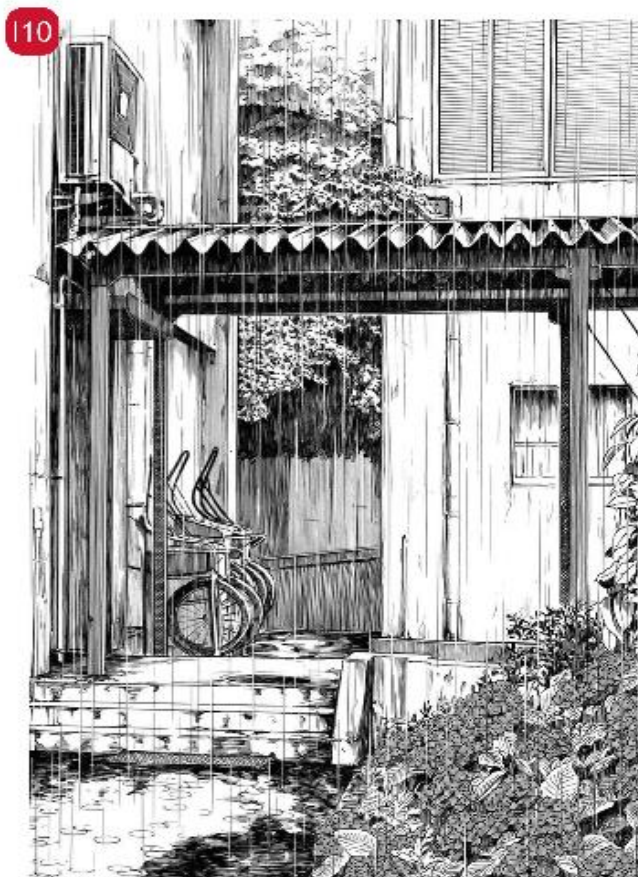
Kiyohiko Azuma, autor de "Yotsuba&!" y "Azumanga Daioh", nos brinda una interpretación más amena de la vida urbana, tocando aspectos del día a día y la interacción humana (Kato, 2015). Las ilustraciones I9 e I10 han sido incorporadas al estudio.

I9 integra elementos grises y verdes, resaltando el diseño estético de un espacio público sin distinción entre acera y calle, lo que promueve una cohesión visual.

I10, por su parte, ilustra un refugio con elementos verdes al frente y una escalera en gris. Las decisiones estéticas aquí podrían ser fundamentales para la interpretación del estudio.

Ilustración 3

Ilustraciones escogidas de la 9 a la 10, Kiyohiko Azuma



KIYONIKO AZUMA, YOTSUDA, ZUUS

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL:**

Analizar el impacto de las ilustraciones de Inio Asano, Kiyohiko Azuma y Shohei Manabe en la formación del imaginario urbano en el barrio La Floresta de Quito.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Evaluar la relación entre la exposición a las ilustraciones y los cambios en la percepción sobre el barrio y la ciudad en general.
- Comparar la formación del imaginario urbano entre los estudiantes expuestos a las ilustraciones de los autores mencionados y aquellos que no lo están. "

## **PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

¿De qué manera las ilustraciones de Inio Asano, Kiyohiko Azuma y Shohei Manabe influyen en la formación del imaginario urbano en el barrio La Floresta en Quito?

## **METODOLOGIA**

La metodología “dibujar el imaginario urbano” propuesta por Ramírez & Giles (2017) sirve como base metodológica en este estudio. Se entiende el dibujo espontáneo como un espejo de las percepciones urbanas y las representaciones sociales. En esta investigación, se utilizan métodos cualitativos, incluyendo la observación etnográfica y el estudio de mapas cognitivos, con el objetivo de descubrir cómo se expresan las percepciones urbanas vinculadas a componentes socioespaciales como manifestaciones culturales.

Para la recolección de “dibujos espontáneos”, se trabajó con 20 estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, seleccionados por su formación y habilidad gráfica. Este criterio de selección podría influir en características gráficas únicas que beneficien los resultados investigativos. Un estudio indica que considerar las diferencias individuales es crucial para entender las decisiones de los participantes y perfeccionar estrategias basadas en tales decisiones (Ratchford et al., 2007). En este contexto, es vital considerar estas variabilidades al interpretar las decisiones estéticas al dibujar.

Los dibujos de los participantes pueden presentar variaciones según condiciones personales en el momento de la creación, el objeto representado, y el tiempo dedicado. Estos reflejan aspectos múltiples del individuo, tales como “capacidad intelectual, desarrollo físico, habilidad perceptiva, creatividad, gusto estético y desarrollo social” (Ramírez & Giles, 2017). Por ende, el “dibujo espontáneo” se concibe como un medio de representación social.

Heilman & Lowenfeld (1952) analizan la evolución del lenguaje gráfico en personas, considerando su maduración física, intelectual y emocional. Aunque inicialmente enfocado en niños, se sugiere que este análisis podría extenderse a diversas edades para evaluar el dibujo como medio de expresión y comunicación. Según Ramírez & Giles (2017), se identifican distintos tipos de representaciones basadas en cómo el individuo percibe su entorno o recurre a su imaginación y experiencias.

El dibujo espontáneo, facilitado por la interacción sensorial con el entorno, permite al individuo plasmar sus experiencias, sentimientos y relación con su espacio. En este estudio, la sistematización de los dibujos incluyó una clasificación según características que “emergen espontáneamente”, alineándose con Ramírez & Giles (2017).

Se identificaron dos categorías principales dentro de los dibujos: elementos verdes, que abarcan plantas, árboles y toda flora reconocible; y elementos grises, referidos a objetos de hormigón y similares. Estos últimos, representados en mobiliario urbano y otros, son notables por su rigidez y aparente inanimación. Además de identificar la presencia de estos elementos, se analizan las elecciones estéticas, jugando un rol crucial en el análisis. Se compara el trabajo de los participantes expuestos y no expuestos a ilustraciones específicas para determinar influencias estéticas en sus creaciones, culminando en un análisis cualitativo que busca identificar rasgos posiblemente influenciados por decisiones estéticas en las ilustraciones.

Para investigar si la prevalencia de elementos grises versus verdes en las ilustraciones tiene una influencia específica sobre los dibujos espontáneos, se diseñó un cuadro de análisis. Dicho cuadro consolida la presencia de ambos tipos de elementos en las ilustraciones de los tres autores, permitiendo así su comparación con los dibujos generados durante la investigación. La proporción porcentual de cada elemento se determina al evaluar qué porción del lienzo total se emplea para representar cada tipo de elemento (verde, gris, mobiliario).

En la Tabla 1, se han sistematizado las ilustraciones, lo que facilita discernir la proporcionalidad de los elementos. Se analizó cuál elemento predomina en el dibujo de cada participante respecto al que sobresale en la ilustración original. Si la proporción de un elemento en el dibujo de un participante es similar o excede a la de la ilustración de referencia, esto podría indicar una influencia notable de la ilustración en la representación gráfica del participante. A fin de corroborar estos resultados, también se efectuó un análisis comparativo con un grupo de control, que no fue expuesto a las ilustraciones en cuestión. Los dibujos de ambos grupos fueron comparados para identificar posibles discrepancias en sus composiciones.

Si se percibe que el grupo experimental consistentemente refleja proporciones de elementos similares a las de las ilustraciones en sus propias creaciones, en contraste con el grupo de control, se podría inferir que la exposición a dichas ilustraciones influye en cómo los participantes seleccionan y configuran los elementos en sus dibujos. Esto sugeriría que la ilustración base podría estar influenciando cómo el participante visualiza y representa elementos grises o verdes.

La elección de las ilustraciones urbanas de Asano Inio, Kiyohiko Azuma y Shōhei Manabe se justifica debido a su habilidad para capturar la esencia de la vida urbana y la diversidad de sus enfoques

estilísticos y temáticos, lo que influye en la percepción y construcción del imaginario urbano. A través del análisis de sus obras, la elección busca explorar y comprender cómo las ilustraciones de estos autores contribuyen en las elecciones estéticas y de elementos verdes o grises de parte de los participantes.

Para profundizar nuestro análisis, cada dibujo del grupo experimental fue minuciosamente evaluado en conjunto con su ilustración de referencia. Este análisis no se limita simplemente a una evaluación de proporciones en el lienzo. En cambio, se hizo énfasis en las decisiones estéticas particulares que los participantes hayan tomado y que podrían estar relacionadas con la ilustración original, las decisiones estéticas no solo reflejan la percepción visual, sino también las conexiones emocionales y cognitivas con el material de referencia. Además, las elecciones visuales en un trabajo artístico pueden estar profundamente influenciadas por la exposición previa a obras similares. Por lo tanto, al cotejar estas decisiones estéticas con las ilustraciones originales, se espera obtener una comprensión más clara de la influencia de las ilustraciones en los participantes. Es esencial recordar, que el proceso creativo es complejo y puede estar influenciado por múltiples factores; sin embargo, al centrarnos en las elecciones estéticas, se espera arrojar luz sobre uno de estos factores determinantes.

Tabla 1  
 sistematización de las ilustraciones con su análisis de los elementos de las ilustraciones

	Elementos de la ilustración %			ilustración de espacio publico	
	Elem. Verde	Elem. Gris	Mobiliario		
Ilustración 1	40%	60%	0	si	Asano Inio
Ilustración 2	20%	50%	30%	si	
Ilustración 3	70%	30%	0%	si	
Ilustración 4	80%	20%	0%	si	
Ilustración 5	20%	40%	40%	si	Shohei Manabe
Ilustración 6	20%	40%	40%	si	
Ilustración 7	20%	40%	40%	si	
Ilustración 8	20%	40%	40%	si	Kiyohiko Azuma
Ilustración 9	40%	60%	0%	si	
Ilustración 10	50%	40%	10%	no	

Elaboración propia, 2023

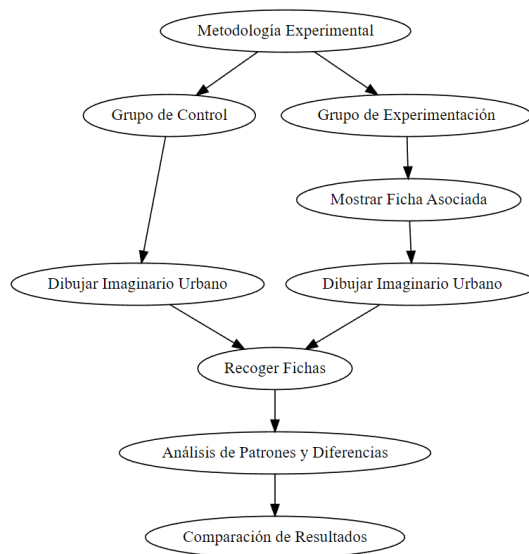
En resumen, el experimento se estructura de la siguiente manera: se constituyen dos grupos principales, el grupo de control y el grupo de experimentación. Ambos grupos consisten en 10 participantes, sumando un total de 20 individuos para esta fase de la investigación. Aunque en esta ocasión los participantes son estudiantes de arquitectura, la metodología está diseñada para adaptarse y ampliarse a otros contextos.

