

boom of economic development, with reference to biological, cultural and social diversity, understood as some of the bases for this region. Raised stage, this paper aims to reflect on the possibilities of a greater role of design education in the Amazon, taking as vectors culture and cultural identity and its importance for the development of the region.

Key words: Design - Identity - Cultural - Regional development - Amazon.

Resumo: Países como o Brasil têm experimentado taxas de crescimento econômico que o posicionam entre as sete maiores economias mundiais (FMI, 2010). Este panorama da economia emergente coloca à Amazônia e mais especificamente ao Estado do Amazonas, o desafio de dar respostas a tal surto do desenvolvimento econômico, tomando como referência as diversidades biológica, cultural e social,

entendidas como alguns dos alicerces da identidade desta região. A partir deste cenário, esta comunicação pretende refletir sobre as possibilidades de uma maior atuação do campo do design no Amazonas, tomando como vetores a cultura e a identidade cultural e sua importância para o desenvolvimento regional.

Palavras chave: Design - Identidade - Cultura - Desenvolvimento regional - Amazônia.

(*) **Alexandre Santos de Oliveira.** Doutorando em Design na PUC-Rio. Mestre em Educação pela Universidade Federal do Amazonas, UFAM. Desde 2007 é líder do Grupo de Estudos e Pesquisas em Design na Amazônia. Publicou pela Editora SCORTECCI/FUCAPI o livro "Cultura, sinestesia e o ensino do Design no Amazonas".

Poética visual: relaciones entre las bases teóricas de la enseñanza para el Diseño Gráfico y el Arte

Actas de Diseño (2014, Julio),
Vol. 17, pp. 160-165. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: agosto 2012
Fecha de aceptación: octubre 2012
Versión final: febrero 2013

Mara Edna Serrano Acuña (*)

Resumen: El arte es el mediador entre lo sensible y lo razonable, tiene tanto valor como las ciencias, es la expresión del espíritu. El espíritu es el contenido en la creación artística que encuentra su materialización a través de la forma. El humano crea poesía, permitiendo la generación de ideas, facultad que no es única de los poetas, esta es adjunta a cualquier disciplina encargada de la utilización de conocimientos teóricos para obtener una aplicación práctica. Arte y diseño nunca serán lo mismo pero ambos logran el intercambio de expresiones del espíritu entre los individuos.

Palabras clave: Diseño Gráfico - Metáfora Visual - Educación - Arte - Lenguaje.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 164-165]

Introducción

Bajo el planteamiento de Hegel donde refiere a que todas las cosas son contradictorias en sí mismas y todo lo que es contradicción, se mueve: esta vivo; es precisamente el arte el encargado de encontrar el equilibrio entre lo ambiguo y lo estable, une lo subjetivo con lo objetivo, como definió Kant: el arte es el mediador entre lo sensible y lo razonable. Consecuentemente, el arte tiene tanto valor como las ciencias, lo bello artificial, lo que ha sido creado por el hombre mediante la ilusión elimina la forma real del objeto y lo convierte en la expresión del espíritu.

El espíritu es el contenido en la creación artística, es el qué, y encuentra su materialización a través de la forma, el cómo. Así, el artista, el diseñador deben apegarse a los límites de la forma.

El humano entonces crea poesía, la mayor expresión del espíritu, permitiendo la generación de ideas. La facultad de crear ideas no es única de los poetas, esta adjunta a cualquier disciplina que se encargue de la utilización de conocimientos teóricos para obtener una aplicación práctica.

La generación de arte es un proceso que, puede dar razones y justificaciones lógicas acerca de los actos realizados por el artista para obtener sus objetivos. El proceso artístico es en absoluto consciente por que el artista utiliza todo el universo de su conocimiento teórico como instrumento de su actuar. En tanto la escuela de diseño gráfico debe cumplir con la función de sistematizar los procedimientos en los cuales el artista o diseñador aplica teorías.

Arte y diseño nunca serán lo mismo pero, la creación artística es un discurso en sí mismo, el diseño gráfico es discurso, arte y diseño entonces utilizan argumentos y lenguaje común para lograr el intercambio de expresiones del espíritu entre los individuos.

