

# Diseño: Proceso de conocimiento con opinión.

\*Éste apunte tiene vigencia para el programa 2021 y el anterior



# Diseño: Proceso de Conocimiento con Opinión

## Paradigma evaluativo y propositivo

Todo paradigma es una abstracción, una herramienta de análisis que disponemos para evaluar situaciones y para proponer mecanismos de gestión y diseño de estrategias, una herramienta con capacidades propositivas:

Los tres componentes propuestos a desarrollar para el análisis son:

Corpus cognitivo, sistema axiológico y el universo simbólico de cada colectivo de pertenencia.

Estos conceptos se pueden representar en una tríada de tres sistemas:

- De conocimientos y saberes,
- Sistemas Ideológicos
- Y Sistemas de Representación Simbólica.

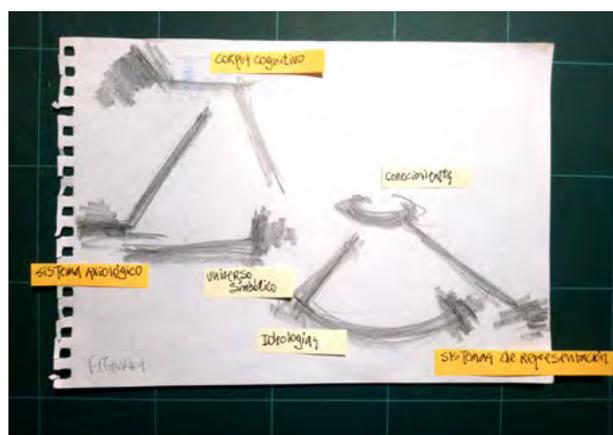
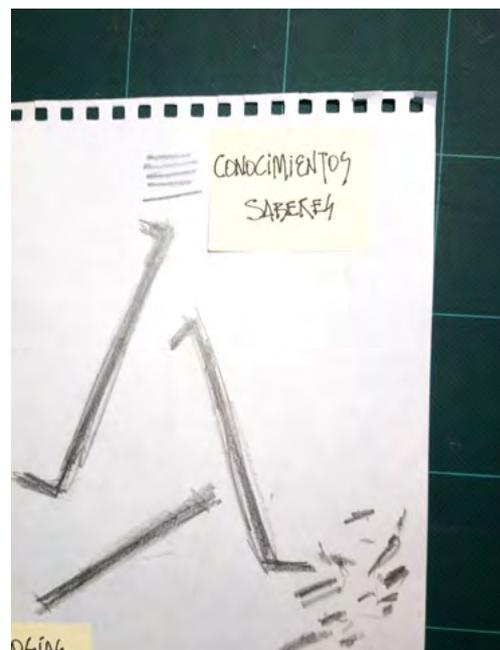
>>

Al Corpus de saberes y conocimientos, Marta Zátanyi lo denominaba "Edificio Cognitivo", interesante denominación dado que el conocimiento es una construcción a lo largo del tiempo y los saberes son una adquisición que se transfiere a través de procesos de educación formal e informal.

Conocimientos que se adquieren también de la comprensión de la vida cotidiana, que los habrá de alta complejidad, y aquellos conocimientos que aparecen de mirar y escuchar, y por supuesto de interpretar aquello oído y mirado en cada marco contextual que corresponda. >>

Es posible acceder a conocimientos innovadores, y los vinculados a la mejor tradición del arte, pero como todo corpus cognitivo evoluciona o crece y se desarrolla a partir de un estatus previo de carácter histórico para ponerlo en crisis a través de procesos reflexivos a través del tiempo.

Se conoce en "contra dentro conocimiento" diría Gastón Bachelard.



## Breve comentario acerca de las metodológicas

Entonces es interesante proponer aquí el concepto de red para a utilizar como una de las herramientas metodológicas posibles para el análisis del estado de situación condicionante de procesos productivos y creativos, que consiste en el entrecruzamiento de variables alternativas y posibilidades de vincular y asociar elementos y situaciones a analizar y evaluar que se consideren pertinentes.

A partir del cruce de elementos en este análisis "racional" identificamos nodos para desarrollar -incluso como un "arbol" autónomo- desde lo conceptual, desde lo visual y de diversas materializaciones, en objetos, en acciones y en mensajes de comunicación.

**Este análisis aplica también para la producción de diseño de estrategias y campañas de comunicación.**

Herramientas que también posibilitan interactuar con diversidad de disciplinas, como ciencias sociales, antropología, sociología, economía, ciencias políticas, historia, filosofía y estética entre otras.