El grupo de control se compone de 10 estudiantes a quienes se les proporciona una ficha y un lápiz 2B. Tras introducirles al concepto de imaginario urbano, se les solicita que elaboren un dibujo que

represente su "imaginario urbano de La Floresta" en un período de cinco minutos. Finalizada la tarea, registran sus datos en la parte posterior de la ficha, que posteriormente se recolecta para su análisis. En contraste, el grupo de 10 estudiantes de experimentación, también dotado de una ficha y un lápiz 2B, recibe una instrucción adicional. Antes de dibujar, a los integrantes de este grupo se les muestra durante 15 segundos una ilustración correspondiente a un autor específico relacionado con el estudio. Luego, se les instruye de la misma forma que al grupo de control sobre el concepto de imaginario urbano y se les pide dibujar su percepción de "La Floresta". Tras culminar, registran sus datos en la ficha, que se recopila para su evaluación posterior.

Con las fichas de ambos grupos en mano, se procede al análisis, enfocándose en los patrones recurrentes, las diferencias en los dibujos, y el análisis específico de las decisiones estéticas en relación con las ilustraciones de referencia. Posteriormente, se discuten y comparan los resultados de ambos grupos para discernir posibles influencias en el imaginario urbano de los participantes.

Es esencial mencionar la relevancia de las fichas empleadas en el experimento. Estas deben ser claras y comprensibles, permitiendo a los participantes captar lo que se espera de ellos, pero sin restringir su creatividad. Se optó por el lápiz 2B por su versatilidad en trazos y tonalidades, facilitando a los participantes una expresión más rica de su imaginario urbano.



*Ilustración 4, diagrama de flujo de la síntesis metodológica, elaboración propia, 2023*

En cuanto al diseño de las fichas, se las hizo con el propósito de facilitar la clasificación y el análisis de los datos. Estas fichas se distribuyeron en categorías distintas, cada una con características propias que la distinguen, optimizadas para cumplir una función específicas, ya sea para el grupo de control para el grupo experimental o para las ilustraciones seleccionadas.

Para empezar, tenemos las fichas de control, etiquetadas como "C". En el anverso de estas fichas, se presenta el área destinada a los dibujos, además de un indicador que destaca su categoría como ficha de control; en contraste, el reverso de la ficha está reservado para contener información pertinente y

relevante para el estudio. En la segunda categoría, encontramos las fichas de experimentación, denominadas como "E". Estas fichas comparten una similitud sustancial con las fichas de control en términos de estructura y formato. No obstante, se diferencia en: la inclusión de información adicional única en el reverso de la ficha. Esta información adicional, incorporada exclusivamente en las fichas de experimentación, proporciona un valor agregado al análisis y las diferencias que se encuentren podrían ser cruciales para el estudio.

Finalmente, se diseñaron las fichas de ilustraciones, marcadas con la letra "I". Como sugiere su denominación, estas fichas son destacadas por presentar en su anverso ilustraciones de los autores: Inio Asano, Kiyohiko Azuma y Shōhei Manabe, mientras que el reverso contiene información relevante acerca de la ilustración en sí. Esta información puede referirse a la descripción de la ilustración, o cualquier detalle que pueda contribuir al estudio (Anexo 1).

Se puso un especial énfasis en la estructura y la función de las fichas de experimentación. En el reverso de estas fichas, se incorporó ítems particulares diseñados para facilitar la organización sistemática de la información recolectada durante la experimentación. Este diseño es el resultado de un plan piloto, el cual ha permitido optimizar la metodología empleada.

Uno de los ítems destacados de estas fichas es el denominado ítem de imagen. Este elemento, se presenta como un casillero especializado que vincula de manera directa la ficha de experimentación con una ficha de ilustración específica. Es de esta manera que ambas fichas, de experimentación e ilustración, se entregan en pareja a los participantes durante el desarrollo del experimento. Esta asociación no es aleatoria, se marca de manera explícita el autor de la ilustración vinculada, así como los elementos predominantes que se encuentran en la ficha de ilustración (Anexo 2).

Aunque las fichas de experimentación poseen información particular, ciertos elementos de información son compartidos con las fichas de control. Esta información compartida aporta un elemento de coherencia y facilita la comparabilidad entre los distintos tipos de fichas. La información recogida en estos ítems proviene del análisis en profundidad de los dibujos realizados por los participantes en el experimento. Este análisis se centra en tres áreas fundamentales: el desarrollo del grafismo, la distribución espacial de los elementos dibujados y los componentes específicos del dibujo. En particular, este último ítem se considera de máxima importancia, ya que permite estudiar la influencia de los elementos presentes en la ilustración sobre los dibujos realizados por los participantes.

## RESULTADOS

### Resultados de la dominancia de los elementos verdes o grises que poseen las imágenes del grupo de experimentación y control

Tabla 2  
Sistematización de las imágenes del grupo experimental

Experimentación			
	Elementos de la ilustración		
	elem. Verde	elem. Gris	mobiliario
Dibujo 1	0%	95%	0
Dibujo 2	10%	70%	20%
Dibujo 3	60%	40%	0
Dibujo 4	30%	50%	10%
Dibujo 5	20%	70%	10%
Dibujo 6	10%	50%	40%
Dibujo 7	10%	90%	0%
Dibujo 8	10%	60%	30%
Dibujo 9	0%	100%	0%
Dibujo 10	50%	40%	10%

Elaboración propia, 2023

La tabla proporciona una visión detallada de la distribución de tres elementos en el grupo experimental (verde, gris, y mobiliario). El elemento gris parece ser el más prevalente, dominando los dibujos. Por otro lado, el elemento verde es el menos presente en los dibujos, manifestándose con un promedio del 20%, además de estar completamente ausente en varios dibujos, específicamente los dibujos 1, 3, 7 y 9. El mobiliario, aunque menos común que el gris, tiene una mayor presencia que el verde, con una. Sin embargo, así como el verde, también está completamente ausente en varios dibujos.

Es importante destacar que el dibujo 9 es el único donde el elemento gris ocupa el 100% de la composición. En contraste, la mayor presencia del elemento verde se da en el dibujo 3 (60%), mientras que el mobiliario alcanza su máximo en el dibujo 6 (40%). A pesar de estas excepciones, ninguno de los dibujos está dominado por completo por los elementos verde o mobiliario, a diferencia del elemento gris en el dibujo 9. El análisis sugiere que los dibujos están principalmente dominados por el elemento gris, con el mobiliario desempeñando un papel secundario y el verde siendo el menos prevalente.

Tabla 3  
Sistematización de las imágenes del grupo de control

Control			
	Elementos de la ilustración		
	elem. Verde	elem. Gris	mobiliario
Dibujo 1	70%	30%	0
Dibujo 2	80%	20%	20%
Dibujo 3	30%	65%	5%
Dibujo 4	50%	50%	0%
Dibujo 5	50%	60%	10%
Dibujo 6	100%	0%	0%
Dibujo 7	50%	50%	0%
Dibujo 8	5%	95%	0%
Dibujo 9	30%	70%	0%
Dibujo 10	0%	100%	0%

Elaboración propia, 2023

En los dibujos de control, tanto los elementos verdes como los grises tienen una presencia significativa, a diferencia del mobiliario que tiene una presencia muy reducida. En promedio, los elementos grises están presentes en un 54%, ligeramente más que los elementos verdes que aparecen en promedio un 47% del tiempo. El mobiliario aparece muy poco, con un promedio del 4%. El elemento verde tiene una notable variación en su presencia, oscilando entre el 0% en el Dibujo 10 y el 100% en el Dibujo 6. El elemento gris también muestra cierta variabilidad, con una presencia mínima de 0% en el Dibujo 6 y máxima del 100% en el Dibujo 10. El mobiliario, por otro lado, tiene una presencia muy limitada en todos los dibujos, con un máximo del 20% en el Dibujo 2 y sin apariciones en la mayoría de los dibujos. El uso para los elementos verdes y grises es la misma, del 50%, sugiriendo que en varios dibujos estos dos elementos se distribuyen de manera equitativa. El uso para el mobiliario es del 0%, lo que indica que está ausente en la mayoría de los dibujos.

En conclusión, en el grupo de control, los elementos verdes y grises tienen una presencia significativa y similar, mientras que el mobiliario tiene una presencia limitada. Las proporciones de estos elementos varían considerablemente entre los diferentes dibujos, lo que indica una variabilidad en la composición de los dibujos; por otro lado, los elementos gris y verde son los más prevalentes, mientras que el mobiliario, aunque está presente, es menos común. Los porcentajes de estos elementos varían considerablemente de una ilustración a otra

Tabla 4

Comparativa de las tablas 1, 2 y 3

Experimentación				Control				ilustración de espacio público	
Elementos de la ilustración				Elementos de la ilustración					
	elem. Verde	elem. Gris	mobiliario	elem. Verde	elem. Gris	mobiliario			
Dibujo 1	0%	95%	0	Dibujo 1	70%	30%	0	Asano Inio	
Dibujo 2	10%	70%	20%	Dibujo 2	80%	20%	20%		
Dibujo 3	60%	40%	0	Dibujo 3	30%	65%	5%		
Dibujo 4	30%	50%	10%	Dibujo 4	50%	50%	0%		
Dibujo 5	20%	70%	10%	Dibujo 5	50%	60%	10%	Shohei Manabe	
Dibujo 6	10%	50%	40%	Dibujo 6	100%	0%	0%		
Dibujo 7	10%	90%	0%	Dibujo 7	50%	50%	0%		
Dibujo 8	10%	60%	30%	Dibujo 8	5%	95%	0%		
Dibujo 9	0%	100%	0%	Dibujo 9	30%	70%	0%	Kiyohiko Azuma	
Dibujo 10	50%	40%	10%	Dibujo 10	0%	100%	0%		
Ilustración 1	40%	60%	0	si	Ilustración 1	40%	60%	0	si
Ilustración 2	20%	50%	30%	si	Ilustración 2	20%	50%	30%	si
Ilustración 3	70%	30%	0%	si	Ilustración 3	70%	30%	0%	si
Ilustración 4	20%	40%	40%	si	Ilustración 4	20%	40%	40%	si
Ilustración 5	20%	40%	40%	si	Ilustración 5	20%	40%	40%	si
Ilustración 6	20%	40%	40%	si	Ilustración 6	20%	40%	40%	si
Ilustración 7	20%	40%	40%	si	Ilustración 7	20%	40%	40%	si
Ilustración 8	20%	40%	40%	si	Ilustración 8	20%	40%	40%	si
Ilustración 9	40%	60%	0%	si	Ilustración 9	40%	60%	0%	si
Ilustración 10	50%	40%	10%	no	Ilustración 10	50%	40%	10%	no

Elaboración propia, 2023

Tabla 5

Comparativa de los dibujos y la ilustración que fue entregada como par del ejercicio

experimentación				Elementos de la ilustración %				
	elem. Verde	elem. Gris	mobiliario	Elem. Verde	Elem. Gris	Mobiliario		
Dibujo 1	0%	95%	0	Ilustración 1	40%	60%	0	Asano Inio
Dibujo 2	10%	70%	20%	Ilustración 2	20%	50%	30%	
Dibujo 3	60%	40%	0	Ilustración 3	70%	30%	0%	
Dibujo 4	30%	50%	10%	Ilustración 4	80%	20%	0%	
Dibujo 5	20%	70%	10%	Ilustración 5	20%	40%	40%	Shohei Manabe
Dibujo 6	10%	50%	40%	Ilustración 6	20%	40%	40%	
Dibujo 7	10%	90%	0%	Ilustración 7	20%	40%	40%	
Dibujo 8	10%	60%	30%	Ilustración 8	20%	40%	40%	
Dibujo 9	0%	100%	0%	Ilustración 9	40%	60%	0%	Kiyohiko Azuma
Dibujo 10	50%	40%	10%	Ilustración 10	50%	40%	10%	