Poética visual

El sistema lingüístico es la estructura de lenguaje más completa que ha construido el hombre para expresarse. En primera instancia al estar constituido por una serie específica de elementos y de reglas de utilización –la

sintaxis este garantiza la objetividad de los procesos de interpretación-expresión. Objetividad que a su vez da pie al fenómeno de la comunicación humana y con ella a la organización social y a los procesos informativos. En segundo lugar, ofrece la posibilidad de asociación semántica, lo cual permite la configuración de expresiones subjetivas; con lo que el lenguaje escrito y hablado mediante su gran capacidad simbólica da nacimiento al arte mayor: la poesía, que involucra una interpretación-expresión del mundo en el mayor nivel sensible posible; tal capacidad estética se comparte con el resto de los lenguajes artísticos como la pintura, la música, la danza, pues todos ellos permiten la expresión de lo que es imposible comunicar mediante la configuración lógica de palabras: “Si pudiera decirlo, no lo tendría que bailar” (Gardner, H., 2010:47).

Al tocar el concepto de arte mientras se habla de semiótica, signo y lenguaje se recurre a la enunciación que hizo John Locke cuando define que “aún las ideas son signos” (Catañares, W., 2011), pues son representaciones de interpretaciones estructurales de objetos o situaciones ocurridos en la realidad.

Y es que esta afirmación es necesaria para profundizar en la concepción semiótica a fin de encontrar la relación innata entre la teoría del pensamiento simbólico y la expresión artística al considerar que El hombre es un signo en sí mismo, pues de él surgen ideas y emociones, las cuales desde la perspectiva del arte suponen ser la expresión del espíritu, el cual, es traído a la realidad mediante el hombre como signo de dicho espíritu. “La conciencia intelectual de nosotros mismos y de todo lo que brota de nuestro ser humano y [...] el pensamiento constituye la naturaleza esencial y más íntima de nuestro espíritu” (Ministerio de Educación de Colombia, 2011:6). Consecuentemente, el arte tiene tanto valor como las ciencias, lo bello artificial, lo que ha sido creado por el hombre mediante la ilusión elimina la forma real del objeto y lo convierte en la expresión del espíritu.

Hegel define que, es precisamente el arte, el encargado de encontrar el equilibrio entre lo ambiguo y lo estable, uno lo subjetivo con lo objetivo, tal como en otras palabras lo definió Kant: el arte es el mediador entre lo sensible y lo razonable (González, M. 2010).

Con tales bases teóricas, la búsqueda de los principios pedagógicos que rigen la estructura del proyecto para el desarrollo de la creatividad en la formación universitaria del diseñador gráfico, encuentra el pilar más firme en las consideraciones sobre la educación para el arte, pues el arte constituye la fuente por excelencia de creación humana.

Es cierto que los objetivos finales entre un artista y un diseñador son distintos, pero también es real la existencia de un vínculo en el proceso de trabajo de ambos, dicho vínculo es precisamente el acto creativo, mientras existe creación existe arte.

“El arte o *techné* se obtiene a partir de la experiencia, de la sistematización teórica sobre dicha experiencia y de la facultad de utilizar dicha teoría en un problema específico” (Rivera Díaz, A., 2007:12). Así, una de las características prioritarias de la definición de arte es el hecho de considerarse como un proceso de pensamiento que resuelve problemas, un proceso de pensamiento que

tiene una aplicación práctica, evidente y tangible. La generación de obras de arte desde esta perspectiva, es entonces un proceso que, puede dar razones y justificaciones lógicas acerca de los actos realizados por el artista, para obtener los objetivos que se pretenden.

El proceso artístico es en absoluto consciente, el artista utiliza todo el universo de su conocimiento teórico como instrumento de su actuar. Es por esta razón que el diseño gráfico ha sido considerado por algunos teóricos en México (Encuadre. Asociación Nacional de Escuela de Diseño Gráfico) como *techné*; porqué esta disciplina cumple la función de aplicar diversos lineamientos teóricos multidisciplinarios para la solución de problemas comunicativos en el ámbito visual. En tanto, la escuela de diseño tiene la función de sistematizar los procedimientos en los cuales el diseñador aplica teorías.

