

LA IMAGEN COMO DISPARADORA EN LA CONSTRUCCIÓN DEL DISCURSO

RODRÍGUEZ CIURÓ, María Gabriela; ARANGO, Daniel Fernando

gabiciuro@hotmail.com; dfarangohotmail.com

Grupo Emida (Estudios de Medios Informáticos en Diseño y Arquitectura) /

CIPADI (Centro de Investigaciones Proyectuales y Acciones de Diseño

Industrial). Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad

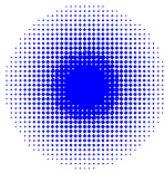
Nacional de Mar del Plata.

Resumen

Las disciplinas proyectuales hacen base en el uso de la imagen en su más amplio sentido, debido a la necesidad de recurrir a las mismas en diferentes instancias del proceso proyectual; sea como inspiradoras en la etapa creativa, referenciales de obras o íconos del diseño, generadoras de nuevas imágenes o portadoras de significados, entre otras.

El caso del diseño industrial no es una excepción. La construcción del discurso en los objetos constituye una variable que otorga sentido a la forma contextualizando su interpretación en el marco social y cultural del individuo. Con lo cual el compendio de significados referidos a partir de una misma imagen difiere de acuerdo a quien la percibe, dónde y cómo lo hace.

Desde un enfoque semiótico partimos de la hipótesis donde los artefactos en tanto objetos, se constituyen en signos. Su imagen física se prefigura ante nosotros a través de los sentidos desencadenando una serie de acontecimientos cognitivos (Olivo, 2011) algunos previsibles otros no, de acuerdo a la experiencia previa, a la cultura y al contexto del sujeto (Peirce). De este modo la decodificación, clasificación y ponderación de conceptos interpretados pueden transmitir el mensaje de un modo ordenado y concatenado, o simplemente constituir una aglomeración de



conceptos no relacionados o sencillamente anecdóticos.

Por su parte la forma puede ser leída como texto en cuanto se establezca a través de códigos universales, y las unidades de sentido –semas- que acompañen y legitimen su significado, den legibilidad al discurso ordenado planteado por el diseñador.

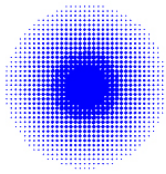
Las imágenes como disparadoras para la generación de esos discursos constituyen una herramienta elemental para la disciplina, y en especial para una metodología proyectual a partir de la cual faciliten la introducción a la conceptualización.

En el campo proyectual la identificación y relevamiento de semas que pueden ser interpretadas y analizadas para luego traducirlas en la composición de un relato en los artefactos, proporcionan las primeras configuraciones de mapas conceptuales que abren el campo de acción desde la forma y la sintaxis, derivando en la operatividad de la materia y sus relaciones intra e inter-objetuales.

Nos proponemos exponer la relevancia del uso de las mismas en la exploración conceptual previa al planteo del Repertorio Conceptual con el cual se trabaja desde una visión Saussureana del plano del contenido y de la expresión en la materialización de las ideas.

Palabras clave

Codificación en imágenes, Imágenes que traducen, Mapas de imágenes, Imagen como concepto



Introducción

El discurso de los objetos

“Cada objeto cuenta una historia si sabes cómo leerla” sostenía Henry Ford¹. Habitamos un mundo repleto de significados, que emergen desde cada rincón cuyas connotaciones varían de acuerdo a la cultura y el contexto pero su interpretación es ineludible. Cada acción es una señal decodificada y analizada bajo parámetros diversos, y por supuesto los objetos no están exentos a ello.

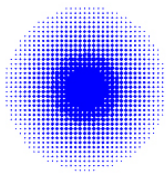
En esta línea podemos pensar la producción del discurso en los objetos, donde apoyados en tríada de Peirce cobran sentido los significados que se abordan en el desarrollo de los mismos, pudiendo ser codificados a través de la forma y sus lógicas operativas.

Partimos de la hipótesis que los artefactos en tanto objetos, se constituyen en signos y su configuración “*desencadena una serie de acontecimientos cognitivos*” (Olivo, 2011), algunos previsible otros no, de acuerdo a la experiencia previa, a la cultura y al contexto del sujeto (Peirce, 1897). De este modo la construcción de la forma puede pensarse como portadora de significados que son representados a través de códigos, para que quien la lee pueda decodificarlos e interpretar el mensaje.