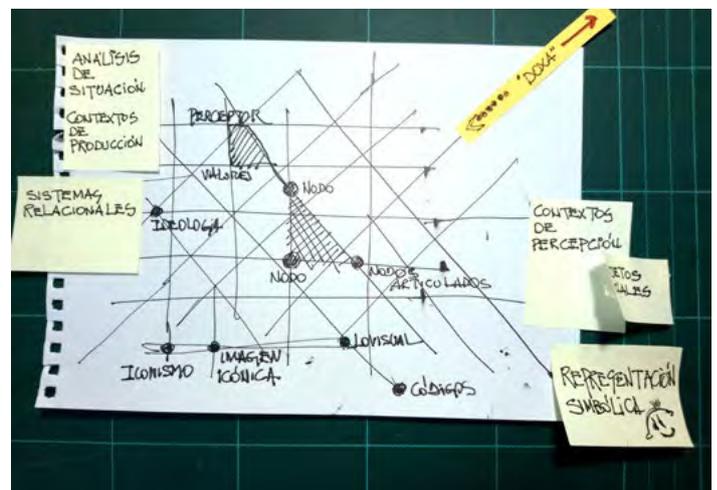
Por supuesto que se pueden abordar variedad de herramientas en un proceso de diseño, todos vinculados a la estratificación de la cultura de pertenencia en cada ámbitos de acción, herramientas tales como mapas conceptuales, design thinking, tramas vinculares, asociaciones y "linkeos" en contextos, incluso se pueden combinar en un proceso de diseño, en sus fases analíticas, de condición flexible..., versátil...

Por supuesto que en paralelo, o en simultáneo aparecen las imágenes, las ideas, y se perfilan los conceptos a desarrollar.

Todo proceso analítico implica también procesos de interpretación de las evaluaciones realizadas, en este sentido es la semiótica una herramienta que implica un análisis con la profundidad necesaria para hacer de los procesos de interpretación establecer cadenas inferenciales con capacidades de estimular posibilidades de producción creativa ilimitadas.

Sólo acotada a partir de la intencionalidad en la producción de mensajes del diseñador, sólo acotada a partir del sentido que definen que delimitan los contextos condicionantes del discurso visual.

Lo interesante de este planteo es que en el campo del diseño emergen la indispensable



creatividad, talento, lo inédito, y aquello que define el “buen decir” en el discurso visual.

Es por esto que la semiótica de la producción puede ser utilizada en función de estimular los caminos de la creatividad, de lo inesperado.

## De los conocimientos

Si bien estos conocimientos son parte de la estratificación de la cultura a lo largo de la historia, las **tramas** y redes de análisis se superponen de modo sincrónico y evolucionan de modo diacrónico (hay corrientes antropológicas que cuestionan el concepto de evolución).

En este marco cada generación hereda conocimientos de las anteriores, los transforma, los renueva o los **contradice**, los deshecha o los olvida.

Tomemos entonces el concepto de conocimiento como **Doxa**, - como dijo Parménides- va por vía de la opinión y por vía de la verdad (filosófica) a través de la experiencia.

Platón retoma el concepto de **doxa** como episteme es decir como conocimiento científico.

Platón diferencia el mundo de las ideas: conocimiento intelectual, con el mundo de lo sensible, del conocimiento que “habla de materialidades”.

En este sentido es interesante reflexionar acerca de la imagen como materia.

Explica la relación entre doxa y episteme en la alegoría de la caverna y lo contrapone a la idea de conocimiento como apariencia de sabiduría personal. (explicar la alegoría).

**Pierre Bourdieu retoma el concepto de conocimientos y saberes como relacionados a las actividades sociales y ligado a concepciones ideológicas.**

Estos diferentes saberes y conocimientos funcionan en **red** -en redes que se pueden expresar en tramas-, es posible vincularlos y asociarlos, es posible seleccionar nodos temáticos en el proceso de cruce de datos de la investigación previa -en desarrollo- y “linkearlos”, en procesos de asociación para favorecer la creatividad en las posibilidades de producir diseño y comunicación.

Estos entretrejos deben contener al **sujeto social** como aquello que se presenta como parte sustancial del contexto del discurso a producir.

El término griego **doxa** es un término que vincula al conocimiento, en alguna de sus acepciones, como **opinión**, entonces como un componente **ideológico** en los campos del arte, del diseño en todos sus aspectos y modalidades, como

vehículos de comunicación pertinentes.

Entre el saber sincrónico en el contexto de su propio "mundo", y el desliz diacrónico de la cultura, extendidos en la historia, habrá que interrogarse acerca de qué sucede en las prácticas de las artes visuales en el marco de la configuración de cada universo simbólico.

**Para concluir por ahora este enunciado, cabe decir que el sistema triádico que configura el paradigma evaluativo y propositivo permite analizar a la obra en un sentido de pertenencia a algún algo de la propia cultura de cada colectivo social, que funciona como contenedor de lo fenomenológico del hacer, para poner en juego alguna certidumbre. El sujeto es quien le da certidumbre al paradigma.**

## Sistemas de complejidad axiológica

Una complejidad axiológica se establece, a partir del momento en que una situación, o acción puede considerarse como **un sistema de valores**.

**Sistema en sentido estratégico**, es decir analizable en función de todo los elementos que participan y al mismo tiempo. Aparece aquí una idea de simultaneidad como condición para diseñar una estrategia, más allá de las etapas que impliquen su aplicación y modalidades de implementación.