Si se parte de los argumentos en los cuales se considera al diseño gráfico como un discurso en sí mismo, las aportaciones existentes sobre los estudios referentes a la construcción del discurso visual, por una parte; y por otra, la serie de procesos involucrados en la actividad creadora, como los actos de interpretación sobre la realidad, así como el análisis sobre la expresión y representación de tal interpretación; son desde la perspectiva de este estudio, los puntos base para estructurar el desarrollo de la habilidad que le permita al estudiante de diseño gráfico a nivel universitario, constituir mensajes visuales creativos e inteligibles.

Es decir, mensajes que no solo hagan referencia a la función que cumple el diseño gráfico para potenciar el consumo social, si no a esta función del lenguaje visual como factor evolutivo en el desarrollo del pensamiento humano, mensajes que constituyan un punto de desarrollo en las propiedades cognitivas mediante la asociación de información nueva a los esquemas mentales ya establecidos, imágenes como un recurso del progreso cultural para el fomento de valores, vivencia estética y difusión del conocimiento.

Es conveniente reparar entonces, acerca de que el concepto de civilización se encuentra ligado a la imagen, que la civilización humana es “una civilización de imágenes” (Vitta, M., 2003:27); la naturaleza hace poco más de un millón de años, con la especie *homo ergaster* otorga a los homínidos la característica de tener la esclerótica significativamente más grande que la pupila y ya sin tanto bello en el rostro, los homínidos son capaces de expresar e interpretar estados anímicos (De Fleur, M.L. y Ball-Rokeach, S.J., 1993).

El ser humano desarrolla una cultura en la cual, precisamente uno de los grandes sistemas bajo los cuales se rige es el de la imagen.

Si bien, lo icónico no es el único estímulo al que está expuesto el individuo, también es cierto que este factor tiene una fuerte influencia en la organización mental que el individuo hace del mundo, pues la imagen obliga a trabajar con un grandes volúmenes de información al mismo tiempo y ello a su vez permite al sujeto analizar, clasificar, categorizar, identificar, reconocer la realidad, entre otras habilidades cognitivas como el interpretar. “El pensamiento en imágenes domina las manifestaciones del inconsciente, el sueño, el semisueño, [...] el mayor cumplido que podemos hacer a los que muestran

gran fluidez verbal es llamarlos pensadores visionarios” (Koestler en Dondis, A. D., 2000:19).

En medida que la imagen es un medio fiel para la representación de la realidad también es una potencia para la representación de emociones y sensaciones, puesto que el haber generado una idea implica la creación pero siempre derivada de la experiencia con la realidad. Para el momento en el que él individuo crea una idea es porque ya ha comprendido al interior de su psique el mundo objetual, ha generado procesos mentales que le permiten asociar simbólicamente todas las experiencias sensoriales y fronteras perceptuales, a cada una de las cuales atribuye una representación tanto mental como material y un significado al exterior y al interior de sí. Se sabe que la mente recurre para ello a las imágenes mentales como representaciones de la realidad, guardadas en memoria para poder derivar en la formación conceptual (Kosslyn, S. M. y Smith, E. E., 2008). En particular, la imagen mental visual “representa de forma descriptiva y con características definidas a detalle, una impresión objetiva-subjetiva de un objeto real o de alguna parte de la realidad” (Cardoso, Villegas, A. J. y Serrano, Acuña, M. E., 2009) a manera de un gráfico; así, una cada persona cuenta con un archivo de gráficos en memoria por cada experiencia visual que ha presenciado, esta serie de imágenes mentales visuales, actúa de forma simbólica y constituye la formación conceptual, es así como “El pensamiento en conceptos emergió del pensamiento en imágenes a través del lento desarrollo de los poderes de abstracción y simbolización” (Vitta, M. 2003:25).

En este proceso se ha generando de forma natural la conformación de metáforas de pensamiento. La mente humana evoluciona hacia la formación de elementos conceptuales que le permiten comprender eventos de carácter complejo tales como las emociones, las sensaciones vivenciales, el conocimiento científico.