Elaboración propia, 2023

Tabla 6  
Comparativa de los dibujos del grupo de control

Control	Elementos de la ilustración		
	elem. Verde	elem. Gris	mobiliario
Dibujo 1	70%	30%	0
Dibujo 2	80%	20%	20%
Dibujo 3	30%	65%	5%
Dibujo 4	50%	50%	0%
Dibujo 5	50%	60%	10%
Dibujo 6	100%	0%	0%
Dibujo 7	50%	50%	0%
Dibujo 8	5%	95%	0%
Dibujo 9	30%	70%	0%
Dibujo 10	0%	100%	0%

Elaboración propia, 2023

En el grupo de las 4 primeras imágenes pertenecientes al grupo de Asano Inio se puede observar ciertos patrones comparativos entre los pares de cada una de las imágenes, entre la ilustración 1 y el dibujo 1 se puede observar que ambos casos el porcentaje de elementos grises son altos sobre el 50%, no obstante, los valores de los elementos verdes son muy distantes, en cuanto al mobiliaria ambos valores presentan un valor de 0, en comparación con los grupos de control, los valores de elementos verdes comparados con el valor del grupo de experimentación es de 70% control, 0% el experimental, estos valores distan bastante por lo que presumiblemente no habría una relación entre ambos grupos por lo que el desarrollo de ambos gráficos puede tener una relación externa independiente, sin embargo, al analizar la ilustración con el dibujo experimental se puede observar algunas construcciones estéticas peculiares con cierta relación.

**Resultados del análisis estético particular de cada dibujo del grupo experimental con su respectiva ilustración**

Ilustración 5

Ilustración I1 de Inio Asano y dibujo realizado por un participante del ejercicio del grupo experimental

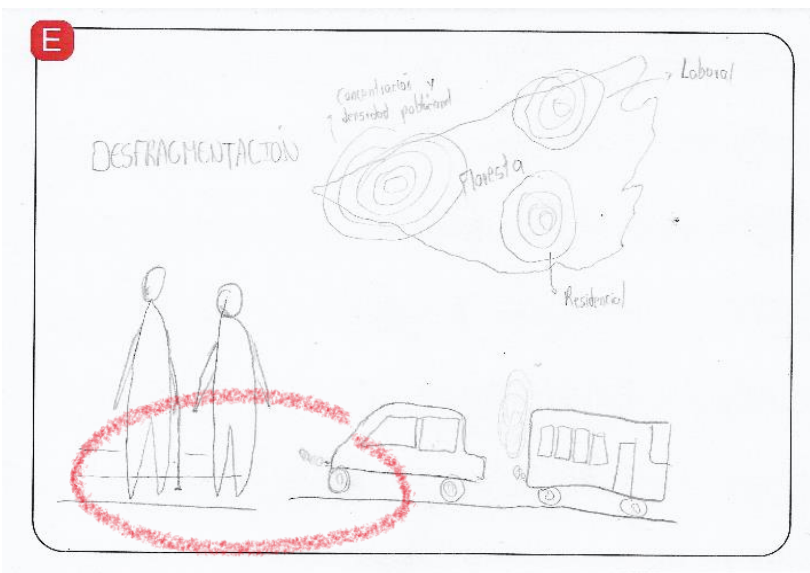
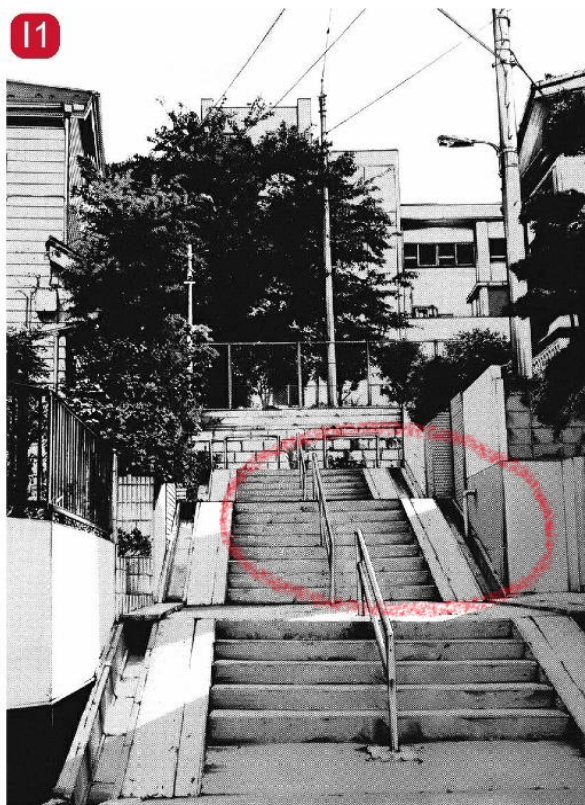


Ilustración I1 de Inio Asano. Dibujo de participante. 2023

Si bien se nota la ausencia completa del elemento verde y la aparición del automóvil que fue tomado como elemento gris, es interesante la elección de la representación de un par de personas unas gradas y un bastón, esto en referencia al elemento de grada presente en la ilustración de par.

En la comparación porcentual de los pares, el porcentaje de elemento verde es de: 0% en los dibujos de grupo experimental, 40% en las ilustraciones y 70% en el grupo control; en el elemento gris es de 90%, 60% y 30% respectivamente y en cuanto a presencia de mobiliario es de 0%, 0% y 0% respectivamente. Si bien en cuanto a los valores brutos de cuanto porcentaje del dibujo corresponde a uno de los elementos, distan muchos los valores entre los grupos, sin embargo, el análisis estético entre las dos imágenes supone una relación interesante en las posibles elecciones de elementos dentro del dibujo.

Ilustración 6

Ilustración I2 de Inio Asano y dibujo realizado por un participante del ejercicio del grupo experimental

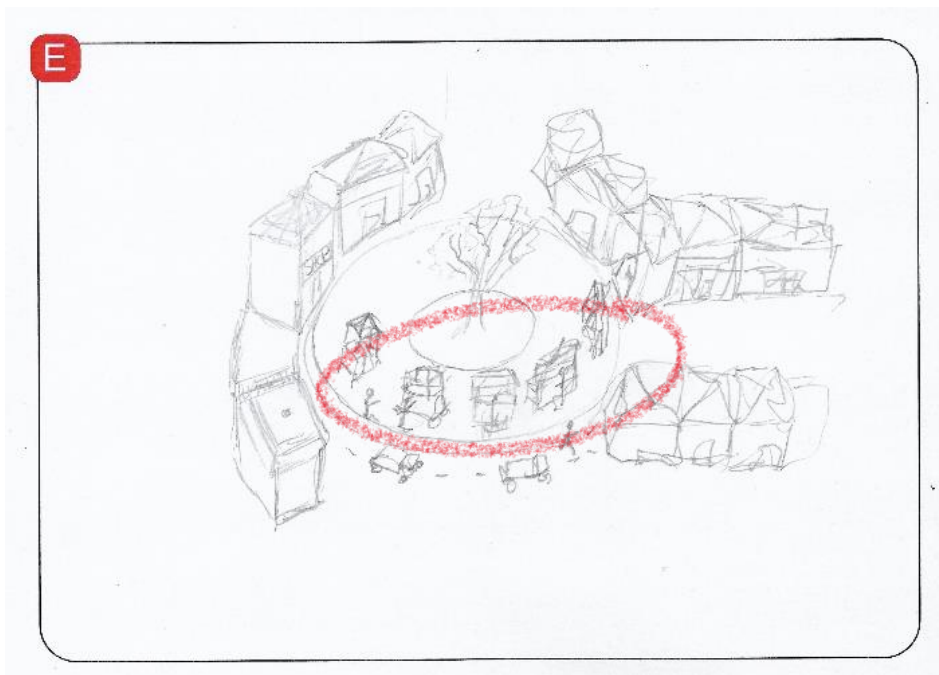
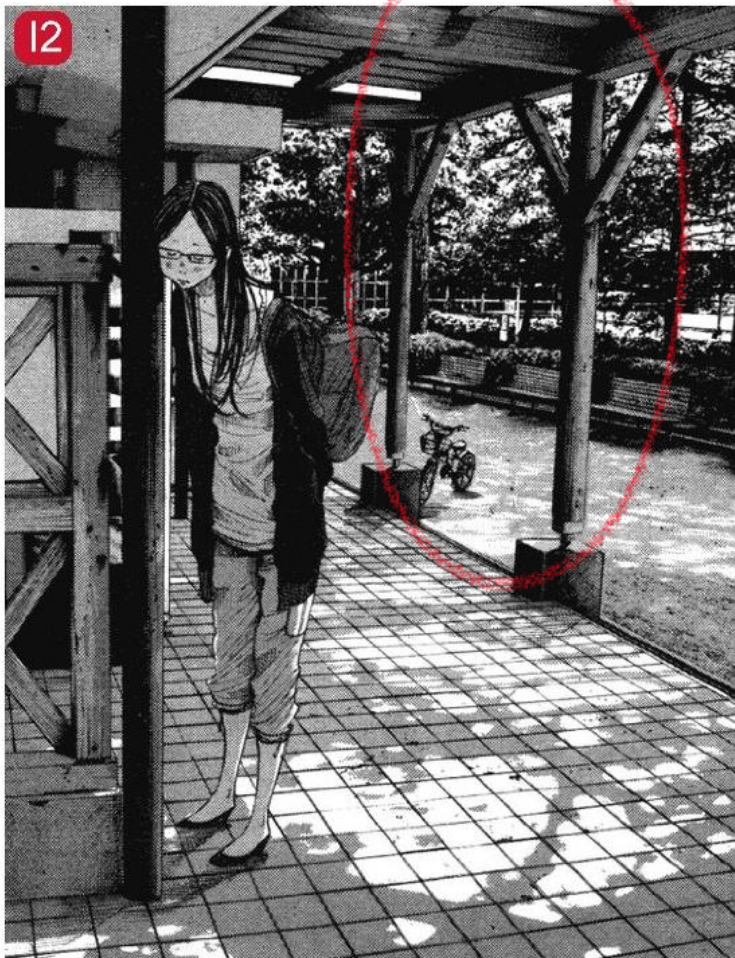


Ilustración I2 de Inio Asano. Dibujo de participante. 2023

En este caso el dibujo muestra por un lado la generación de un redondel existente en La floresta, esto marca la diferencia en los porcentajes de los elementos, por lo que a priori se puede considerar que no existe una influencia o patrón entre las imágenes, pero la elección estética de los elementos interiores de este redondel, mismos elementos que no existen en el redondel de La floresta maca el símil, ya que la elección estética de estos está en consonancia con la representación del espacio de permanencia de la ilustración, es mas en el dibujo estos elementos también sirven para la estancia como se puede ver en la representación de personas en estos.