Se establece así lo que denominamos el lenguaje de los objetos que opera desde el contenido o significado a transmitir, y es llevado a la materialidad a través de reglas particulares del lenguaje icónico. Se trata de un lenguaje artificial, que es considerado débil respecto al lenguaje verbal dado que la articulación es múltiple y móvil y no doble y fija respectivamente. Sin embargo consideramos que como todo lenguaje entendido como sistema de signos codificados, se pueden establecer correspondencias entre la forma y el contenido así como en las relaciones entre sus elementos, mediante reglas combinatorias -a veces arbitrarias- entre el signo y el significado. De este modo la forma puede ser leída como texto apoyándose en códigos universales que son decodificados por el contexto donde se inserta, y cuyas semas operadas en consecuencia, aporten mayor claridad al mensaje.

Así, la construcción del discurso en los objetos constituye una variable que otorga sentido a la forma contextualizando su interpretación en el marco social y cultural del individuo, con lo cual el compendio de significados referidos a partir de una misma forma difiere de acuerdo a quien la percibe, dónde y cómo lo hace. Así, la discursividad de los artefactos propone una dinámica en la creación de objetos que desafía la comunicación en torno al lugar donde se interprete, al código del grupo social y su cultura material, y a la experiencia del sujeto que decodifica.

1. Rescatado del documental *Objetified*, de Gary Hustwit, 2009. Tiene como tema central la compleja relación de los objetos y quienes los diseñan, mostrando cómo todo lo que nos rodea puede ser repensado y reinventado. Objetos como portadores de múltiples significados culturales, en un constante *feedback* con el usuario, el creativo y la industria.



“Sólo en el nivel de la discursividad, el sentido manifiesta sus determinaciones sociales y los fenómenos sociales develan su dimensión significante” (Verón, 2005).

El proceso de informar la materi

La codificación es el proceso mediante el cual se puede dotar de significados a la materia a partir de intentar transmitir un mensaje que pueda ser interpretado o decodificado por quien utiliza el objeto. Este proceso de in-formar en el lenguaje de los objetos requiere comprender una metodología que intenta explicar el acoplamiento entre un elemento de la expresión, en cualquiera de las dimensiones de la forma, con un elemento del contenido a transmitir para que se produzca una asociación y con ello construya un significado.

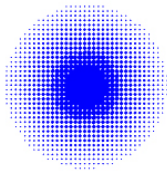
El código en esta argumentación es la reserva semántica de todos los significados posibles que pueden existir dentro de un sistema de significación. La codificación implica entonces asignar un valor de signos a un determinado mensaje, con el propósito de trasmitirlo.

Según Eco podemos reconocerlo como un sistema diferenciando las reglas combinatorias de las unidades significantes, de las reglas de combinación semántica, como así de las relaciones o transformaciones del uno al otro o *aparejamientos* que determinan reglas circunstanciales que se van a corresponder con maneras distintas de interpretarlas. Para ello planteamos reconocer por un lado el lenguaje del objeto, el proceso de percepción y el sistema de recursividad infinita o diagrama Q.

En objeto consideramos que está inmerso en lo que definimos y abordamos dentro de un lenguaje visual e icónico. Por un lado, operamos con el plano entitativo de la forma, los aspectos generativos de las entidades como sus manifestaciones superficiales dada por los atributos. Es decir aquellos elementos, reglas y procedimientos de los que va a disponer el diseñador para operar los elementos significantes del lenguaje visual a través de los cuales se va a producir la significación. Por otro, reconocemos la forma como entidad cultural que se relaciona con el entorno objetual, histórico y social del producto de la cultura.

En cuanto a la percepción, nos parece sustancial diferenciar dos aspectos que son importantes para comprender el proceso de codificación. Por un lado el mecanismo interno, personal que cada sujeto desencadena cuando recibe estímulos; por otro la condición transitoria del sentido como construcción social.

Si bien la percepción, es el resultado de una impresión material de los factores externos hecha en nuestros sentidos, la inteligencia y memoria son elementos primordiales en el proceso de percepción. La inteligencia es la actividad funcional específica que construye estructuras, esquemas o conceptos, sobre la base directa e indirecta de la realidad percibida, solo funciona sobre la base de los sentidos. La inteligencia organiza lo percibido asimilando lo nuevo a lo anterior, acomodando la nueva situación creando nuevos esquemas sensomotores, representativos o conceptos.