En sí, las formas conceptuales sirven para la aplicación del pensamiento hacia la comprensión y solución de problemas y también para la comunicación; “En tanto pensamiento directo la metáfora surge espontáneamente en momentos en que intentamos aprender o comunicar hechos y situaciones complejos. La metáfora permite que surja en la conciencia la imagen de lo que de otra manera permanecería indeterminado, borroso, difuso” (Oliveras, E., 2009:25), bajo este argumento es posible inferir que hasta este punto, cuando aparece la estructura metafórica es que se constituye a nivel conceptual la capacidad para crear soluciones aplicadas a problemas de la vida del sujeto, así con el pensamiento metafórico se posibilita la habilidad creativa y cuanto más la habilidad creativa para diseñar imágenes de carácter metafórico.

Así mismo, Jakobson define dos formas generales de pensamiento:

Una de ellas es el mecanismo metafórico basado en las relaciones de semejanza entre elementos y la otra es el metonímico basado en las relaciones de contigüidad, sin embargo estudiosos como el propio Aristóteles declaran que en realidad todos los tropos pueden llamarse metáforas. (Oliveras, E., 2009:30).

Por lo tanto, para esta comunicación se ha generalizado el concepto metáfora para hacer referencia a esta como un producto mental. Definiéndola como la forma natural de asociar la experiencia material y el saber conceptual, las metáforas dan expresión a las abstracciones conceptuales convirtiéndolas mediante la asociación simbólica en realidades concretas. La metáfora está presente en todos los aspectos de la vida cotidiana porque es a partir de ella que se define la realidad del ser humano, por ello, el lenguaje escrito, hablado y el visual son de naturaleza metafórica, de naturaleza poética.

Los principios de enseñanza del lenguaje constituyen entonces, para este estudio uno de los principales lineamientos didácticos, pues mediante las asociaciones simbólicas y el dominio de la estructura sintáctica se aprende el lenguaje a nivel utilitario.

Así que lo mismo aplica al lenguaje visual; de hecho en la formación del diseñador gráfico, la mayoría de las escuelas en el mundo, incluyendo a la Bauhaus, hacen énfasis en la preparación sobre el conocimiento y utilización correcta del código visual; el conocimiento de la línea, forma, color, volumen, textura, y demás signos visuales así como las reglas de composición, constituyen en general el primer nivel de alfabetización para el estudiante (D. A Dondis, 2000); a tal grado que en muchas ocasiones la escuela puede caer en el error de exagerar la preparación sintáctica y generar deficiencias en la enseñanza del diseño puesto que limitan el proceso educativo a la reproducción de imágenes en absoluto realistas a modo de copia del objeto real que representan.

Este problema es común en la enseñanza del arte visual, “representar es la posibilidad de volver a presentar un objeto en su ausencia”(Frega, A., 2009:19) pero esto no es sinónimo de orientar a los alumnos a generar imágenes en serie exactamente iguales, si en eso se centra el fin último del aprendizaje, entonces los estudiantes trabajaran demasiado para lograr un proyecto que al exponerse será indistinguible de los demás, se perderá el carácter único, original e individual de la expresión artística.

Si lo que se pretende es una educación integral, en realidad se debe “modular de un modo eficaz los valores de la cultura, los medios disponibles para la educación en las artes, y para la evaluación, y los particulares perfiles individuales y desarrollo de los estudiantes a educar”. (Gardner, H., 2010:16).

Así el dominio sintáctico del lenguaje visual es necesario para la formación creativa, el dibujo, los materiales, instrumentos y técnicas para la representación se vuelven herramientas básicas para el cumplimiento del objetivo en cuestión.

Considerando también que la creación artística traza su principio de valoración sobre la individualidad. Y es que es el diseño gráfico una actividad creativa, en tanto, se declara que también es una actividad artística, y en el arte se pretende “formar a los estudiantes para externalizar la conciencia subjetiva” (Ministerio de Educación de Colombia, 2011:35)

De ahí la importancia de recurrir al principio de la asequibilidad didáctica como siguiente punto de la estructura pedagógica que se esboza en este documento.

El tomar a cada uno de los estudiantes, uno por uno como la complejidad del ser que es, constituido por su propia

historia de vida, emociones y expresiones, es un factor prioritario de apoyo para el desarrollo creativo, puesto que para hacer que los alumnos elaboren las tareas que el docente promueve en clase, se necesita interesarlos en el tópico de clase; para conseguir interés se necesita a su vez motivación.