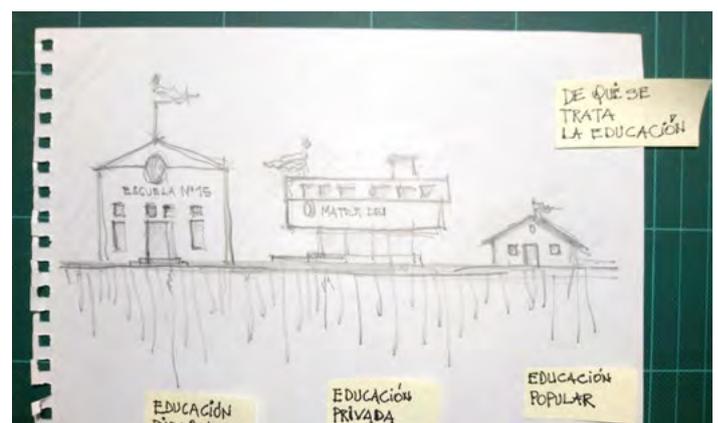
Esto implica establecer qué valor se le otorga a un "algo", -que puede ser material, inmaterial, conceptual o intangible- que sucede en todo el ámbito de la cultura y de las acciones humanas e interrelacionarlas entre si.

Es necesario entonces, encontrar el sentido axiológico en una estrategia y su **sustrato ideológico**.

El sistema involucra lo cultural, (lo patrimonial) como representación panóptica de una cultura, que posibilita identificar aquellos puntos de vista morales y éticos, pensando la ética en cuanto moral social, que considera aquello que está bien o está mal en el "mundo", en un sustrato que permanece implícito en las artes y en la producción visual, y en todo **enunciado complejo**.

Hay dos instancias a partir de las cuales se establecen estas consideraciones: en abstracciones normativas, en la constitución de leyes culturales a validar en la vida cotidiana, es decir en el uso u observancia social, de este modo el sujeto es puesto en crisis en su relación con las artes que él mismo constituye a través del tiempo.

Estamos hablando entonces de una concepción ideológica ,



tema que debe desarrollarse como un nodo específico.

Volviendo al término doxa, que implica opinión expresa también lo institucional, convenido y reconocido en el núcleo de un tejido social. Define el vínculo entre los individuos y lo institucional. Este vínculo está definido por diversidad de **códigos** que están socialmente construidos y expresan formas de sentir, de opinar, de pensar y formas de evaluar para el hacer.

Las formas expresan de un modo u otro **alguna ideología**,



explícita o implícita en el marco de una cultura configurada por cada colectivo social.

Entonces las artes, la imagen como materia prima de producción, los objetos, las ciudades como producto cultural en constante proceso, y como escenario de **infinitas poéticas**, recurren a la memoria en pos de un doxa como opinión de un presente, comunicable a través de códigos convenidos, institucionalizados.

**Este marco teórico encuadra tanto a la estratificación**



**cognitiva constituida a través de tiempos históricos pertinentes a cada presente, y los ejes de valoración**

ideológica que subyacen en la obra y en el mensaje; para que puedan ser transferibles y comunicables a diversos destinatarios, deben hacerlo a partir de su representación simbólica.

Esta representación simbólica, hace posible que conocimientos y obras, sean accesibles a la comunidad y articulables entre sí. Los diversos sistemas de representación participan en la constitución de culturas a partir de diferentes lenguajes.



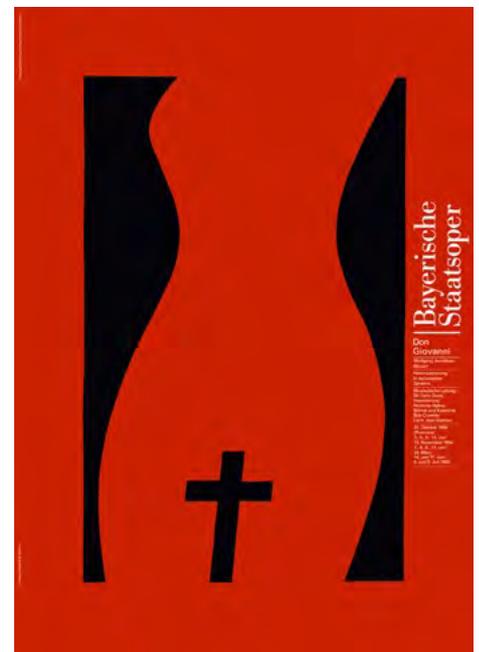
La deriva simbólica de los lenguajes se articulan en sistemas complejos, en **enunciados complejos** con capacidad de producir mensajes de comunicación. >>

La producción de cultura se desarrolla a partir de sistemas de representación simbólica estructurados con diversos lenguajes.

Entonces aplica el concepto de “Juegos del lenguaje” del filósofo Ludwin Wittgstein:

Juego de múltiples lenguajes: naturales, textuales, visuales, científicos, estéticos, plásticos, objetuales, urbanos, plásticos, arquitectónicos, literarios, archivísticos, y todo lenguaje que participa en la producción de cultura que genera sistemas de deslizamiento simbólico.

Los lenguajes cooperan entre sí para la construcción de



## sentido en el mensaje, en la comunicación.

El concepto de cooperación en los procesos de interpretación semántica hace referencia a otra tríada, a otra abstracción simbólica del signo.

Un signo que representa un algo de **modo parcial**, con un referente contextual- cultural, que desata un proceso inferencial para sus interpretaciones.

Estos conceptos serán desarrollados en el nodo de la semiótica.

El uso del plural en los conceptos no es ingenuo, es una posición ideológica, no existe una cultura, existen culturas, no existe un contexto, existen contextos, no existe un discurso, existen discursos.