La memoria se entiende como la capacidad de fijar, retener y evocar un hecho pasado o conocimiento adquirido, siendo voluntaria o involuntaria. La sede fisiológica de la memoria se encuentra en el sistema nervioso, el cual, a cada nueva impresión, produce una serie de cambios locales situados en distintos puntos del cerebro, cuyo conjunto forma el engrama o grabación de la experiencia vivida. En algunas ocasiones se dice que hay cognición si el sujeto pudo ubicar en su interior los datos recibidos, y de alguna manera ordenarlo y almacenarlo para que en el momento que lo requiera, rescatarlo.

En un primer momento, uno posee una memoria natural cercana a la percepción, que surge a partir de la influencia directa de estímulos externos en los que el sujeto se desenvuelve. Un segundo momento está dado por la memoria indirecta o mediada que es producto de las condiciones específicas del desarrollo social y extienden a la operación de la memoria más allá de las dimensiones biológicas del sistema nervioso y permiten incorporar estímulos artificiales o autogenerados, que se denominan signos. Mientras que la memoria natural está en gran medida arraigada en las conexiones entre estímulos que se presentan externamente, la memoria mediada produce vínculos artificiales y activos entre estímulos deliberadamente introducidos por el sujeto; se puede decir que la primera aparece a nivel social y la segunda a nivel individual.

La constitución de un proceso de significación pone en evidencia la existencia de mecanismos fisiológicos y procesos psicológicos que permiten el dominio de los instrumentos que se manifiestan en el exterior y regulan el propio pensamiento. Es decir, como convertimos un estímulo externo en significado transformando la información en conocimiento.

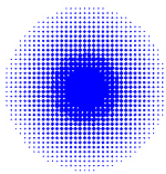
El otro aspecto, es comprender que los procesos cognitivos transcurren bajo condiciones de cambios dinámicos, no sólo por los cambios que transita el sujeto en su desarrollo sino por las transformaciones sociales y culturales en las que está inmerso.

Dice Grünner:

reconstruir el sentido de lo que se nos escapa en el laberinto de la memoria implica empezar por recordar que escribimos ese sentido, nuevamente, con una tinta que nos ha sido proporcionada por los otros, y que está preparada para secarse y tapar cotidianamente lo que creemos entrever.

Lo sustancial en este punto es comprender que los procesos de construcción de significados está asociado a las representaciones sociales que se transmiten a través de tradiciones, educación y procesos de comunicación.

Por ejemplo, el significado “gato”, a lo largo del siglo XX ha tenido varias acepciones sociales en Argentina. Gato, animal cuadrúpedo, felino y mamífero en el lunfardo del tango tiene acepciones según Conde: ladrón nocturno o el hombre que invitaba a salir a las vedettes a principios del siglo XX. En los '70 el término se transfiere del hombre



que gatilla (paga) a las mujeres que aceptan ir con esos hombres. En la actualidad el uso popular que se le da hoy es de insulto, de denigrar, surge en el léxico tumbero, carcelero, en la década del '90. En las cárceles se comienza a usar 'gato' para denominar a los que se encuentran en el escalafón más bajo del pabellón. El gato es el tipo que hace las tareas más básicas dentro de la unidad.

Este ejemplo de deslizamiento de asociaciones del significado a través de los cambios sociales, se puede trasladar a elementos significantes del lenguaje visual. El color rosa hasta fines de los 80' tenía una acepción femenina. Un hombre que usaba una bufanda rosa en ese contexto significaba que tenía otra identidad de género. Transitando el siglo XXI, camisetas de clubes de rugby, hasta hace algunos años concebido como deporte masculino, empezaron a usar el color rosa y la acepción social no era la misma. Sin entrar en el debate acerca del binarismo y las identidades de género, el ejemplo da cuenta de cómo un elemento signifiante como el color cambia el significado de acuerdo a las transformaciones sociales

Los repertorios

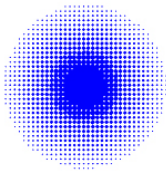
A fin de organizar el proceso de significación se definen repertorios entendidos como una categoría semiótica, relacionada con los mecanismos de percepción, que se encarga de materializar los núcleos de sentido en el sistema de codificación. Pudiendo considerar al repertorio como la esencia gramatical del lenguaje de los artefactos, por cuanto contiene fragmentos del discurso y a la vez genera nuevos discursos más complejos que son parte del sistema de codificación (Olivo, 2011)². De este modo los repertorios consisten en sistemas morfo-sémicos, que se materializan en el nivel morfológico de los artefactos, como en el sintáctico por las relaciones que surgen entre ellas.

