

La imagen diseñada desde las imágenes de los Juegos Olímpicos

Karen Carrera de la Barra (*)

Resumen: En el contexto “no hay contenido para tanta imagen” (El roto, 2022) y desde la enseñanza de la imagen diseñada, parece ser que solo nos queda aproximarnos a partir de las experiencias comunicantes que se han desarrollado en el devenir de la historia. El taller de 1er año de diseño: Exploración y experimentación con la imagen, asume el desafío de estudiar con las imágenes de los Juegos Olímpicos para comprender sus significaciones y potenciales proyecciones para el diseño y la representación.

Palabras clave: imagen – representación – diseño – significaciones – enseñanza.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 17]

Desarrollo

Las imágenes dan cuenta de realidades, nos definen y a la vez son un medio para la experimentación y transformación. Las definiciones pueden ser muchas, sin embargo pensaremos que “son un sistema de representación, una unidad de significación o signo, donde un elemento sustituye a otros - generalmente, a la realidad, llegando incluso a construirla” (Acaso, 2011). De esta forma, aceptamos que somos seres visuales, donde lo que comprendemos de nuestra realidad está altamente ligada a las formas de representarla, porque “la imagen es ante

todo una forma simbólica del conocimiento” (Jimenez, 2002) y en ese sentido, asumimos la imagen como clave para los procesos cognitivos involucrados en la creación de imagen mental para la adquisición de conocimiento de manera sencilla.

Y en un momento en que “no hay contenido para tanta imagen” (Viñeta: El roto, 2022), resulta pertinente revisar los modos y estrategias de enseñanza para la imagen diseñada en el ámbito de la comunicación visual.

Los pictogramas son signos que a través de la síntesis visual tienen la pretensión de comunicar de manera trans-

versal, estos signos (por tanto imágenes) son elementos de representación por excelencia. Enric Jardí dice de ellos que “a pesar de su vocación de lenguaje universal, los sistemas de pictogramas se han ceñido a las necesidades de ámbitos concretos como los deportes olímpicos (ocasión para la que se rediseñan innecesariamente cada cuatro años)” (Jardí, 2012).

Siguiendo la conversación entre El Roto y Jardí, podríamos comenzar la revolución para la no-imagen, basta de rediseñar aquella imagen ya diseñada. Bajo esta premisa, para los que enseñamos diseño en el ámbito de la comunicación visual, vale preguntarnos ¿dónde nos ubicamos? ¿ya está todo hecho? ¿Necesitamos seguir comunicándonos a través de lenguajes visuales?

Los contextos nos dan respuestas, y asumir la responsabilidad de enseñar a estudiantes de diseño, significa evidenciar cómo el mundo va mutando, perfeccionando y proponiendo nuevas maneras de ser y hacer. En ese sentido el lenguaje visual se vuelve fundamental, al ser el que “contribuye a que formemos nuestras ideas sobre cómo es el mundo, ya que a través de él absorbemos y creamos información, un tipo de información especial que captamos gracias al sentido de la vista.” (Acaso, 2011) afirmando nuestra primera postura frente a la imagen.

Las preguntas nos seguirán en todo el recorrido, con el paso del tiempo las tecnologías mutan y es probable que estas preguntas se agudizan, porque “cada vez que la tecnología evolucione, el lenguaje visual evolucionará con ella” (Acaso, 2011), la posibilidad de hacer una retrospectiva y mirar hacia atrás nos permitirá situarnos para observar esa evolución. Desde esa postura, aquellos que enseñamos diseño podemos sincerarnos, plantear las interrogantes e implantar pensamiento crítico en las y los estudiantes con la mirada en esa evolución.

Desde esta postura, las imágenes de los Juegos Olímpicos tienen una alta carga simbólica y resultan pertinentes tanto para una aproximación teórica, como para una aproximación exploratoria y experimental. Todo el registro histórico, que podemos encontrar en “The Olympic Design” (libro y sitio web) enmarca el evento multideportivo en una tradición visual que año a año va mutando, perfeccionando y proponiendo nuevas maneras de representar.

En este contexto, el taller de “exploración y experimentación con la imagen en fotografía y video” de la Universidad Austral de Chile, en su versión 2021 (una versión todavía online y pandémica) instala su pregunta por la imagen en los Juegos Olímpicos, donde a cada estudiante se le asigna un deporte para interiorizar e investigar.