Por esta razón es fundamental conocer sus intereses, inquietudes, gustos, preocupaciones a fin de tener material con el cual generar la motivación en clase.

Lograr la confianza en sí mismo [...] para que [...] se anime o lo intente [...] como ha planteado Carl Rogers, un ambiente que permite la espontaneidad y la búsqueda es condición vital y determinante para el desarrollo de la capacidad expresiva de nuestros alumnos (Frega, A., 2010:42).

Derivado de lo anterior, se puntualizan tres aspectos importantes, en primer lugar se infiere que el fomento de la consciencia sensible del estudiante debe encontrar apoyo en la interacción del alumno con el espacio en el aula.

Así, las actividades que involucren la participación de los procesos de sensación es imprescindible cuando se trata del desarrollo artístico, ya que se persigue la sensibilidad como materia prima para la conceptualización de una idea creativa “Tanto el material sensorio como la palabra constituyen elementos indispensables para la formación del concepto” (Vygotsky, Lev S., 1996:71).

Entonces, los cinco sentidos se tornan en las mejores herramientas didácticas, pues la implementación de actividades que involucren sonido, movimiento... estimulan sensaciones que al ser vividas por el sujeto en formación, serán interpretadas estimulando a su vez, la asociación simbólica y por lo tanto el ciclo de actividad del pensamiento metafórico que culmina con la expresión.

En segundo lugar se reafirma el planteamiento clásico de la psicología educativa, donde se indica que el “desarrollo del pensamiento está determinado por [...] la experiencia sociocultural” (Vygotsky, Lev S., 1996:68).

En la formación del diseñador gráfico como profesional creativo se ha aplicado exitosamente dicha teoría; en la gran escuela de Diseño más importante de la historia, la Bauhaus se implementó el sistema de trabajo por taller; hacia 1919 el director Walter Gropius, se dio cuenta que la convivencia multicultural y la observación de los procesos de trabajo de otros ayudaban a los sujetos para estructurar ideas y resolver problemas en menos tiempo y con mayor nivel de innovación, “El individuo aislado no puede lograr ese objetivo; sólo en la colaboración de muchos puede hallarse la solución que por encima de lo individual conserve validez a través de los años”(Satue, E., 2006:164).

Así, a lo largo de la historia del diseño gráfico un grueso considerable de las mejores aportaciones disciplinarias se han dado a consecuencia de la interacción social multicultural, puesto que a partir de las expresiones de pensamiento entre los estudiantes, el sistema mental encuentra mayor volumen de esquemas cognitivos para relacionar y por lo tanto enriquecer el universo de ideas a generar en el proceso creativo en cuanto a volumen y variedad; las relaciones personales como lo dirían varios constructivistas, generan estados emocionales agradables

al sujeto y estando libre de presiones las ideas nacen con mayor fluidez.

Y en tercer lugar, al vincular la importancia de la defensa de la individualidad del estudiante con el dibujo como habilidad fundamental en la formación del artista visual y como medio para la materialización de la expresión, es necesario tomar en cuenta las coincidencias entre el estilo artístico de grandes pintores como Paul Klee y el arte infantil pues son vastas, como la abstracción de la representación y la expresividad en el trazo, por mencionar algunas. Al respecto, Gardner (2010) menciona que las opiniones sobre esta aseveración son encontradas, pero también es cierto que la síntesis de una representación gráfica, es decir la representación no figurativa de una imagen denota la capacidad de abstracción de la mente humana; “la idea que rige es la de la abstracción matemática, [...] si existe geometría existe inteligencia [...] Así la traducción del mundo en símbolos visuales trazo desde el comienzo una frontera infranqueable entre civilización y barbarie” (Vitta, M., 2003: 19).

Estudios elaborados en referencia a los estilos cognitivos revelan que las personas categorizadas bajo el estilo cognitivo creativo (Nickerson R. S., Perkins D. N., Smith Edward E., 1994:118), tienen preferencia por la abstracción como nivel de representación gráfico y como perspectiva a adquirir ante la solución de problemas.