Se definen en principio tres repertorios denominados: Repertorio Conceptual, Repertorio Formal y Repertorio Articulario. El repertorio conceptual apela al conjunto de ideas y conceptos que quieren ser transmitidos. Es intangible y su definición y precisión permitirá luego mayor fluidez en la bajada a la materia. Por su parte los repertorios formal y articulario se vinculan más a la materialización del conceptual, donde el primero comprende las entidades y operaciones sobre la forma, conjuntamente con sus atributos (color, valor, textura, etc.); mientras que el articulario abarca las relaciones sintácticas entre las formas de las partes (operaciones de adición o transformación y sus derivados). Estos dos repertorios son quienes portan en definitiva el significado de los objetos.

Hipótesis

La imagen como portadora de significados en sí misma, puede constituirse como base en la conceptualización del discurso en los objetos, en tanto se identifique su

² Olivo, F. (2011) *La forma en el lenguaje de los artefactos. Enfoque semiótico*. En ponencias IV Congreso Disur, 2011: diversidad e identidad en el marco de las disciplinas proyectuales. Mar del Plata.



aporte a la estrategia proyectual, y se componga en información relevante para la creación de nuevos discursos.

De este modo la enunciación del repertorio conceptual puede delinearse a partir de los aportes realizados por un mapa de imágenes de referencia, donde cada una de ellas brinda puntos de partida diferentes. La versatilidad de opciones como punto inicial del proceso proyectual resulta enriquecedora para explorar caminos diferentes a medida que se profundiza en la conceptualización; donde a partir de una idea surgen muchas otras, concatenadas o no, secuenciales o simultáneas a la primera, derivando en un mapa inicial para la generación de sentido.

Metodología

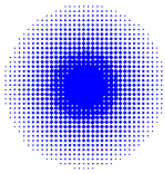
En la discursividad de los artefactos se plantea un proceso no lineal y complejo, de dotar de sentido a la materia, que de acuerdo al significado puede leerse de un modo más o menos directo. Si bien todos los objetos son polisémicos en cuanto a la multiplicidad de significados que pueden ser interpretados en ellos; para la claridad del mensaje se demanda una metodología ordenada que secuencie la incorporación de significados.

El proceso proyectual compuesto por diferentes etapas o fases, plantea trabajar desde una idea que se materializa a lo largo del mismo, donde la retroalimentación es continua a fin de poder replantear aquellas instancias que requieren un nuevo ajuste para seguir adelante.

En el marco de la materia Taller Vertical de Lenguaje Proyectual de la carrera de Diseño Industrial de la FAUD / UNMdP, se aborda la problemática de la discursividad de los artefactos en diferentes niveles de complejidad que crecen a lo largo del taller. La metodología se basa en el planteo de repertorios mediante los cuales se opera el mensaje y se informa la materia para dotarla de significado.