En la comparación porcentual de los pares, el porcentaje de elemento verde es de 10% en los dibujos de grupo experimental, 20% en las ilustraciones y 80% en el grupo de control; en el elemento gris es de 70%, 50% y 20% respectivamente y en el mobiliario es de 20%, 30% y 0% respectivamente. Los valores del grupo experimental con el de control muestran una diferencia, por lo que se podría sospechar que la razón de dicha diferencia pueda estar en la influencia de la imagen sobre la construcción del dibujo.

Ilustración 7

Ilustración I3 de Inio Asano y dibujo realizado por un participante del ejercicio del grupo experimental

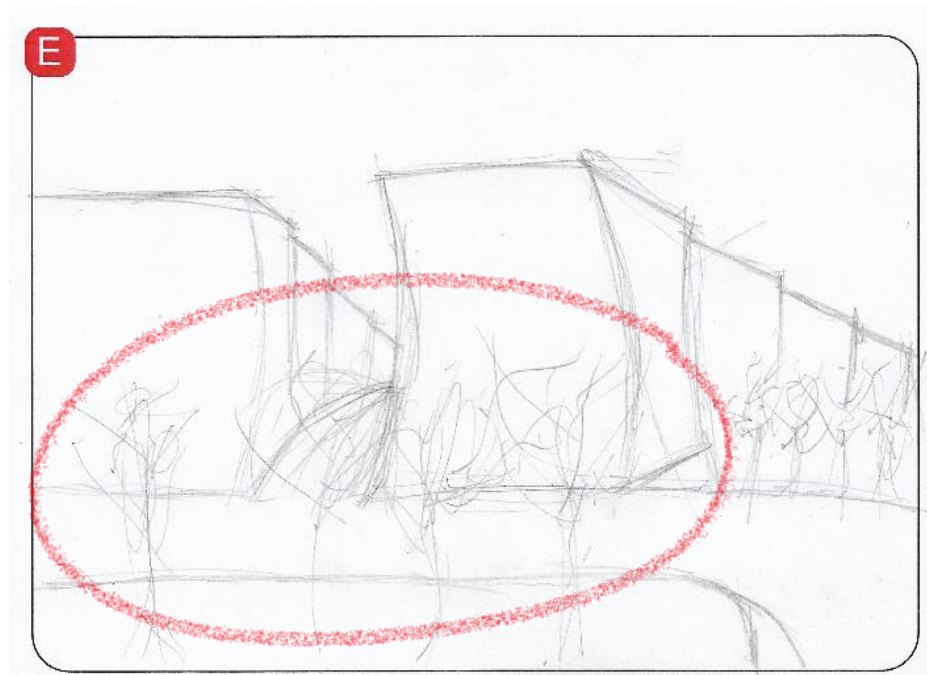


Ilustración I3 de Inio Asano. Dibujo de participante. 2023

En cuanto a este caso, se puede ver claramente la decisión estética en el dibujo, de colocar la vegetación o el elemento verde en un primer plano y los elementos grises, edificios en un segundo plano, esta composición podría estar inspirada en la composición de la ilustración que fue entregada a esta persona dado que existe esta misma elección estética de encuadre en la ilustración.

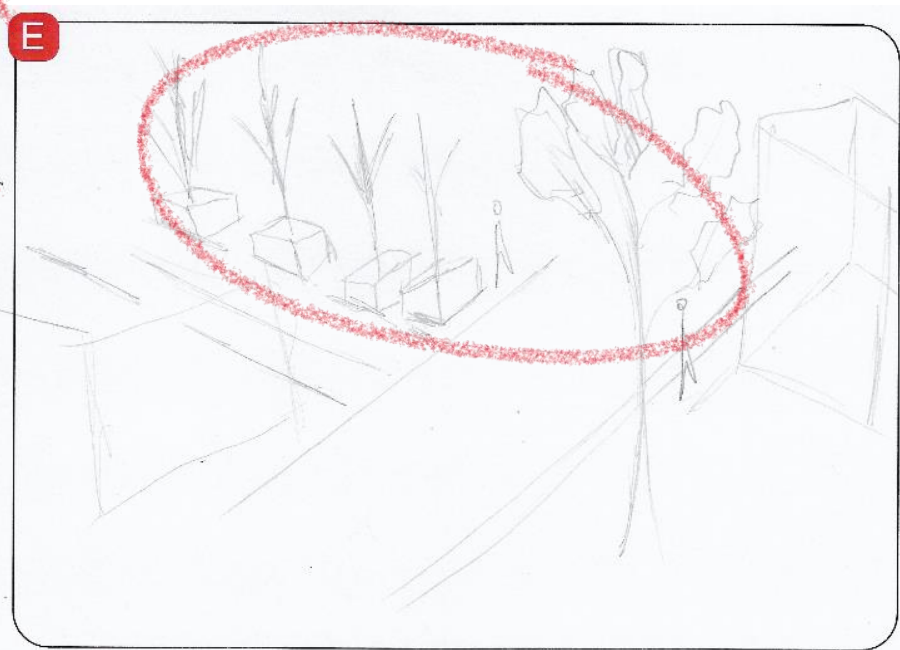
En la comparación porcentual de los pares, el porcentaje de elemento verde es de 60% en los dibujos de grupo experimental, 70% en las ilustraciones y 30% en el grupo de control; en el elemento gris es de 40%, 30% y 65% respectivamente y en el mobiliario es de 0%, 0% y 0% respectivamente, no se establece una relación entre los porcentajes de ocupación de los elementos en el dibujo, encuentro al análisis estético hay una relación entre el uso del elemento verde como es la vegetación.

Ilustración 8  
Ilustración 14 de Inio Asano y dibujo realizado por un participante del ejercicio del grupo experimental

14



Ilustración 14 de Inio Asano. Dibujo de participante. 2023



En la comparación porcentual de los pares, el porcentaje de elemento verde es de 30% en los dibujos de grupo experimental, 80% en las ilustraciones y 50% en el grupo experimental; en el elemento gris es de 50%, 20% y 50% respectivamente y en el mobiliario es de 10%, 0% y 0% respectivamente; si bien en los valores porcentuales existe una diferencia de algunos puntos, en el análisis estético de la imagen resalta la elección de elementos verdes en el dibujo, siendo estos junto con figuras humanas los únicos esbozos completos del dibujo realizado, por lo que la sospecha de la influencia de los elementos verdes exuberantes de la imagen puede ser cierta en este caso, por otro lado también llama la atención como el grupo de control tiene un elevado porcentaje de elementos verdes, lo que podría indicar también que dentro de la construcción del imaginario de La floresta se tenga la idea de un gran verdor, quizás la construcción estética de la imagen tenga una mejor influencia por parte de la ilustración, si esta influencia va de la mano con las construcciones imaginarias que ya se tiene del lugar, lo que podría terminar siendo el motivo de la elección de la colocación de estos elementos verdes en el dibujo

Ilustración 9

Ilustración 15 de Shohei Manabe y dibujo realizado por un participante del ejercicio del grupo experimental

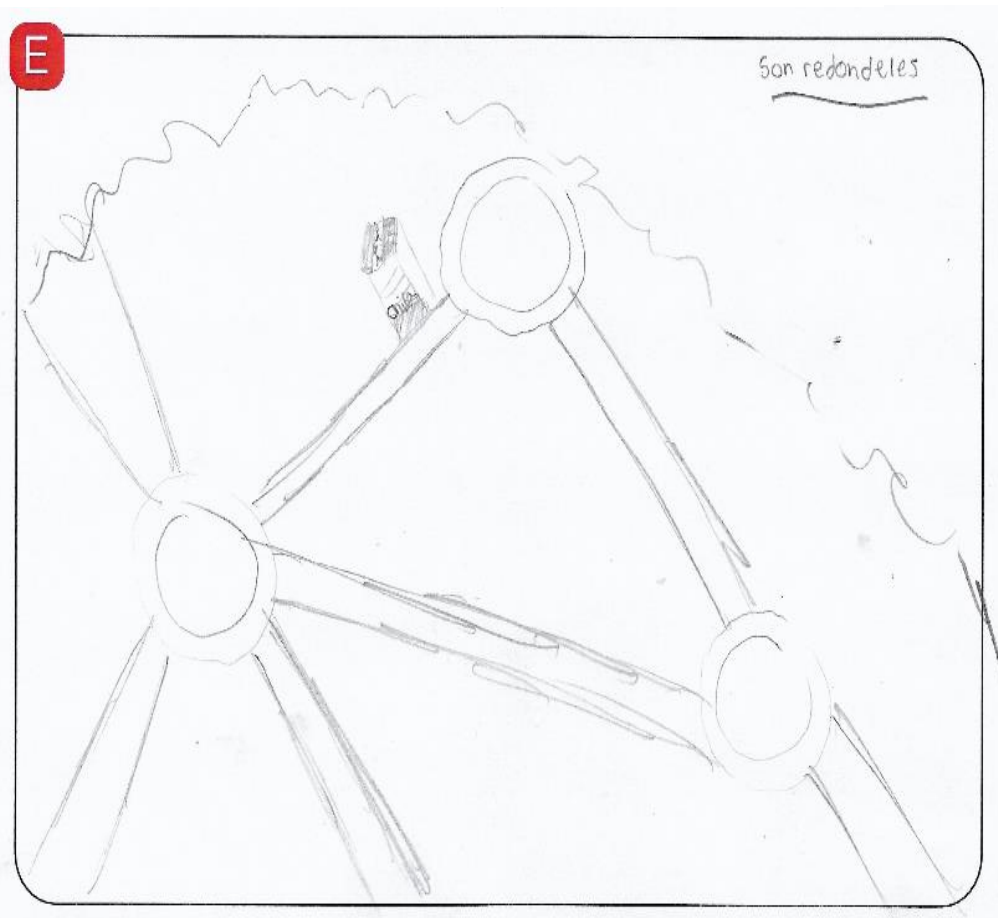
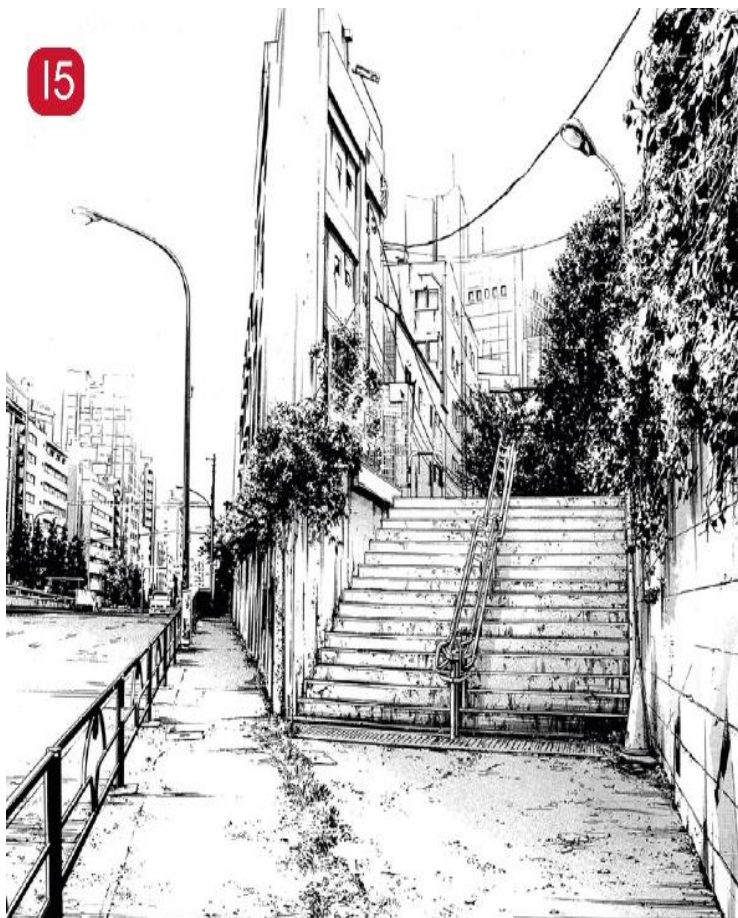