Aunado a esto, se tiene el planteamiento estructuralista de A. Moles, quien explica lineamientos bajo los cuales la mente estructura y reestructura los esquemas cognitivos utilizando estructuras de la información que recibe del canal visual.

Moles (Piñuel, J., 1999) define que el nivel de iconicidad de una imagen es menor cuando más la imagen se parece a su referente físico y la iconicidad es menor cuanto menos se parece; este último nivel icónico, el nivel 0, es el asignado a las representaciones simbólicas como los números, y letras, los cuales son en sí mismos sistemas complejos de lenguaje, cuya estructuración habría sido imposible sin el uso del pensamiento abstracto.

Y es que como ya se ha mencionado, un individuo creativo es capaz de lidiar con grandes volúmenes de información, por lo cual habilita la capacidad de análisis y en consecuencia la capacidad para procesar varios datos en el canal visual de entrada de estímulos.

Es decir, al trabajar con muchos datos también se estimula la capacidad de síntesis que posteriormente deriva en abstracción. Lo mismo sucede con la forma, el individuo es capaz de sintetizar la información gráfica en mayor medida, mientras que su cerebro sea más hábil en el tratamiento de datos y en la capacidad para generar asociaciones simbólicas que expresen las configuraciones subjetivas-emotivas, hasta llegar a las representaciones abstractas.

Por su parte los dibujos infantiles se encuentran alejados de la realidad, debido a que los esquemas de interpretación del mundo en la mente del niño apenas están en formación. Puesto que los canales perceptuales aún son inexpertos, no toda la información llega al almacén memorístico, entonces, la percepción funciona como un gran filtro que no es capaz de guardar a detalle todo lo que el infante ha visto, dejándole expresar mediante el gráficos simples solo aquellas partes que quedaron en su mente, como fragmentos de las formas, o formas irregu-

lares, texturas exageradas, en general nula proporción o ubicación de los objetos en la representación con respecto al referente físico.

En pocas palabras la estructura representativa del niño no se constituye bajo los principios lógicos de la imagen verdadera, y esta misma característica la comparten los trabajos de los grandes pintores de la historia.

El arte permite, como ya se sabe la expresión del espíritu, la expresión del ser del artista como ente único, singular, original; puesto que el lenguaje es un sistema simbólico que se rige bajo la lógica para lograr su objetividad, y con la sintaxis como área que define las construcciones lógicas del lenguaje para evitar la ambigüedad la participación de la capacidad de abstracción ha permitido desarrollar sistemas de lenguaje en absoluto precisos como el matemático, pero en dichos ámbitos científicos la lógica del lenguaje, la sintaxis del código y la abstracción se convierten en una estricta precisión que restringe las fronteras de interpretación subjetiva.

Para los objetivos del arte entonces la lógica no es adecuada; ni los niños ni los adultos utilizan un discurso lógico para expresar emociones porque se trata de entes en absoluto complejos (Gardner, H., 2010:47); si la lógica fuera la única manera de dominar las interpretaciones de las expresiones de pensamiento humano, no habría existido jamás la poesía.

La poesía es ilógica, por eso es el arte mayor, porque es el arte más sensible; presenta juegos con el campo semántico del lenguaje y trata de olvidarse en mayor medida posible de las configuraciones lógicas de la sintáctica.

El ser humano, entonces crea poesía, la *poiesis* –del griego *poien*, que significa hacer o realizar– se asocia el significado de traer cosas al mundo material que ante son existían en él: significa crear. Como la mayor expresión del espíritu, la poesía está dotada de una mayor carga conceptual y con un aspecto formal nulo; la poesía envuelve emociones, significaciones, permite la generación de las ideas, la creación en su forma más pura “El poeta, el artesano del lenguaje que engendra imágenes” (Oliveras, E., 2009: 32) imágenes que antes no existían, permite la visualización, la imaginación, deja ver.