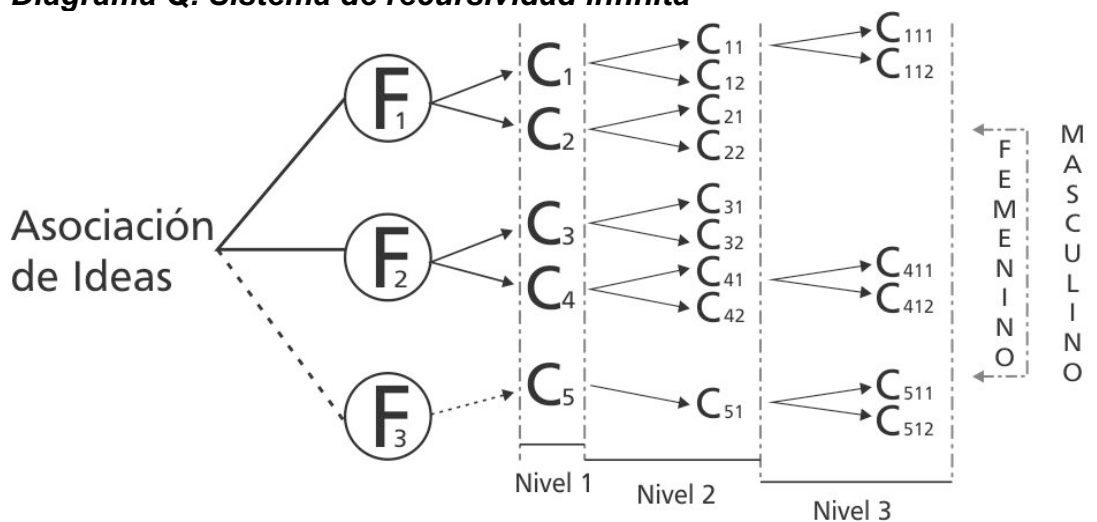
Haciendo foco en el tema del congreso, el trabajo desde la imagen es una de las herramientas con las que cuentan los estudiantes al cursar el nivel 3 de la asignatura, cuyo eje es la semántica. Con lo cual en el ejercicio de morfología semiótica donde se aborda la forma y la consigna, se incorpora el sistema de Recursividad infinita Modelo "Q". Este modelo propone un sistema de asociaciones de sentido por connotación y denotación aplicado a la forma; que funciona como disparador de ideas para construir el concepto a medida que se profundiza en la esencia del mismo y se define más precisamente qué se quiere contar.

El Modelo Q es una metodología que plantea a partir de un concepto, concatenar otros que emerjan del primero, de modo de ir construyendo un sistema de asociaciones que deriven en mostrar un mapa más amplio de conceptos para que el diseñador pueda moverse y proponer desde ángulos que quizás no había considerado. El objetivo de este modelo es por un lado profundizar en la mayor cantidad de términos derivados de un mismo concepto inicial, y por otro desbloquear el comienzo en la hoja en blanco.



Se parte de una consigna semiótica y se plantean asociaciones que derivan del mismo, en forma de árbol como muestra el diagrama 1 a continuación. A partir de éstas (F1, F2, F3, ...) comienzan a establecerse niveles de conceptualización que se despliegan a medida que se avanza, denominados C1, C2, C ..., y así sucesivamente en el nivel 2 y nivel 3 (ver Diag. 1). Estas asociaciones que surgen de cada término que se va analizando, guardan relación con el pensamiento lateral y lo que podemos denominar cadena de asociación de contenido. Así a medida que se profundiza en la metodología emergen ya no solo conceptos, sino también cuestiones morfológicas, operaciones o cuestiones sintácticas, como resultado de la búsqueda de lo tangible, lo abordable y posible de bajar a la materia.

Diagrama Q. Sistema de recursividad infinita

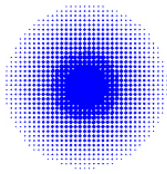


Árbol de relaciones conceptuales. Olivo, F. TV Lenguaje Proyectual II a IV. Nivel III. Carrera de Diseño Industrial. FAUD. UNMdP.

El diagrama Q desde la imagen

El modelo esbozado anteriormente es trabajado desde la imagen, donde una vez que intuitivamente desarrollan el diagrama con las relaciones conceptuales derivadas de la consigna semiótica inicial se aborda la imagen. Para ello, se desglosan los términos de manera individual o en grupos de conceptos para hacer una búsqueda de artefactos del mundo objetual, arquitectónico, urbano, artístico, entre otros; que respondan a los términos identificados previamente. Así una rama del árbol (diagrama) puede ser abordada por un autor de un modo similar a las asociaciones previstas o no.

La búsqueda de imágenes posibilita ver no solo la aplicabilidad de la cadena de significados sino también poder luego en una segunda instancia desglosar dentro de la imagen de referencia, la estrategia utilizada. De este modo se accede a una cantidad de opciones donde no sólo comprenden cantidad de conceptos asociados

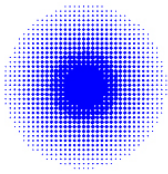


que surgen rápidamente de un mapeo conceptual, sino que se verifican en el mundo material. Es de fundamental importancia en la construcción del mapa conceptual como en otras herramientas de generación de ideas, no entorpecer el proceso, evitando intervenir en el abordaje que hace cada individuo, de modo que pueda ser generador de su propio mapa y no de uno en co-autoría del que quizás luego no logra apropiarse.