Ilustración 15 de Shohei Manabe. Dibujo de participante. 2023

En la comparación porcentual de los pares, el porcentaje de elemento verde es de 20% en los dibujos de grupo experimental, 20% en las ilustraciones y 50% en el grupo experimental; en el elemento gris es de 70%, 40% y 60% respectivamente y en el mobiliario es de 10%, 40% y 10% respectivamente; en este particular caso los porcentajes tienen una aparente relación, en los que respecta al elemento verde, esto por la elección del participante de colocar una representación de verde en la periferia de la ficha, sin embargo, en este caso la comparativa es algo inconclusa, al parecer el participante completo el ejercicio antes de tiempo e inconcluso expresado por él, no sabía que hacer, por lo que escribió en la esquina una explicación de lo que dibujaba, por la construcción teórica es posible inferir que si existe en parte una relación material de las elección que toma al construir el dibujo, pero también es cierto que existe una relación contingentemente estética, pero la relación de estas elecciones en cuanto al par de la ilustración es en gran medida inconcluso o no salta a la vista de manera clara, tal vez, una entrevista con los propios autores después de cada ejercicio pueda arrojar mucha más información.

Ilustración 10

Ilustración I6 de Shohei Manabe y dibujo realizado por un participante del ejercicio del grupo experimental

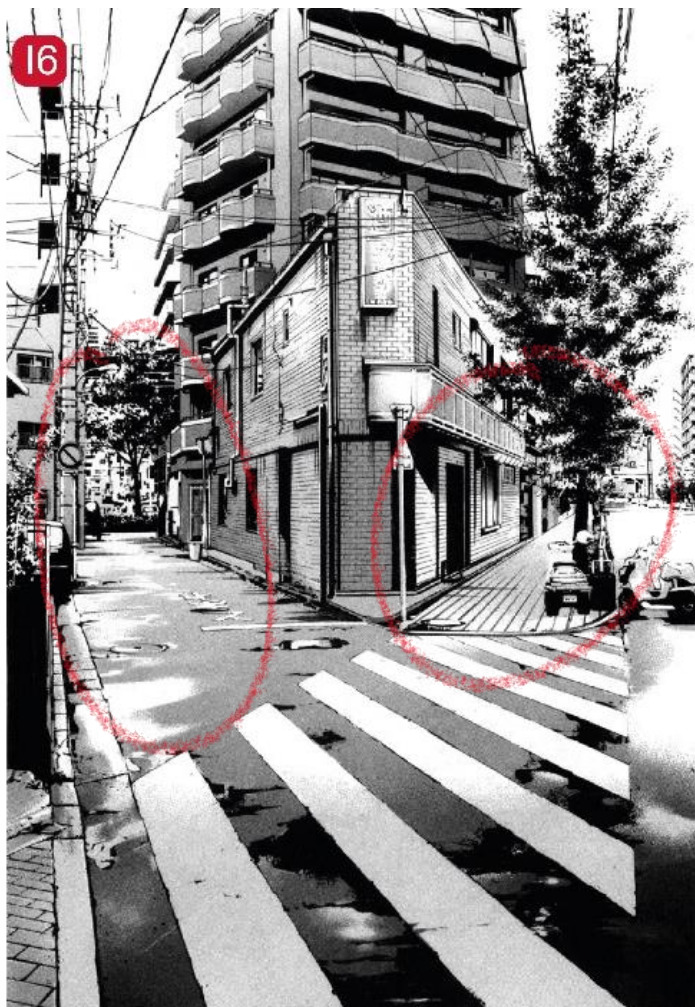
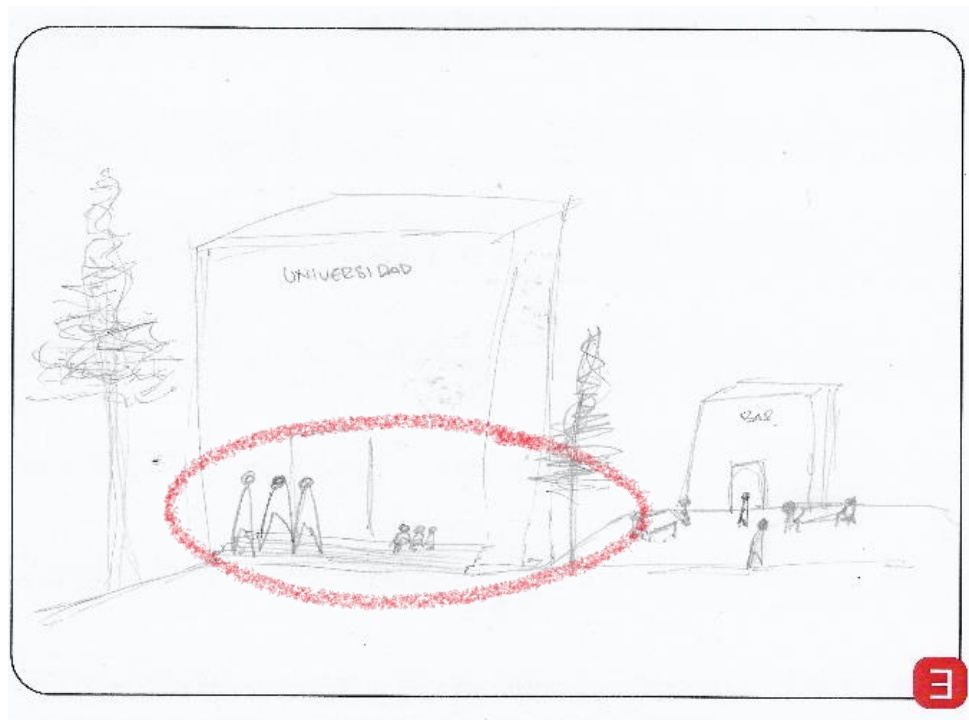


Ilustración I6 de Shohei Manabe. Dibujo de participante. 2023



En la comparación porcentual de los pares, el porcentaje de elemento verde es de 10% en los dibujos de grupo experimental, 20% en las ilustraciones y 100% en el grupo experimental; en el elemento gris es de 50%, 40% y 0% respectivamente y en el mobiliario es de 40%, 40% y 0% respectivamente; una particularidad de los elementos que aparecen en este dibujo es la figura humana, esto quizás como una respuesta a que la ilustración muestra entre sus elementos, el espacio público, esto aun cuando la ilustración no muestra ninguna figura humana, también salta a la construcción estética de los árboles que se colocaron en el dibujo.

Ilustración 11

Ilustración 17 de Shohei Manabe y dibujo realizado por un participante del ejercicio del grupo

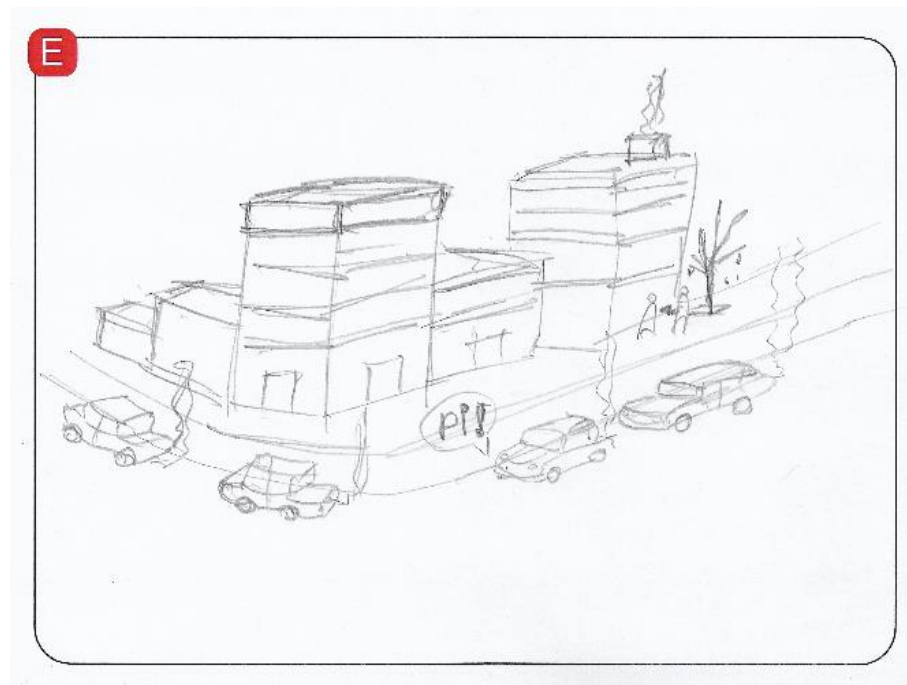
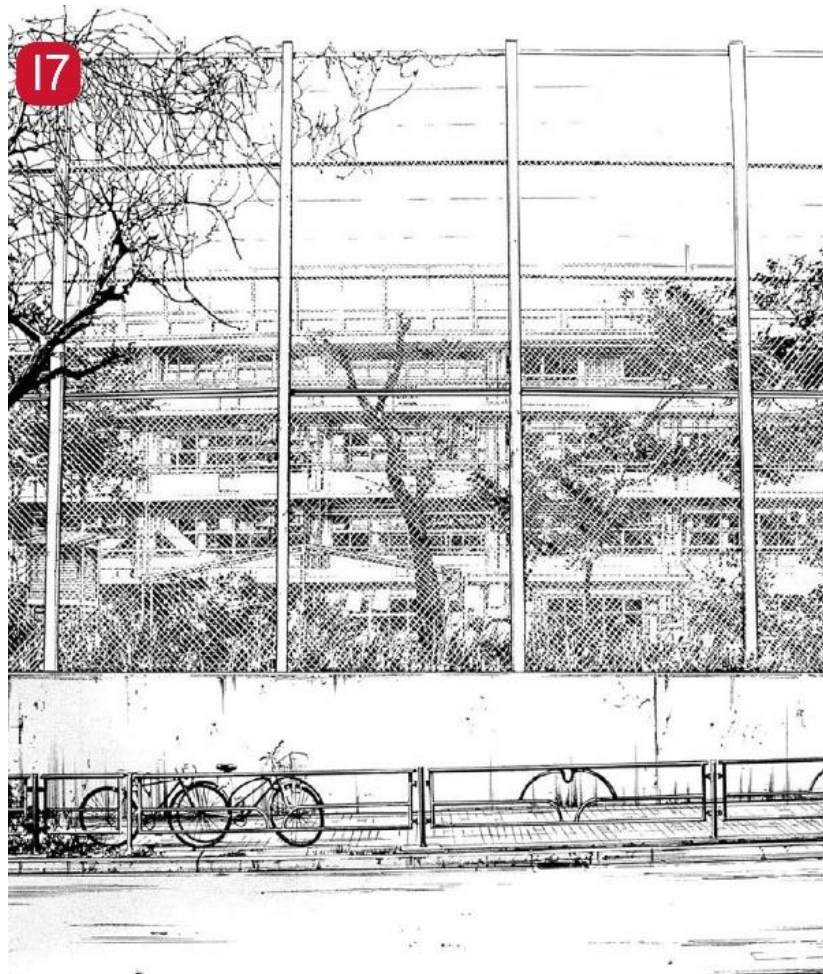


Ilustración 17 de Shohei Manabe. Dibujo de participante. 2023

En la comparación porcentual de los pares, el porcentaje de elemento verde es de 10% en los dibujos de grupo experimental, 20% en las ilustraciones y 50% en el grupo experimental; en el elemento gris es de 90%, 40% y 50% respectivamente y en el mobiliario es de 0%, 40% y 0% respectivamente; más allá de la elección de colocar, como parte del dibujo, a un grupo de edificios, y que enfrente de estos esta la calle por donde trasmitan automóviles como posible referencia en la construcción de los planos del dibujo, no existe mayor referencia estética, por lo que en este caso es inconclusa la posible influencia estética de la ilustración en la construcción del dibujo, hay preguntas sobre las elecciones del dibujo que quedan sin respuesta y que bien podrían o no tener una influencia material más que estética en esta caso, como por ejemplo, ¿porque la representación de una esquina?