**En el mundo de lo binario, el arte expresa realidades en tríadas o poliédricas, en poéticas, y en propuestas estéticas de lo más diverso.** (ver nodo Poéticas)

Estas abstracciones son un modo de aproximarse al intento de comprender ciertas realidades que de algún modo condicionan los procesos creativos.

Por supuesto que con estas abstracciones tampoco alcanza, solo son intentos de tratar de entender acerca de la existencia de aquellos sujetos sociales, para entonces **diseñar**.

En términos académicos se puede hablar de construcción de conocimientos, transmisión de saberes, valoraciones ideológicas, y procesos de simbolización. VER

**Entonces es posible opinar, que el acto de diseñar es un proceso de simbolización en un mensaje de comunicación visual, es proponer un enunciado complejo con diversidad de lenguajes; tecnologías, poéticas, estéticas y contextos. Texto como discurso de propuestas visuales, y contexto que se solicitan entre sí para configurar ese enunciado.**

El proceso de simbolización es el acto creativo concreto en donde subyacen valores intangibles comunicables, y conviven diversos sistemas de representación simbólica.

Entonces son los juegos del lenguaje que permiten comunicar algo en el ámbito del arte, del diseño, de la cultura.

El arte, el diseño, las diferentes poéticas -en respectivos contextos- se resuelven en el ámbito de la producción simbólica, en el universo simbólico de pertenencia de cada colectivo, pero también en lo que denominamos **contaminación positiva de las diferencias**.

Si bien las diferencias hacen a la identidad de algo es ese algo



porque no es otra, empiezan a jugar de cada uno de estos elementos sobre otros. Las identidades empiezan a parecer ambiguas en el proceso de interpretación.

## Hola Platón!

Una historia conocida en el devenir de la Historia de Arte y de la Filosofía explicada por la Estética es la de Platón.

Después viene Aristóteles - su discípulo- que pone en "juicio" aquellos conocimientos producidos por su maestro.

La intención aquí es aproximarse al concepto de historicidad de un signo, y de aquellos signos que posibilitan comunicar ideas.

**En el pensamiento de Platón acerca del arte aparecen dos mundos, el trascendente- el de las ideas- que existe de modo independiente y anterior al hombre.**

**El segundo el mundo intrascendente de las sombras proyectadas, y existe sólo partir del primero, de las sombras proyectadas sobre las ideas.**

Algunos de los debates que se dan respecto de estos conceptos no sólo en el campo de la filosofía sino acerca del modo de entender el arte y el diseño, es de cómo se genera una **idea**.

La idea es anterior a la creación, o la creatividad es la que



genera a la idea en los procesos creativos. Al decir de Jorge Luís Borges -teniendo en cuenta que el escritor padecía una incipiente ceguera- expresaba algo así como: **" a lo largo del tiempo me persigue una terca neblina, casi una idea".**

Debe haber pocos modos tan poéticos y precisos como este para describir el proceso creativo.

Quienes transitamos el mundo del diseño y el mundo del arte en todas sus expresiones, y quienes asumimos la existencia



de un acto en lo creativo, podemos entender la profundidad conceptual de lo expresado por Borges.

La obra se constituye en el cruce y encuentro de múltiples caminos creativos, de múltiples ideas que aparecen en algún momento de un proceso que se nutre de experiencias formales previas, y experiencias formales que surgen en los espacios creativos del diseñador en un momento del presente con su propia dinámica.

La obra nueva surge también de lo que el artista vio, vivió, aprendió, experimentó y descubrió en esa experiencia, y en síntesis construye un discurso visual que nadie había realizado antes. Aunque el punto de partida es la historicidad de su cultura de pertenencia, de culturas que revisita, su obra surge así la producción de lo inédito.

Ahora bien, en estos cruces no hay ni un a priori ni a un a posteriori como en la propuesta de los mundos de Platón, al mundo de las ideas las consideraba como realidades, y como consecuencias de estas, el mundo intrascendente de la sombras proyectadas de las **formas que generaron las ideas.**

Este es un concepto fundamental en la historia del arte, y sustancial para entender el proceso de diseño.

**La obra pareciera ser consecuencia de aquellos factores conceptuales que lo determinan y factores contextuales que lo condicionan.**

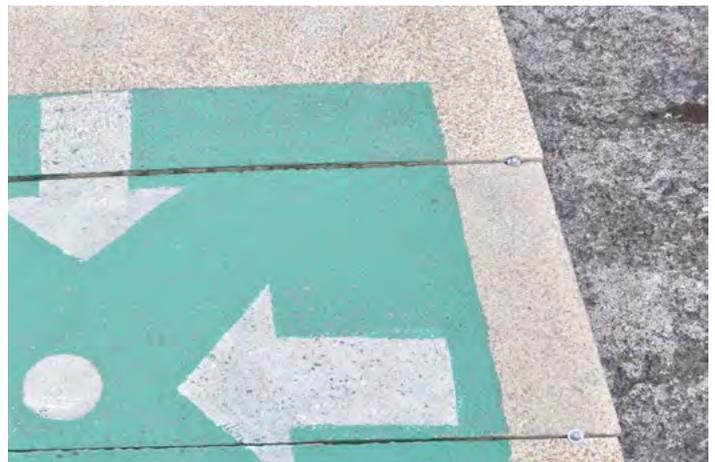
Aquí aparece otra cuestión a debatir, que es la relación entre forma y contenido; contenido y forma, desde la semiótica esta es una cuestión que desarrolló Sventson Hjemslef. Esta relación difiere en cada género y subgéneros artísticos. De todos modos, esta situación binaria, está puesta en crisis en los ámbitos académicos, de la producción y la praxis.