Hegel deriva entonces las formas artísticas, donde la artística simbólica encuentra más peso en la forma que en el contenido, la artística clásica encuentra el equilibrio perfecto entre forma y contenido y es la artística romántica, donde la forma no es suficiente al contenido, el espíritu sobre pasa las fronteras de la forma, yendo de la pintura lo más material o lo más subjetivo la poesía, las palabras: las ideas

El ser humano entonces crea poesía, la mayor expresión del espíritu, emociones, significaciones, permitiendo la generación de las ideas. La facultad de crear ideas no es única de los poetas, esta adjunta a cualquier disciplina que se encargue de la utilización de conocimientos teóricos para obtener una aplicación práctica, como el diseño y por supuesto el arte.

Ahora bien, el haber generado una idea implica una interpretación de la realidad, es decir el individuo ha comprendido al interior de su psique el mundo objetual, ha generado procesos mentales que le permiten asociar simbólicamente todas las experiencias sensoriales y fronteras preceptuales, a cada una de las cuales atribuye una

representación mental y material y un significado interno y externo. En este proceso se ha generado de forma natural, este proceso es en sí la constante conformación de metáforas a nivel de pensamiento.

Así para cerrar esta reflexión diremos que la Metáfora como producto mental, es la forma natural de asociar lo que se vive (mundo sensible) y lo que se sabe (mundo racional), las metáforas dan expresión a las abstracciones convirtiéndolas mediante la asociación simbólica en realidades concretas. La metáfora está presente en todos los aspectos de la vida cotidiana porque es a partir de la metáfora que se define la realidad del ser humano.

En consecuencia, los estudiantes de diseño, los de artes, al tomar conciencia de la naturalidad con que surge la estructura metafórica desde su propio pensamiento multiplican su capacidad creativa, trabajan creando ideas que plasman en los planos bi y tridimensional y de los cuales derivan representaciones con cargas conceptuales simbólicas o metafóricas, las cuales en sí mismas son variantes gráficas de la expresión metafórica del pensamiento mediante el discurso visual.

Referencias Bibliográficas

- Catañares, W. (2011) *El efecto Peirce. Sugestiones para una Teoría de la Comunicación*. Recuperado de <http://www.unav.es/gep/AF/Efecto.html>
- De Fleur, M. y Ball-Rokeach, S. (1993). *Teorías de la comunicación de masas*. España: Paidós.
- Dondis, A. (2000). *La Sintaxis de la Imagen: Introducción al Alfabeto Visual*. España: Editorial Gustavo Gili.
- Encuadre. Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico. Recuperado de <http://www.encuadre.org/>
- Frega, A. (2009). *Pedagogía en el Arte*. Argentina: Bonum.
- Gardner, H. (2010). *Educación Artística y Desarrollo Humano*. España: Paidós Educador.
- Kosslyn, S. y Smith, E. (2008). *Procesos Cognitivos: Modelos y Bases Neurales*. Madrid: Prentice-Hall.
- Ministerio de Educación de Colombia. (2011). *Educación Artística. Serie Lineamientos Curriculares*. Recuperado el 07/02/11 de <http://www.eduteka.org/pdfdir/MENLineamientosArtistica.pdf>
- Nickerson R., Perkins D. y Smith E. (1994). *Enseñar a pensar. Aspectos de la aptitud intelectual. Temas de Educación*. México: Paidós.
- Oliveras, E. (2009). *La Metáfora en el Arte*. Argentina: Grupo Editorial Planeta.
- Rivera, L. et al. (2007). *La Retórica en el Diseño Gráfico*. México: Encuadre, Asociación de Escuelas de Diseño Gráfico; Consejo Directivo 2007-2009.
- Satué, E. (2006). *El Diseño Gráfico: Desde sus Orígenes hasta Nuestros Días*. Madrid: Alianza Forma.
- Vitta, M. (2003). *El Sistema de las Imágenes. Estética de las Representaciones Cotidianas*. España: Paidós.
- Vygotsky Lev S. (1996). *Pensamiento y Lenguaje*. México: Ediciones Quinto Sol.

Abstract: Art is the mediator between the sensible and reasonable, is as valuable as science, and is the expression of spirit. The spirit is content in artistic creation that finds its realization through the form. The human creates poetry, allowing the generation of ideas, which is not a unique faculty of poets. This is attached to any discipline responsible for the use of theoretical knowledge for practical appli-

cation. Art and design will never be the same but both manage the exchange of expressions of spirit between individuals.

Key words: Graphic Design - Visual metaphor - Education - Art - Language.