Se obtiene así una base de ejemplos bastante extensa, donde si bien muchos coinciden como lo hicieron sus términos, otros no; brindando una perspectiva más amplia y específica a su vez, de la consigna inicial. Las imágenes se transforman en referentes de estrategias que pueden visibilizar, decodificar y reinterpretar en su proyecto (Figuras 1 a 3). Cumplen la función de orientar los conceptos en el proceso de significación con el fin de obtener claridad en el discurso.

La codificación tiene dos momentos fundamentales dentro del proceso de significación; la codificación de la imagen portadora de la estrategia y la nueva codificación a partir del modelo Q, y el armado del repertorio conceptual. En cuanto a esto último, una vez seleccionada la rama del árbol se plantea el repertorio conceptual y se define la estrategia en conjunto con los repertorios formal y articulatorio, para informar al objeto.

Lo interesante del modelo es analizar las derivaciones en la cadena de relaciones conceptuales, que partiendo de la misma consigna semiótica, pueden desembocar en polos completamente diferentes, aunque no necesariamente opuestos, y que continúan referenciando al concepto.



Mapa de imágenes a partir de la consigna: la envolvente. Desde el producto

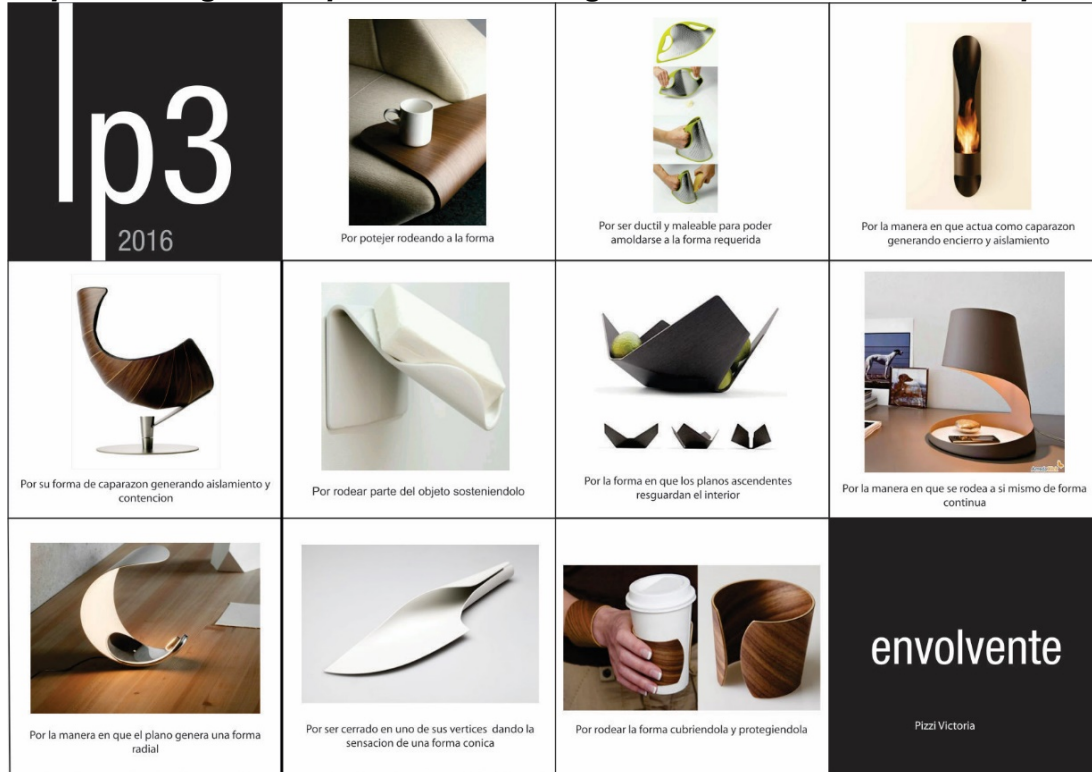
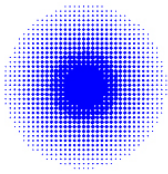


Fig. 1 / Pizzi. TV Lenguaje Proyectual II a IV. Nivel III. Carrera de Diseño Industrial. FAUD. UNMdP.