**En ésta relación el juego de los lenguajes desempeña un rol específico y sustancial en cada práctica de diseño, en cada práctica artística.**

Ahora bien, surge la pregunta de quiénes y cómo determinan el valor de cada práctica artística?

En el diseño en comunicación visual no hay una equivalencia directa entre la forma y el contenido, por lo pronto **no parece estable**, como en algunos aspectos de otros campos del diseños y algunas temáticas de la arquitectura, o de señalética urbana.

**Los significados de una imagen no siempre pueden ser**



**“cargados” a priori por el diseñador y por el artista, sino en términos de recurrir a la selección y combinación de aquellos significantes ya cargados en su propia historia social vigente a lo largo del tiempo.**

En ese sentido el rol del diseñador es considerar cuales son aquellos contextos de producción que son **pertinentes** para proponer nuevas organizaciones y articulación de los sistemas significantes para proponer lo inédito.

Entonces aparece la **poética** como el modo de **combinar** los elementos elegidos por el diseñador en el proceso de diseñar un mensaje visual es sustancial -como hemos dicho- en el acto creativo y ubica a la nueva imagen en un **nuevo contexto productivo y de circulación.**

En el modo de combinarlos aparece una propuesta estética. El contenido proyectado sobre las forma, aparece entonces con cierta **incertidumbre** como por ejemplo en las marcas, en los “ismos”, o en las familias tipográficas que de alguna manera dependen de los atributos con que se “carga” su uso y su trayecto semántico: se dijo que la helvética es deshumanizada o moderna, o clásica?. Que la gótica es fascista u oscura, o el gótico es un medio adoptado para comunicar la identidad inglesa para contraponerse a la identidad francesa. Entonces, cómo se resuelve el trayecto semántico? Lo propone el diseñador y lo resuelve...

Los significados no se generan antes de la obra, se producen después que la obra irrumpe en el contexto de pertenencia. En tiempo y espacio, cada artista, al decir de Bourdieu, parte de un capital cultural propio y se mueve en el espacio productivo de lo creativo con aquellos lenguajes disponibles para proponer una obra otra, diferente, creativa.

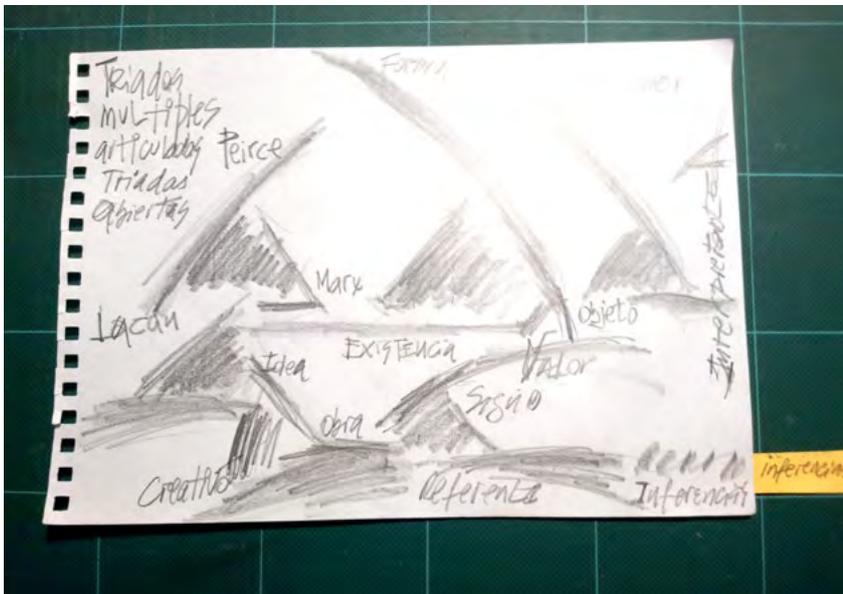
## Los mundos de las tríadas

De los mundos de Platón el trascendente y de las sombras proyectadas, a las tríadas propuestas por Boticelli en su obra La Primavera: Céfiro, Chloris y Flora, y las tres Gracias.

La tríada propuesta por Charles Sander Peirce : Representamen, Objeto Interpretante.  
Magariños: Forma, Existencia y Valor  
Claudio Guerri: Peirce, Lacan, y Marx  
Zátonyi: edificio Cognitivo, Sistema axiológico, el Universo Simbólico ya desarrollados. >>



El mundo de las tríadas es una abstracción para tratar de comprender realidades. Umberto Eco incluso propone la superación de las tríadas. En el fondo son una abstracción geométrica como mapeos conceptuales para ser utilizadas como herramientas de análisis y producción.



Para utilizar estas herramientas de análisis es importante considerarlas como esquemas abiertos. Las tríadas cerradas implican límites que no posibilitan su eficacia interpretativa y productiva.