Ilustración 12

Ilustración 18 de Shohei Manabe y dibujo realizado por un participante del ejercicio del grupo

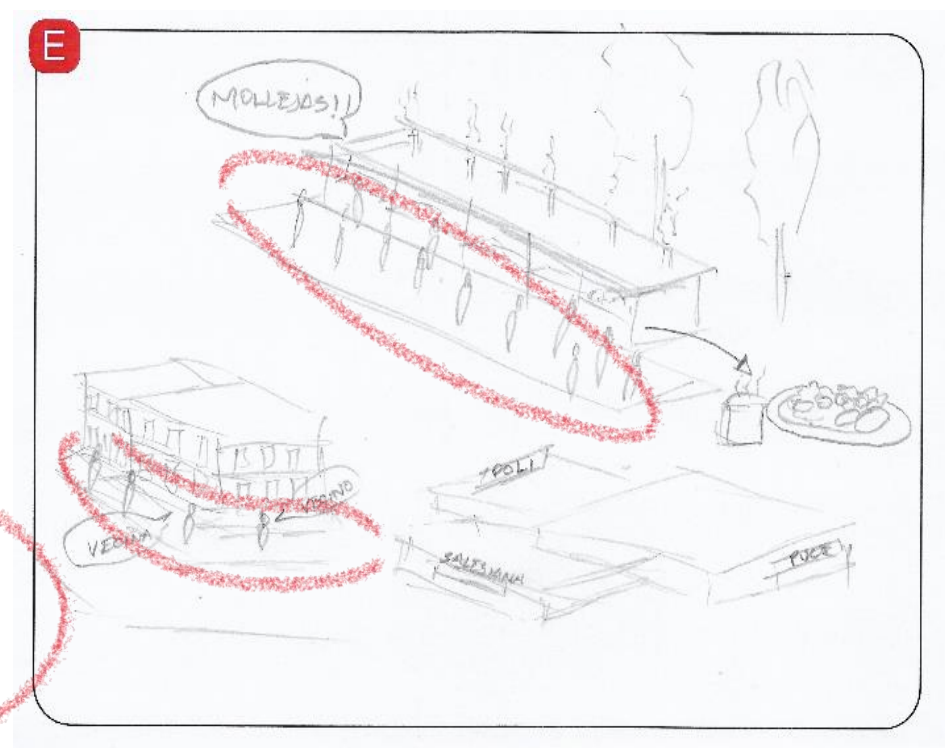


Ilustración 18 de Shohei Manabe. Dibujo de participante. 2023

En la comparación porcentual de los pares, el porcentaje de elemento verde es de 10% en los dibujos de grupo experimental, 20% en las ilustraciones y 5% en el grupo experimental; en el elemento gris es de 60%, 40% y 95% respectivamente y en el mobiliario es de 30%, 40% y 0% respectivamente, en la comparación estética, es interesante como influye no solo en esta imagen sino en algunas otras la representación del espacio público, y como cuando este elemento está presente, el dibujo llega a tener elementos y representaciones de un espacio público habitado, entre los cuales incluso está presente la figura humana, como en el caso de los dibujos: 1, 2 ,3 ,4, 6, 8, 9, 10

Ilustración 13

Ilustración 19 de Kiyohiko Azuma y dibujo realizado por un participante del ejercicio del grupo

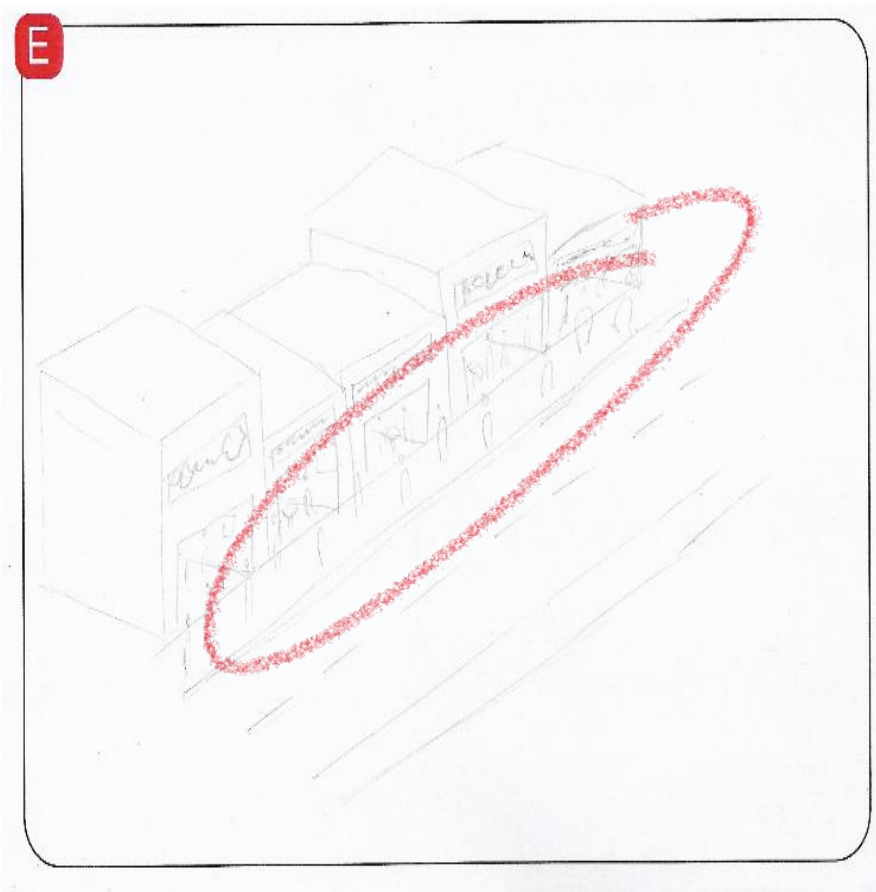
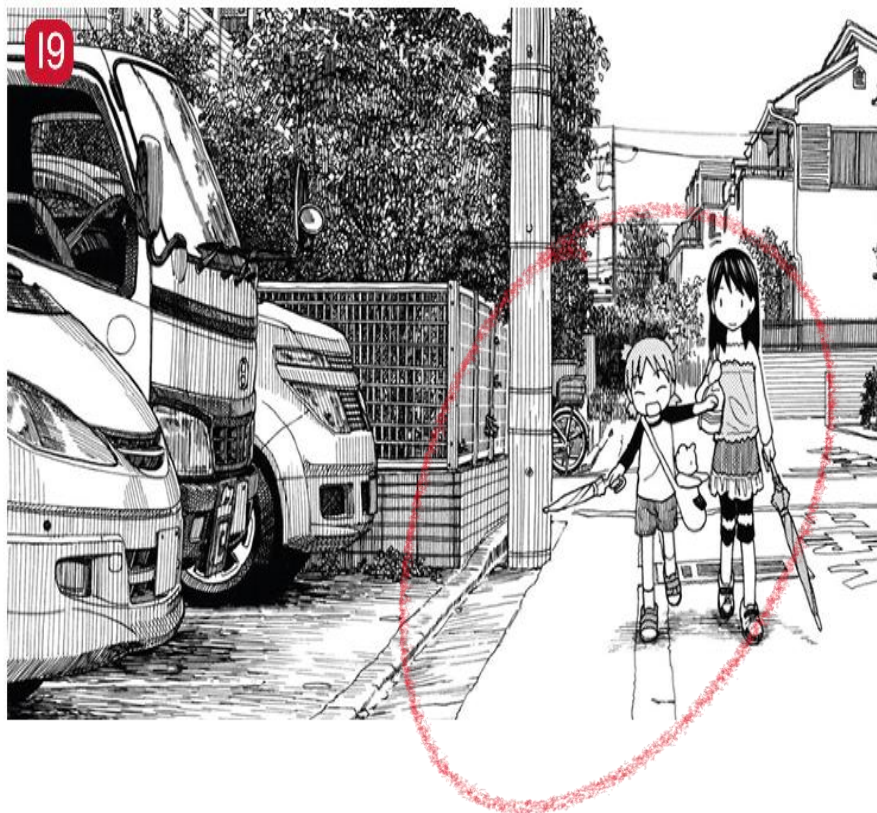


Ilustración 19 de Kiyohiko Azuma. Dibujo de participante. 2023

En la comparación porcentual de los pares, el porcentaje de elemento verde es de 0% en los dibujos de grupo experimental, 40% en las ilustraciones y 30% en el grupo experimental; en el elemento gris es de 100%, 60% y 70% respectivamente y en el mobiliario es de 0%, 0% y 0% respectivamente, en cuanto a la comparación estética es interesante de nuevo recalcar la relación entre las construcciones de espacio público cuando la imagen tiende a mostrar más este espacio, por lo que sería interesante utilizar ilustraciones, talvez de espacios menos urbanos y más arquitectónicos o incluso ficticios, para ver como esta relación puede ser influenciada, por otro lado además de esa relación también se puede ver una relación entre elementos como la calle, la vereda y el espacio construido en el mismo sentido de la ilustración.