Mapa de imágenes a partir de la consigna semiótica *Extrovertido*

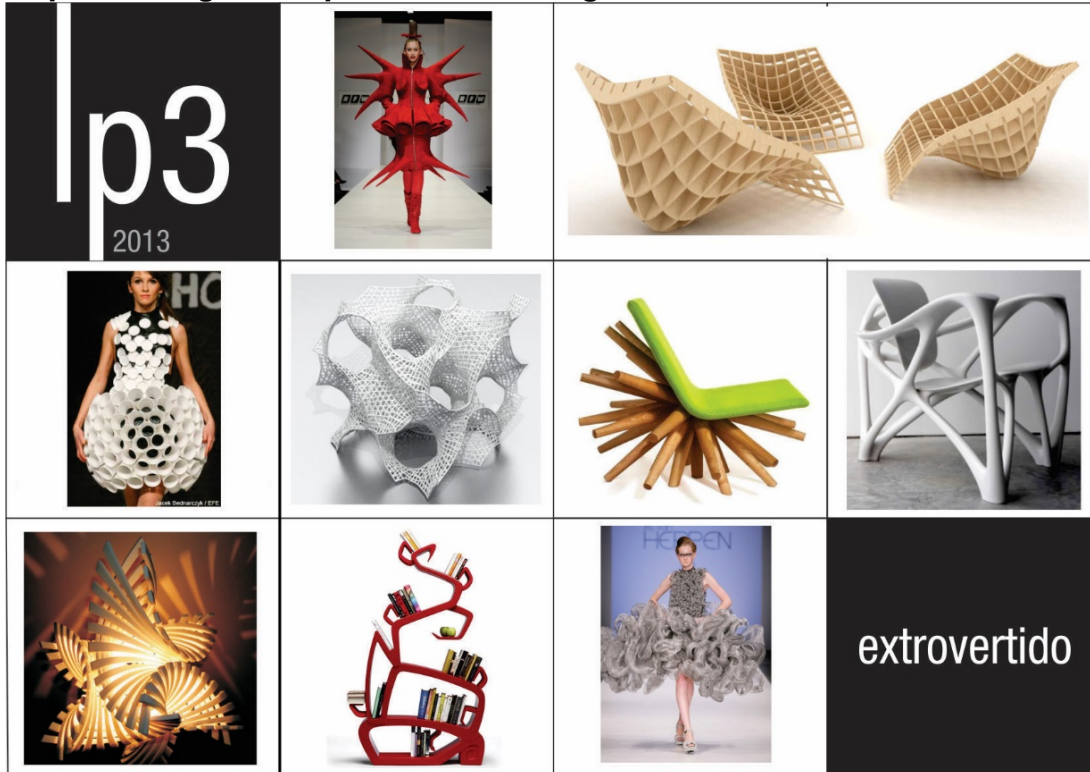
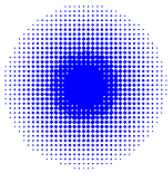


Fig. 2 / TV Lenguaje Proyectual II a IV. Nivel III. Carrera de Diseño Industrial. FAUD. UNMdP.

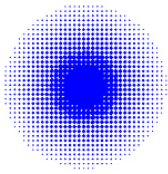


Mapa de imágenes a partir de la consigna semiótica *Introvertido*



Fig. 3 / TV Lenguaje Proyectual II a IV. Nivel III. Carrera de Diseño Industrial. FAUD. UNMdP.

A partir de las Figuras 1 a 3, se desarrollan las alternativas de exploración formal y sintáctica buscando responder a las consigna semiótica u operativa dada, trabajando a través de los repertorios descritos anteriormente, a fin de materializar las ideas y conceptos visualizados desde el Diagrama Q.