Interacción entre Idea, Artista - Diseñador y Materia se establece -al decir de Zátonyi- se establece una interacción activa en la producción de diseño, comunicación y cultura.

Estos tres elementos cooperan entre sí en función de producir "formas" y aparece otro triángulo que nunca se cierra: **Idea, Obra y Creativo, para producir sistemas de comunicación complejos.**

Elementos que participan de las tríadas -abiertas- que se solicitan entre sí. Como tríada interactiva todos los elementos aparecen en simultáneo, pero alguna de sus partes podrán aparecer con mayor intensidad que los otros, pero siempre en interacción simultánea.

**La idea no aparece, sino que es una construcción en progreso permanente hacia lo nuevo, hacia lo inédito.**

**Los contextos condicionan cada proceso creativo de modo tal de darle sentido a lo nuevo, a lo diferente... pensar distinto.**



### Hay diversos tipos de contextos:

hay un contexto estructural que habla de las evaluaciones sociológicas, antropológicas e histórico-económicas.

Y hay contextos situacionales que implican a aquellos contextos inmediatos, el comitente, la institución solicitante o representada, las necesidades a resolver o satisfacer, la problemática de la estética, la tecnología disponible, condiciones mediáticas, canales pertinentes, y de modo fundamental el receptor, el consumidor, el usuario, destinatario.

**Cuando a Miguel Ángel le encargan pintar la bóveda de la capilla Sixtina**, aparecen datos contextuales como: la concepción ideológica del papa, de la estructura político religiosa del Vaticano. Las tecnologías disponibles en el momento de actuación, la arquitectura como canal mediático, y el objeto solicitado del mensaje a diseñar entre otros. (ver el Nodo referido a los contextos condicionantes en el diseño). >>



El análisis de los contextos provoca la apertura del triángulo constituido por idea, obra y creativo, el perceptor consumirá lo enunciado de comunicación visual desde lo contemporáneo, asociados a la situación de tiempo y espacio. Las condicionantes tecnológicas abren la posibilidad de evaluar qué canales de expresión y comunicación utilizar; y de acuerdo a estos condicionantes proponer el uso de **códigos pertinentes**.

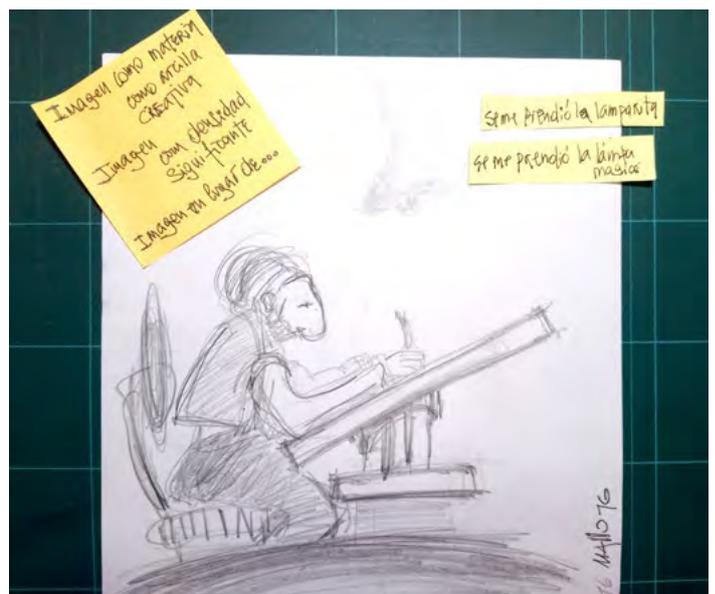
Reconsiderando y “aggiornando” el uso del cuadro de pertinencias propuesto por Jordi Llovet.

El universo simbólico hace legibles los conocimientos utilizados en la obra, los saberes empleados y los códigos que utiliza el espectador al consumidor en el marco de su propio universo simbólico en su momento histórico.

En la tríada idea, artista y materia aparece una relación diferente cuando podemos ubicar a **la imagen como materia**.

La imagen al igual que la escritura adquieren en el proceso creativo una **densidad significativa** cuya capacidad simbólica la convierte en parte como la **“arcilla”** a moldear para comunicar algo.

**En esta tensión entre la idea, el artista y la imagen aparece la forma como proceso de simbolización, como abstracción para poder comunicar en el marco referencial de la cultura.**



# Comunicación visual

El concepto de comunicación visual es un tema amplio y en constante dinámica desde lo teórico y desde la praxis.

En la fase naturalista del diseño (Llovet) en la que predominaba la acción de resolver necesidades primarias, también aparecieron aquellas necesidades de expresar sus mundos interiores, sus necesidades espirituales. Estos mundos interiores del hombre se manifestaban utilizando comunicación visual en un proceso de simbolización de esas necesidades mediante imágenes.

Rituales, objetos con carga "mágica", pintura -entonces el color- y como resultante en el tiempo: escrituras.

Las pinturas del paleolítico ya cumplían funciones de comunicación visual, entonces aparecen los códigos por consenso social, aún en pequeños grupos, aún entre dos individuos. >>

No toda comunicación visual es arte, o es diseño; con la aparición de códigos aparece el poder comunicar, con intención de expresar algo a otro alguien. (mensaje pegado en la heladera dibujar y fotografiar



Comunicar es transmitir un mensaje visual perceptible por otro, esperando algún tipo de efecto como respuesta.