Ilustración 14  
Ilustración I10 de Kiyohiko Azuma y dibujo realizado por un participante del ejercicio del grupo

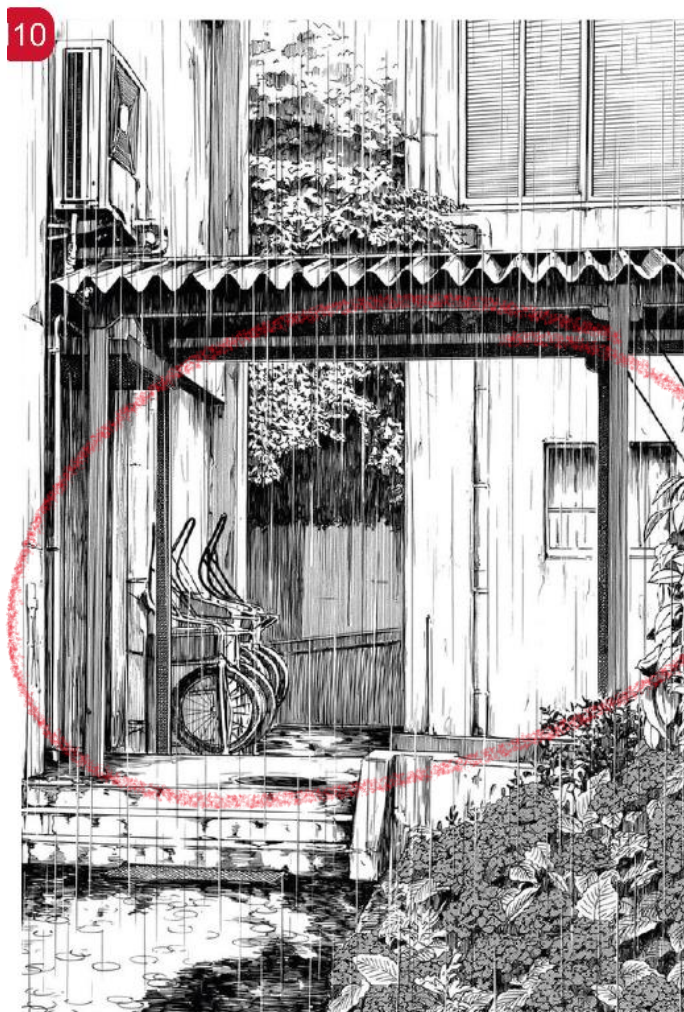
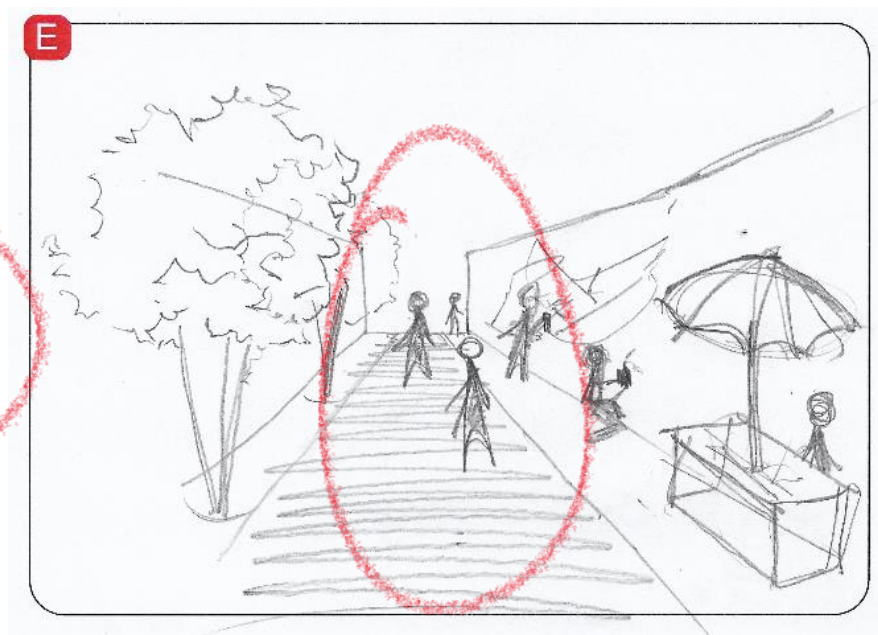


Ilustración I10 de Kiyohiko Azuma. Dibujo de participante. 2023



En la comparación porcentual de los pares, el porcentaje de elemento verde es de 50% en los dibujos de grupo experimental, 50% en las ilustraciones y 0% en el grupo experimental; en el elemento gris es de 40%, 40% y 100% respectivamente y en el mobiliario es de 10%, 10% y 0% respectivamente, aunque en esta comparación estética hay elementos que no tienen influencia de la ilustración en la presencia del dibujo, si hay elementos que presumiblemente tienen una relación, estos por ejemplo es la construcción del pasillo como espacio, algo que hasta ahora no se había visto en ningún dibujo ni de control ni de experimentación, así como la utilización del elemento verde, esto también aparece en la relación porcentual en la que se puede ver q tienen valores iguales, finalmente la última relación es sobre la construcción del espacio público cuando aparece un espacio de esas características, como es el caso.

## CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

El poder de las ilustraciones en la formación del imaginario urbano no debe subestimarse. Las imágenes tienen la capacidad de evocar emociones, recuerdos y asociaciones, lo que puede influir en cómo percibimos y nos relacionamos con los espacios urbanos. En el contexto del barrio La Floresta, las ilustraciones sirvieron como un medio para explorar y comprender el barrio desde diferentes perspectivas; es interesante notar cómo diferentes artistas, con sus estilos y enfoques únicos, pueden influir en la percepción del mismo espacio urbano. Mientras que Asano puede haber capturado la esencia tranquila y cotidiana de La Floresta, Manabe podría haber resaltado sus aspectos más oscuros y misteriosos.

Además, este estudio resalta la importancia de considerar múltiples formas de representación al analizar el imaginario urbano. Las ilustraciones, aunque poderosas, son solo una forma de interpretar y comprender la ciudad. Otros medios, como la literatura, el cine o la música, también pueden ofrecer visiones valiosas y complementarias de los espacios urbanos. Es importante reconocer que el imaginario urbano no es estático. Evoluciona con el tiempo, influenciado por una variedad de factores, incluidas las representaciones artísticas. A medida que las ciudades cambian y se desarrollan, también lo hacen las formas en que las percibimos y entendemos.

La investigación sobre el imaginario urbano en el barrio La Floresta, a través de las ilustraciones de Asano, Azuma y Manabe, ha proporcionado resultados valiosos y ha cumplido con sus objetivos centrales. Sin embargo, como en muchas investigaciones, hay aspectos que quedan inconclusos y que requieren una exploración más profunda. Uno de los aspectos que merece una atención adicional es la elección estética individual de cada participante. Las percepciones y representaciones de los espacios urbanos son subjetivas y están influenciadas por las experiencias y preferencias personales de cada individuo. Profundizar en estas elecciones estéticas individuales a través de entrevistas después de cada ejercicio de dibujo podría ofrecer una comprensión más rica y matizada de cómo las ilustraciones influyen en la percepción y representación del espacio urbano; además, expandir el tipo de ilustraciones utilizadas en el estudio podría proporcionar una visión más clara del tiempo y la naturaleza de la influencia en la construcción estética. Diferentes estilos y enfoques artísticos pueden tener impactos variados en la percepción y representación del espacio urbano, y explorar esta variedad podría enriquecer aún más los resultados del estudio.

En cuanto a lo que refiere a la estética contingente, podemos concluir que es un elemento crucial al considerar las comparativas entre los elementos presentes en las ilustraciones y las elecciones que los participantes hacen en sus dibujos. La estética no es estática; es fluida y se ve influenciada por una multitud de factores, tanto internos como externos. Al comparar las ilustraciones con los dibujos de los participantes, es esencial tener en cuenta esta estética contingente, ya que proporciona un contexto para entender las elecciones y omisiones realizadas por los participantes. Además, es probable que haya un porcentaje de elementos en los dibujos que surjan no solo de elecciones estéticas, sino también de elecciones materiales, como la disponibilidad y familiaridad con ciertos materiales de dibujo.

En resumen, si bien la investigación ha proporcionado resultados valiosos y ha arrojado luz sobre la intersección entre el arte y la percepción urbana, hay un camino por recorrer. Las futuras investigaciones en este campo pueden beneficiarse de una exploración más profunda de las elecciones

estéticas individuales, la inclusión de una variedad más amplia de ilustraciones y una consideración cuidadosa de la estética contingente y las elecciones materiales.

La metodología y las consideraciones adoptadas en esta investigación sobre el imaginario urbano a través de ilustraciones tienen potencial al ser replicable. Es decir, pueden ser aplicada en cualquier parte del mundo para estudiar cómo las representaciones gráficas influyen en la percepción y construcción del espacio urbano. Cada ciudad, con su rica historia cultural y su paisaje único, ofrece un lienzo en blanco para explorar la interacción entre el arte y la percepción urbana.

Por ejemplo, llevar a cabo esta investigación en Japón, específicamente en una universidad especializada en estudios gráficos y artísticos, sería particularmente beneficioso y relevante, mientras que la investigación tiene el potencial de ser replicada, Japón se presenta como un escenario ideal para su desarrollo. La combinación de su rica tradición artística, la intersección de lo antiguo y lo nuevo en sus paisajes urbanos, y la excelencia académica de sus universidades hacen de Japón el lugar perfecto para llevar esta investigación al siguiente nivel. Al explorar el imaginario urbano en el contexto japonés, no solo se profundizaría en la comprensión del tema, sino que también se contribuiría al diálogo global sobre arte, cultura y percepción urbana.

## BIBLIOGRAFIA

Angel Ferrández Angel Izquierdo. (2020). El Universo de Platón – Academia de Ciencias de la Región de Murcia. Academia de Ciencias de La Región de Murcia. <https://www.um.es/acc/el-universo-de-platon/>

Aranda, R. J. (2020). La influencia de la fotografía americana del siglo XIX en el imaginario cinematográfico del western clásico. El caso de Río Rojo de Howard Hawks (1948). Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7468390>

Bourdieu, P. (1993). The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature. Columbia University Press.

Cardenas, M. I. (05 de 12 de 2018). Camiones de Escalera: iconografía visual campesina rodante como expresión viva de la cultura y gráfica popular colombiana. (U. d. Medellín, Ed.) Obtenido de adComunica, Revista científica de estrategias, tendencias e innovación en comunicación: <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/adcomunica/article/view/5011/5473>

Cevallos-Aráuz, A. (2018). Efectos no esperados del proceso de gentrificación. Unexpected effects of the gentrification process. Efeitos inesperados do processo de gentrificação. Dossier Central, 25(2), 25–33. <https://doi.org/10.15446/bitacora.v28n2.70129>

Comité Pro-Mejoras del Barrio La Floresta, CPMBLF (2020). La Floresta testimonios de vecindad y patrimonio (1.a ed.), Quito Ecuador, Imprenta Abilit [Impreso].

Culture in Action: Symbols and Strategies on JSTOR. (1986.). <https://www.jstor.org/stable/2095521>

Danto, A. C. (1981). The Transfiguration of the Commonplace: A Philosophy of Art. Harvard University Press

Díaz Esther. (2018). Tecnicatura en Comunicación Pública y Política Matrices de pensamiento y paradigmas de la política pública.

Dickie, G. (1974). Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis. Cornell University Press.

Fuentes Gómez, J., & Rosado Lugo, M. (2008). La construcción social del miedo y la conformación de imaginarios urbanos maléficos. Iztapalapa: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades, ISSN-e 0185-4259, No. 64-65, 2008 (Ejemplar Dedicado a: Imaginarios Urbanos de La Dominación y La Resistencia), Págs. 93-115, 64, 93–115. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6092333&info=resumen&idioma=SPA>

Freund, G. (2017). La Fotografía como documento social. Barcelona: Gustavo Gili, SL.