Generación de alternativas a partir de la imagen de referencia abstracta y a partir de un artefacto

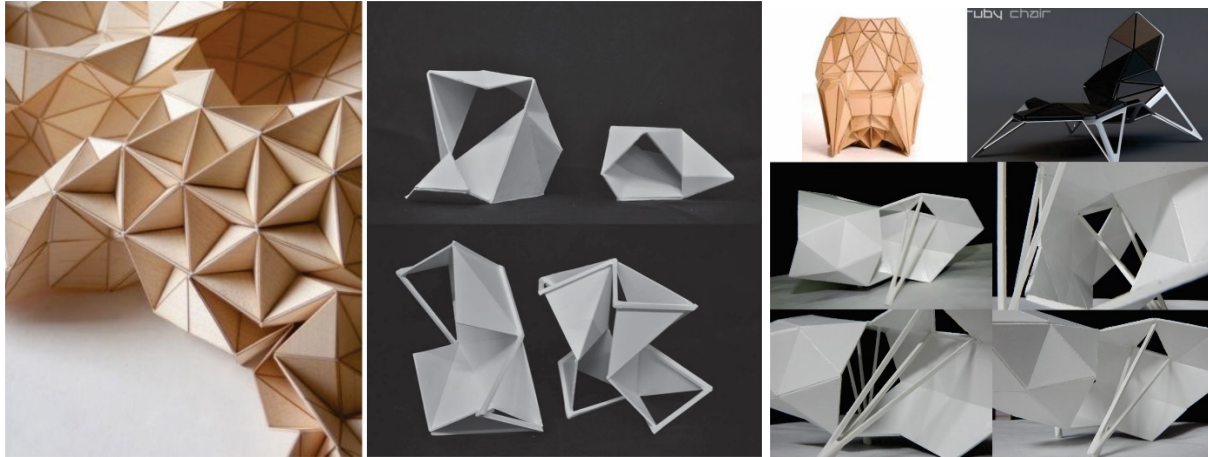


Fig. 4 / TV Lenguaje Proyectual II a IV. Nivel III. Carrera de Diseño Industrial. FAUD. UNMdP.

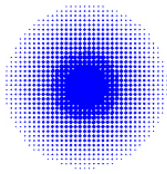
Generación de alternativas a partir de un mapa de imágenes



Fig. 5 / TV Lenguaje Proyectual II a IV. Nivel III. Carrera de Diseño Industrial. FAUD. UNMdP.

Algunas reflexiones

En el marco de las carreras proyectuales las imágenes lo son todo. Son base y fuente de inspiración, son validación de hipótesis en los discursos proyectuales y vara de inteligibilidad de los mensajes. Son subjetivas y objetivas a la vez, pues depende del contexto pueden interpretarse de modos diferentes, y hasta incluso causar efectos adversos al mensaje previsto.



Para el caso del diseño industrial específicamente, la imagen como portadora de sentido hace base en la materia que justamente aborda el lenguaje proyectual o lenguaje del proyecto; siendo el objetivo estudiar el lenguaje en los objetos, desde lo intangible hacia lo tangible, desde el repertorio conceptual hasta la materialización en a través de los repertorios formal y articulatorio.

Así la imagen como concepto es la expresión que mejor acuña la idea de esta metodología que puede aplicarse en el ámbito proyectual, y sus amplias ramas dentro de él. El aporte que hace este modelo conjuntamente con la imagen es ordenar el rol de ella, donde no se hace mención a “la imagen como apoyo de” sino “la imagen como generadora de”, ocupando un lugar más relevante en la contribución de disparadores iniciales para un proyecto.

El diagrama pretende transparentar la generación de discursos, permite comprender la complejidad del problema de dar forma a un objeto como mecanismo asociado a dotarlo de sentido. Establece modalidades de ensamble y regula sus posibilidades expresivas según la amplitud con la que se establecen estas relaciones. Por último, instala una visión del lenguaje como un sistema de relaciones regulables y manejables, que permite un *feedback* entre el plano entitativo y significación de la forma.

Bibliografía

Olguín, G.; Castellano, L.; Abraham, M; Bourdichon, M. P.; De la Fuente, F. y otros (2008) *Leer la forma. Estudio sobre morfología aplicada al diseño*. Red Argenta ediciones. ISBN 978-987-23751-9-5.

Olivo, F. (2013) *Propuesta Taller Vertical de Lenguaje Proyectual II a IV*. Carrera de Diseño Industrial. FAUD / UNMdP.

Olivo, F. (2011) *La forma en el lenguaje de los artefactos. Enfoque semiótico*. Libro de actas IV Encuentro DISUR - Mar del Plata 2011: diversidad e identidad en el marco de las disciplinas proyectuales / con colaboración de Natalia Merlos; Comp. por Martínez, B.; Rodríguez Barros, D.; Olivo, F. - 1a ed. - Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata, 2011. DVD. ISBN 978-987-544-396-9.