La asignatura se divide en tres unidades, lo que permite que el avance sea progresivo y los conceptos se profundicen con el quehacer práctico en taller. En esta progresión estudiamos la imagen desde Pierce hasta Enric Jardí, pasando por el documental Olympia de la Reni Riefenstahl y los pictogramas de Yoshiro Yamashita diseñados para Tokio 1964 y Otl Aicher para Múnich de 1972. Los estudiantes pudieron comprender las diferencias entre signos, la composición de la imagen desde sus planos hasta sus significaciones retóricas, identificando diferencias en los niveles de abstracción para la representación. Trabajaron desde el plano secuencia, explorando formatos desde el

flipbook análogo, pasando por el GIF análogo y digital, y llegando a la animación en vectorial de After Effects. Las y los estudiantes llegan a un proceso de significación exploratorio debido a que “en el acto de interpretación, la representación en sí desaparece; al interpretar, el espectador realiza un acto de significación y da un nuevo sentido a lo representado” (Acaso, 2011), este acto se vuelve consciente y concreto, por lo tanto, se transforma en una herramienta para la exploración y experimentación con la imagen que “hoy es una unidad de representación que no sustituye a la realidad, sino que la crea” (Acaso, 2011), por lo tanto el ejercicio las y los lleva a la pregunta por la presentación y representación, creación o sustitución de la realidad. Donde cada uno genera una postura crítica de acuerdo a las discusiones que se pueden expandir y sostener en los ámbitos de la comunicación visual y el diseño.

Como conclusiones del trabajo realizado se desprenden dos cuestiones esenciales: La primera tiene que ver con un trenzado que le da belleza a la enseñanza del diseño, donde el ejercicio práctico junto a los conceptos teóricos que sustentan los ejercicios de aprendizaje, se trenzan con una mirada histórica y significativa para el desarrollo humano y su creación de significados. Es una relación única que se da entre el aprender y el hacer, que tiene que ver con la condición práctica de la disciplina.

Como segundo punto, la imagen es tanto representación, presentación. Lo que comunican los signos tiene que ver directamente con su contexto y su estar en el mundo, crea y no solo sustituye realidad. Las y los estudiantes profundizan desde una concepción histórica, comprendiendo el valor gráfico y experimentando a partir de ello en los planos de significación, realidad y posibilidades técnicas teóricas. El ejercicio toma relevancia en el contexto presente.

Por último, declarar que el objetivo del trabajo realizado en este taller, en ningún caso se encuentra en responder la pregunta sobre la no-necesidad de diseñar o rediseñar imágenes o de los afanes de seguir generando imágenes sin contenido, sino se basa en rescate del valor de las constantes históricas permitiendo que las y los estudiantes, logren configurar una postura junto al aprender conceptos teóricos como herramientas prácticas de una manera experimental y exploratoria desde las formas y los planos de significación, comprendiendo que toda comunicación visual tiene sentido en las convenciones culturales en las que se inscriben, basados en una mirada crítica frente a las posibilidades en el quehacer del diseñador. Finalmente son ellas y ellos los que deben seguir con la pregunta en su práctica académica y en su futuro profesional.

Repositorio de taller: <https://sites.google.com/view/eei-2021/>

Referencias Bibliográficas:

- Acaso, M. (2011). *El lenguaje visual*. Editorial Paidós 41.
El Roto (2022). Viñeta. Recuperado: <https://elpais.com/opinion/2022-02-25/el-roto.html>

Jardí, E. (2012). *Pensar con imágenes*. Editorial GG, Barcelona.
Jimenez, J. (2002). *Teoría del arte*. Editorial Tecnos.
Osterwalder, M. (2020). *Olympic Games - The design*. Editorial Niggli Verlag.

Resumo: No contexto em que “não há conteúdo para tanta imagem” (El roto, 2022) e a partir do ensino da imagem projetada, parece que nos resta apenas abordar o tema a partir das experiências comunicativas que se desenvolveram ao longo da história. A oficina do 1º ano de design: Exploração e experimentação com a imagem, assume o desafio de estudar as imagens dos Jogos Olímpicos para compreender seus significados e possíveis projeções para o design e a representação.

Palavras-chave: imagem – representação – design – significados – ensino.

Abstract: In the context of “there is no content for so many images” (El roto, 2022) and from the perspective of teaching the designed image, it seems that our only recourse is to approach the subject through the communicative experiences that have evolved over the course of history. The first-year design workshop: Exploration and Experimentation with the Image, takes on the challenge of studying images from the Olympic Games to understand their meanings and potential implications for design and representation.

Keywords: image – representation – design – meanings – teaching.

(*) **Karen Carrera de la Barra:** Académica de la Escuela de Diseño - Universidad Austral de Chile, Diseñadora gráfica - Pontificia Universidad Católica de Valparaíso Chile, Máster en investigación en arte y diseño - EINA, Universitat Autònoma de Barcelona España. Diplomado en Historia del Arte - Pontificia Universidad Católica de Valparaíso Chile.