Resumo: A arte é a mediadora entre o sensível e o razoável, tem tanto valor como as ciências, é a expressão do espírito. O espírito é o conteúdo na criação artística que encontra sua materialização através da forma. O humano cria poesia, permitindo a geração de idéias, faculdade que não é única dos poetas, senão que é adjunta a qualquer disciplina que usa dos conhecimentos teóricos para obter uma aplicação prática. Arte e design nunca serão o mesmo mas logram o intercambio de expressões do espírito entre os indivíduos.

Palavras chave: Design gráfico - Metáfora visual - Educação - Arte - Linguagem.

(*) **Mara Edna Serrano Acuña.** Maestra en Ciencias de la Educación. por la Benémrita Universidad Autónoma de Puebla en México. Docente del Colegio de Diseño Gráfico de la BUAP, dedicada a la investigación en didáctica, pedagogía y creatividad para el Diseño Gráfico.

(**) El presente escrito fue presentado como conferencia dentro del Tercer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (2012). Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Aprendiendo de las huellas de la ciudad

Álvaro Ricardo Herrera (*)

Actas de Diseño (2014, Julio),
Vol. 17, pp. 165-170. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: mayo 2013
Fecha de aceptación: julio 2013
Versión final: diciembre 2013

Resumen: Esta ponencia busca establecer un campo de interacciones entre las huellas urbanas, el arte y el diseño que se concreta al final en una propuesta de taller teórico-práctico transversal, enfocado en el estudio de las ciudades contemporáneas, desde su geografía cultural, sus historias locales y las distintas prácticas creativas. Se esbozan unas bases desde campos teóricos y se dan ejemplos prácticos a partir de la lectura y revisión de experiencias artísticas personales y de otros referentes aplicados al aula de clase.

Palabras clave: Ciudad - Arte - Diseño - Cultura - Geografía - Curso - Taller.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 169-170]

Introducción

Cada ciudad de una u otra manera condensa las particularidades de su región, de la economía, del idioma que predomina en ella, de los efectos del clima y demás características culturales que les corresponde vivir y actuar a sus habitantes. De la misma forma es posible visualizar en estos ecosistemas contemporáneos, una serie de vestigios que corresponden a sus conflictos y violencias, a sus inequidades y contradicciones. En la mayoría de los casos los rasgos culturales mencionados son expresados desde lo visual y en otros están seguidos de variados niveles sensoriales, como el auditivo o el olfativo. Las huellas y trazas urbanas con las que se construye esa la geografía cultural de la ciudad son por lo tanto multisensoriales y hoy en día requieren de variados niveles de lectura y observación. Un habitante activo, que no solo se limite a estar en la ciudad, necesita generar una serie de traducciones de esos rasgos, en miras a ir ajustando sus comportamientos y poder así habitar los espacios de forma efectiva y creativa. En este caso lo creativo no solo se limitaría a un asunto de disciplinas como el arte o el diseño, sino que el valor de la creatividad cotidiana incluye la solución de problemas profesionales, pero

expande su alcance a todas las actividades de los ciudadanos. Muy bien lo analiza Michel de Certeau (2000) y su equipo de trabajo en *La invención de lo cotidiano*, mostrándonos que en el constante uso de los espacios y en las relaciones mismas entre lugares y usuarios, se genera toda una serie de artimañas y tácticas creativas, que se ejercen desde el acto mismo de caminar, cocinar, leer o hablar.

Aprender de la ciudad desde sus huellas y rastros es una propuesta para todos los que quieran profundizar en el entendimiento de un sitio geográfico y conceptual para lograr entenderlo en una magnitud amplia, aportando en el continuo construir cotidiano y en la solución de las problemáticas que allí puedan establecerse. La aplicación inicial que plantea esta ponencia va dirigida a los estudiantes – ciudadanos, artistas y diseñadores, los que a su vez en sus propuestas y acciones puedan expandir sus conocimientos hacia la población no académica. Este escrito inicia marcando un campo teórico básico para luego dar paso a ejemplos en donde he visto aplicada la táctica de lectura de las distintas escrituras urbanas, para finalizar proponiendo un posible curso taller que gire en esta dirección.