Aparecen esas señales que indican, las que reproducen y las que simbolizan.(ver nodo semiótica.)

Aunque algún tipo de comunicación visual tenga miles de años y se convierta en un documento de mucho valor para la investigación histórica y el conocimiento, no siempre entra en esa categoría de un hecho artístico y del diseño.



En las artes, en el diseño, en todas sus manifestaciones lingüísticas y tecnológicas siempre aparece lo visual como

punto a evaluar y verificar en qué instancia aparece la comunicación como vehículo tal como lo entiende la lingüística con la intencionalidad de comunicar.

En artes como la música o los relatos orales, las imágenes aparecen ante los destinatarios como representaciones mentales que se traducen en estas imágenes.

Música y literatura se asocian con lo visual en artes combinadas como la danza, el cine y el teatro.

**Preguntas:** toda sucesión de sonidos son música, toda acumulación o vinculación de palabras es literatura o dramaturgia, todos volúmenes construidos es arquitectura, todo objeto fabricado es diseño, toda imagen fotográfica tiene carácter artístico?

Para Umberto Eco el arte comienza con la intencionalidad del artista, pero con esto no alcanza, aparecen entonces las valoraciones posteriores que dan cuenta acerca de lo que se considera qué es una obra de arte.

Cómo juega en este sentido que una obra tenga un autor conocido o no conocido por los destinatarios o consumidores.

En el caso del diseño en comunicación visual la identidad del autor en pocos casos la autoría es reconocida por un perceptor desprevenido, pasa también con la arquitectura espontánea, y con objetos de uso cotidiano que como mucho tiene una inscripción de marca productora.

Quiénes definen que es una obra de arte? Quiénes determinan de qué se trata el buen diseño Esta es una tematización que excede lo visual y se aproxima a las fronteras de la antropología, sociología y otras ciencias sociales.

La estética es también una forma de conocimiento, un saber – basado en la filosofía- que permite comprender de qué se tratan aquellas expresiones de la cultura en los campos de las artes visuales que produce el sujeto social.

Comprender el sentido de lo estético, los conocimientos adquiridos y los nuevos conceptos disruptivos respecto de los anteriores, permite entender e identificar las capas fenomenológicas que van construyendo el edificio cognitivo que hace accesibles las experiencias estéticas a los usuarios y perceptores de una **realidad sensible** expresada por las formas, entonces por las imágenes, entonces por actos estéticos.

La estética es una disciplina que atañe a la cuestión del arte en sentido transversal y a las artes visuales en particular, implica una **transestética que atraviesa la cultura** (ver Lipovetsky), y pone en juego concepto de **contaminación positiva** de los universos simbólicos globalizados. Contaminación que enriquece la vida de los individuos en sociedad.

## Los textos de la imagen

El arquitecto Mario Gonzalez hace tiempo atrás -de modo contundente- ante un mal diseño sentenció: “..la proporción es un instinto..”.

El concepto de instinto en procesos creativos es de una relatividad opinable en los ámbitos de la producción de las artes visuales.

También se lo puede considerar como una forma de conocimiento, en este sentido aparece una reflexión cargada de parcialidad, y no concluyente como lo que parece ser esta otra sentencia: “el instinto es la sabiduría del inconciente”.

Sentencias no comprobables cuestionables incluso desde el psicoanálisis, sólo expuestas como “opiniones” de terceros para reflexionar.

Esta reflexión implica asumir la adición de capas de conocimientos, sentimientos, saberes, palabras, sentencias, mitos, “impresos en el aparato psíquicos de lugares y de historias, de memorias y de olvidos de lo visto y mirado, de lo escuchado y oído de personajes y de ausencias; de todo aquello que construye la historia de un artista.

Para que esta historicidad pase a un plano consciente del proceso creativo de diseño, aparece la “palabra” como vehículo para la construcción de relatos acerca de las imágenes.

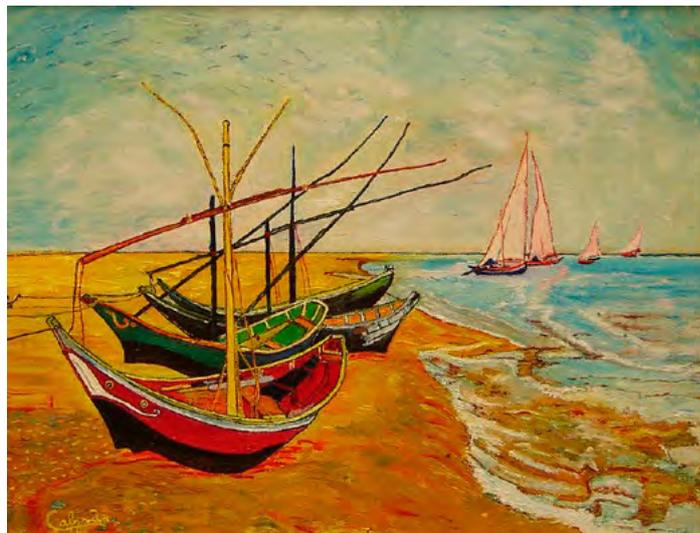
Al volver a Platón respecto de lo dicho acerca del mundo de las ideas, podemos pensar en aquellas ideas escritas y dibujadas en papeles pegados en la pared, en servilletas de bar, en cuadernos y libretas interminables que señalan aproximaciones a aquello que puede parecerse a una idea, que posibilita entre otras cosas intervenir con el trazo ,como rasgo identitario de todo diseñador o artista visual, en el mundo de lo creativo.