Gabino Roselló, A. (2017). El halo de la memoria. <https://riunet.upv.es/handle/10251/92739>

HARUKI MURAKAMI. (2009). SOBRE ENCONTRARSE A LA CHICA 100% PERFECTA UNA BELLA MAÑANA DE ABRIL – 400 Elefantes. 400 elefantes. <https://400elefantes.wordpress.com/2012/07/20/sobre-encontrarse-a-la-chica-100-perfecta-una-bella-manana-de-abril/>

- Heilman, H. F., & Lowenfeld, V. (1952). Creative and Mental Growth. *Art Education*, 5(3), 14. <https://doi.org/10.2307/3184263>
- HORKHEIMER, M., & W. ADORNO, T. (2002). DIALECTIC OF ENLIGHTENMENT philosophical fragments (Vol. 5). Edited by Gunzelin Schmid Noerr. [https://monoskop.org/images/2/27/Horkheimer\\_Max\\_Adorno\\_Theodor\\_W\\_Dialectic\\_of\\_Enlightenment\\_Philosophical\\_Fragments.pdf](https://monoskop.org/images/2/27/Horkheimer_Max_Adorno_Theodor_W_Dialectic_of_Enlightenment_Philosophical_Fragments.pdf) (Obra original publicada 1944)
- Iwamoto, Y. (2017). Manga and the representation of Japanese cities. Routledge. Kato, M. (2015). The world of Yotsuba&!: A study on the urban environment in Kiyohiko Azuma's manga. *Japan Forum*, 27(2), 173-195.
- Kant, I. (1987). CRITIQUE OF JUDGMENT (W. s. Pluhar & M. J. Gregor, Trans.). Hackett Publishing Company INDIANAPOLIS/CAMBRIDGE. [https://monoskop.org/images/7/77/Kant\\_Immanuel\\_Critique\\_of\\_Judgment\\_1987.pdf](https://monoskop.org/images/7/77/Kant_Immanuel_Critique_of_Judgment_1987.pdf) (Obra original publicada 1790)
- Laguarda Paula Inés. (2013). Imágenes modernas. <http://fototecabernardograff.word->
- Lynch, K. (2008). *The Image of the City*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Manassi, M., & Whitney, D. (2022). Illusion of visual stability through active perceptual serial dependence. *Science Advances*, 8(2). <https://doi.org/10.1126/sciadv.abk2480>
- Mantecón, A. R. (1996). La ciudad de los migrantes. El cine y la construcción de los imaginarios urbanos. *Revista Perfiles Latinoamericanos*, 5(9), 117–131. <https://perfilesla.flacso.edu.mx/index.php/perfilesla/article/view/416>
- McCombs, M. (1996). Influencia de las noticias sobre nuestras imágenes del mundo.
- Olvera, S. I. C., & González, J. E. (2021). Pensamiento mágico y espacio urbano en el manga Tokyo Babylon. *Jangwa Pana*, 20(1), 81–100. <https://doi.org/10.21676/16574923.3923>
- Pedrero Cynthia, & Pallasmaa Jubani. (2018). HABITAR. *EURE (Santiago)*, 44(132), 295–298. <https://doi.org/10.4067/S0250-71612018000200295>
- Ramírez, A. G., & Giles, H. A. (2017). El “dibujo espontáneo” como manifestación de los imaginarios urbanos y las representaciones sociales. *Revista Científica de Arquitectura y Urbanismo*, 38(2), 19–30. <https://rau.cujae.edu.cu/index.php/revistaau/article/view/417>
- Ratchford, B. T., Talukdar, D., & Lee, M. S. (2007). The Impact of the Internet on Consumers' Use of Information Sources for Automobiles: A Re-Inquiry. *Journal of Consumer Research*, 34(1), 111–119. <https://doi.org/10.1086/513052>
- Van Sluys Cristine. (2023). Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes | Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <https://www.puce.edu.ec/facultad-de-arquitectura-diseno-y-artes/>
- Vera, p., Gravano, A., & Aliaga, F. (2019). ciudades (in)descifrables imaginarios y representaciones sociales de lo urbano. Bogotá: Usta.

Suzuki, T. (2018). The dark side of the city: A study of the urban underclass in Shōhei Manabe's manga. *Social Science Japan Journal*, 21(1), 75-89.

Yamada, A. (2019). The realism of Asano Inio: Representing urban life in contemporary Japanese manga. *International Journal of Comic Art*, 21(1), 48-69.

Simons, D. J., & Levin, D. T. (1997). Change blindness. *Trends in Cognitive Sciences*, 1(7), 261-267.

## INDICE DE ILUSTRACIONES

- Ilustración 1 (Ilustraciones escogidas de la numero 1 a 4, Asano Inio)
- Ilustración 2 (ilustraciones escogidas de la 5 a la 8, Shoohei Manabe)
- Ilustración 3 (Ilustraciones escogidas de la 9 a la 10, Kiyohiko Azuma)
- Ilustración 4 (diagrama de flujo de la síntesis metodológica, elaboración propia, 2023)
- Ilustración 5 (Ilustración I1 de Inio Asano y dibujo realizado por un participante del ejercicio del grupo experimental)
- Ilustración 6 (Ilustración I2 de Inio Asano y dibujo realizado por un participante del ejercicio del grupo experimental)
- Ilustración 7 (Ilustración I3 de Inio Asano y dibujo realizado por un participante del ejercicio del grupo experimental)
- Ilustración 8 (Ilustración I4 de Inio Asano y dibujo realizado por un participante del ejercicio del grupo experimental)
- Ilustración 9 (Ilustración I5 de Shohei Manabe y dibujo realizado por un participante del ejercicio del grupo experimental)
- Ilustración 10 (Ilustración I6 de Shohei Manabe y dibujo realizado por un participante del ejercicio del grupo experimental)
- Ilustración 11 (Ilustración I7 de Shohei Manabe y dibujo realizado por un participante del ejercicio del grupo)
- Ilustración 12 (Ilustración I8 de Shohei Manabe y dibujo realizado por un participante del ejercicio del grupo)
- Ilustración 13 (Ilustración I9 de Kiyohiko Azuma y dibujo realizado por un participante del ejercicio del grupo)
- Ilustración 14 (Ilustración I10 de Kiyohiko Azuma y dibujo realizado por un participante del ejercicio del grupo)
- Ilustración 15 (Reverso de las fichas de control y experimentación)
- Ilustración 16 (Anverso de las fichas de control y experimentación)
- Ilustración 17 (Anverso y reverso de las fichas ilustrativas)
- Ilustración 18 (Numero de ficha para correlación entre dibujo e ilustración)

## INDICE DE TABLAS

- Tabla 1 (sistematización de las ilustraciones con su análisis de los elementos de las ilustraciones)
- Tabla 2 (Sistematización de las imágenes del grupo experimental)
- Tabla 3 (Sistematización de las imágenes del grupo de control)
- Tabla 4 (Comparativa de las tablas 1, 2 y 3)
- Tabla 5 (Comparativa de los dibujos y la ilustración que fue entregada como par del ejercicio)
- Tabla 6 (Comparativa de los dibujos del grupo de control)

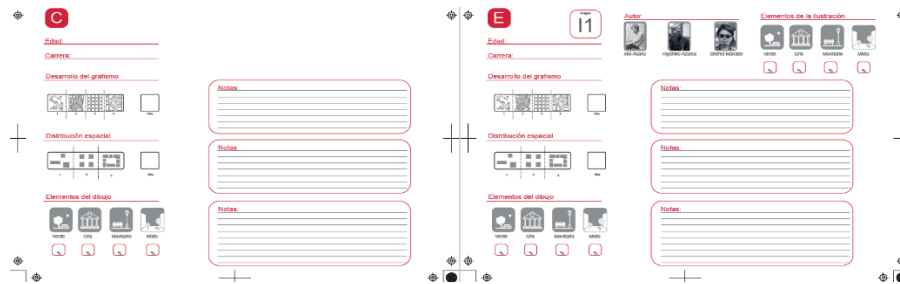
## ANEXOS

### Anexo 1

A través del enfoque tridimensional de clasificación, se espera obtener una comprensión más profunda y clara de los datos recogidos y los resultados obtenidos. Este diseño busca transmitir la información de manera eficaz.

#### Ilustración 15

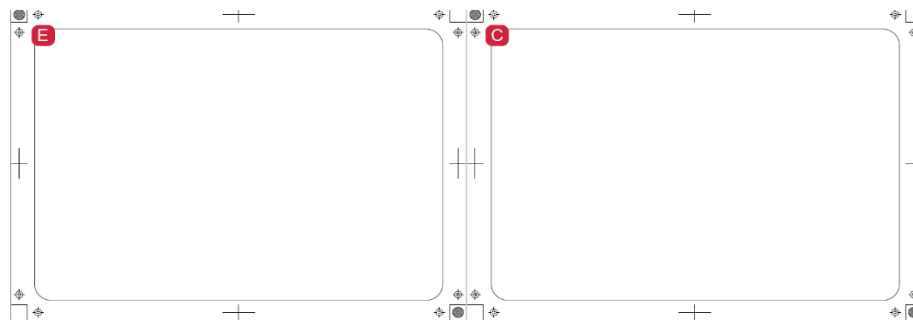
Reverso de las fichas de control y experimentación



Elaboración y diseño de las fichas propio (Lenin Villacis), 2023

#### Ilustración 16

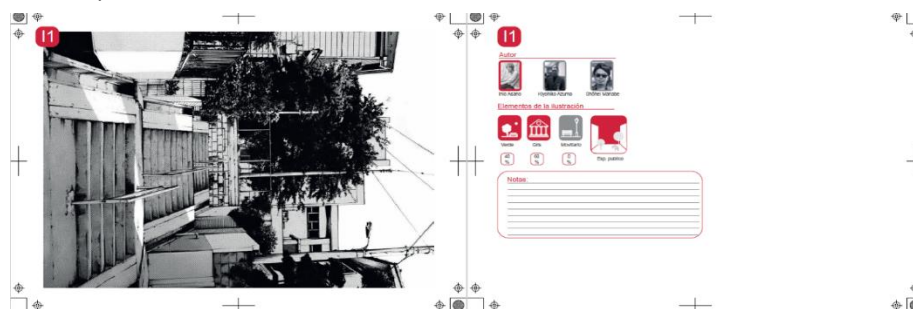
Anverso de las fichas de control y experimentación



Elaboración y diseño de las fichas propio (Lenin Villacis), 2023

#### Ilustración 17

Anverso y reverso de las fichas ilustrativas



Ilustraciones de Inio Asano, Kiyohiko Azuma y Shōhei Manabe, diseño de la ficha propio (Lenin Villacis). 2023

## Anexo 2

ítem destacado de fichas, denominado ítem de imagen. Casillero especializado que vincula de manera efectiva la ficha de experimentación con una ficha de ilustración, se entregan en pareja a los participantes.

Ilustración 18

Numero de ficha para correlación entre dibujo e ilustración

**E** **imagen**  
**I1**

Edad: \_\_\_\_\_  
Carrera: \_\_\_\_\_

**I1**



Diseño de la ficha propio (Lenin Villacis). 2023