También las registradas en una pc, tableta, celular o cualquier herramienta digital, que las preserve para su desarrollo futuro como diseño que circule a través de canales los sociales de comunicación. >>

Para poder mirar una pintura de Van Gogh fuera de un museo, las alternativas son, o comprarlo por muchísimo dinero, o recurrir a las publicaciones.



Es el caso de Alberto Manguel que en el estudio de su tía descubre un libro del artista y lo deslumbra una imagen de Barcas de pesca en la playa de Saintes - Maries. Como lo cuenta en Reading Pictures, ( 2000).



Esa imagen quedara en su memoria por siempre.

Barcas en la playa de Sainte Marie. Van Gogh >>

En el libro aparecían relatos que explicaban las obras, que a su vez ilustraban a los relatos de la vida del pintor.

Una idea puede ser escrita y dibujada y comprendida en otros relatos que aparecen diversos canales y la explican.

Cómo se puede transferir una obra visual con palabras, como se explica a una mujer dibujada en un papel?

Se puede contar una fotografía, una obra de teatro o una película?

Tal vez se pueda contar la idea, el tema o el argumento, luego aparecen las poéticas visuales de las obras al momento de percibir imágenes.

La imagen entonces empobrece a la palabra, puedo contar, describir cómo es esa mujer dibujada, y aparecen infinitas repercusiones mentales en el cerebro, son representaciones de tal riqueza, sólo limitada por la propia imaginación desatada por el relato. Hasta que aparece la imagen y esta "empobrece" a la palabra, ahora hay una imagen producida por la imaginación del artista, del diseñador, del ilustrador.



Si el relato propone "Mujer en cucullas" la cadena de evocaciones, de representaciones mentales acerca de esa mujer sólo limitada por la imagen del lector, en el contexto del relato que le da sentido a su propia imaginación; hasta que aparece la mujer "ilustrada" con la poética producida por otra imaginación, la del ilustrador, del diseñador, del artista.

En ese momento con la imagen dibujada se completa la idea, ahora es esa mujer, ninguna otra. >>

Aparece ahí un nuevo contexto de interpretación que le da sentido a la literatura, aparece una nueva cadena evocativa referida a los significados que propone esta imagen.

El escritor francés Gustav Flaubert se oponía de modo elocuente a que su literatura sea ilustrada por nadie mientras que él viviera. Decía que la imagen reducía lo universal a lo particular.

Cómo podemos imaginarnos entonces a Madame Bovary, el personaje de la novela que inauguró el realismo literario en la Francia del siglo XIX. El proceso evocativo acerca de cómo es el personaje es tan ilimitado como el proceso de interpretación sólo referido al texto propio de la novela.

Cada lector hace su propia representación mental con las imágenes que habitan en su memoria.

En los años 50 se reedita en Buenos Aires otra versión de Madame Bovary por la Editorial Shapire, en este caso -y contradiciendo la opinión del autor- estuvo ilustrada por Gori Muñoz, escenógrafo, pintor, ilustrador: un artista visual muy importante para el ámbito cultural de la Argentina de ese momento.

Con los dibujos del artista, el personaje femenino protagónico de la novela, la exquisita descripción literaria realizada por Flaubert da paso a un proceso de goce estético diferente al percibir y disfrutar la obra de Muñoz.

>>

Los textos -en cuanto lenguaje natural- y las imágenes forman parte de todo proceso de pensamiento, al decir de Aristóteles en su obra De ánimas.

Se piensa con imágenes mentales nombradas.

El ser humano en cuanto sujeto social, recorre su propia historicidad en el devenir de imágenes que se traducen en palabras y en palabras que evocan imágenes cuyo significado varía en el tiempo, esto constituye un lenguaje complejo para entender e interpretar su propia existencia, para producir en su propia cultura.

El ser humano es un sujeto constituido por lenguajes, las palabras y las imágenes son la materia que lo constituye, alegorías, sentimientos, metáforas y un sistema de signos y símbolos que le permite comunicarse con otro sujeto y con su propio entorno y producir mensajes y vincularse así con objetos producidos que configuran su entorno contextual. Palabras e imágenes son la materia que constituye al sujeto de la cultura en sociedad.

Esta "materialidad" es la que moldea todo mensaje en un proceso de diseño en comunicación visual y en todo proceso de diseño que pueda materialice en el entorno de producción y lo proponga a la experiencia del usuario.

Es pertinente entonces una lectura de las imágenes a partir de



la comprensión de cada universo simbólico en el desarrollo de su producción, entendiendo los contextos que participan en ese proceso. Contextos que incluyen los sistemas de códigos de la sociedad en que se producen, y aquellos contextos de circulación de percepción, consumo e interpretación.

