

entender una moto que un hombre. Pepa mencionaba lo siguiente en el film: “podemos conocer una moto a fondo, a un hombre, nunca”. Es la impotencia de lo desconocido, de aquello que no se tiene explicación, lo que molesta a los personajes femeninos de la obra. El ser humano siempre anda en busca de su otra mitad, de ese otro capaz de llenar el vacío de soledad que puedan tener. “Como si las personas estuvieran si cesar en búsqueda de otra cosa, de su mitad, de su ideal, de su vida perdida y jamás encontrada” (Méjean, J. 2007, p. 116). El amor se vuelve un ideal, en una salvación del “yo”, y se olvida la importancia del amar al otro.

Ellas sienten necesidad de ser amadas y están dispuestas a dar todo por sentirse queridas, incluso aunque las cataloguen de desquiciadas.

La historia se ha encargado de dejarle a las mujeres el papel de las nerviosas, desquiciadas, ninfómanas, celosas, obsesivas e incluso locas. Se han olvidado que esos síntomas también los hombres lo pueden padecer.

Criatura fuera de sí por la naturaleza, inestable, dominada por las fuerzas no controlables de la vida, y de la especie, la mujer está condenada a la histeria, al igual que se halla destinada a la pasión amorosa desposeída de sí. (Lipovetsky, G. 1999, p. 28)

En el filme de Almodóvar, las mujeres siguen el patrón de la locura. Pepa crea un gazpacho mágico, para dormir a Iván y de esa forma retenerlo con ella, aunque sea a través del sueño, mientras que lo busca sin cesar, pues para ella Iván es su obsesión. Candela por su parte es capaz de servir como cómplice de un atentado terrorista chiíta para mantener feliz aquel que ella amaba. Mientras que a Lucía, el amor la llevó a la locura y por Iván es capaz de convertirse en asesina. No hay mejor escena que lo represente, como la persecución en el “Mambo Taxi” a Lucía en moto. La locura se desbordaba en toda la escena y más cuando Lucía es presentada a través del aeropuerto pasando unas escaleras eléctricas, y su rostro se iba deformando hasta obtener un *look* medio excéntrico. Al final, Pepa se sacrifica por amor y salva a Iván de Lucía. Pepa

lo da todo por amor, aunque no reciba absolutamente nada de Iván. La película termina con una visión de ese mundo femenino, tan difícil de entender para la mente masculina, donde lo único que les queda a las mujeres en ese universo son ellas mismas. Las mujeres sólo llegan a comprenderse y ellas se vuelven en su propio refugio del dolor causado por los hombres, según el film. Pero los hombres aunque han causado dolor en la vida de las mujeres, son necesarios para su existencia, pues no hay vida sin amor, y no hay amor sin ellos.

Los hombres ven a las mujeres como enigmáticas y contradictorias, imprevisibles y complicadas según Lipovetsky. Almodóvar en su filme *Mujeres al borde de un ataque de nervios* (1987) busca representar ese universo femenino, tan desconocido por el sexo masculino y llevarlo a la pantalla. Es a través de esta obra, que el cineasta manchego busca de cierta manera representar el sufrimiento femenino ante el desamor.

Notas

1. Joaquín Sabina escribió en el 1992 la canción “yo quiero ser una chica Almodóvar” en su disco Física y Química, que la letra se encuentra en el Apéndice 3.

Referencias bibliográficas

Películas:

Almodóvar, P. (1987). *Mujeres al borde de un ataque de nervios*. España: Productora El Deseo.

Libros:

Carrière, J. (1997). *La película que no se ve*. Ediciones Paidós.

Galende, E. (2001). *Sexo y Amor. Anhelos e incertidumbres de la intimidad actual*. Buenos Aires: Ediciones Paidós.

Lipovetsky, G. (1999). *La tercera Mujer*. Barcelona: Ediciones Anagrama.

Méjean, J. (2007). *Pedro Almodóvar*. Barcelona: Ediciones Manon Troppo.

Sartori, G. (1997). *Homo Videns. La sociedad teledirigida*. Madrid: Ediciones Taurus.

La investigación del diseño

Olivia Frago Susunaga

“¿Me podría decir cuál es el camino que debo seguir?—preguntó Alicia.

Eso depende de dónde quieras ir —respondió el gato.

-Es que no sé donde quiero ir.

-Entonces da igual el camino que escojas”.

Lewis Carroll (*Alicia en el País de las Maravillas*)

El requisito fundamental para hacer una investigación es partir de una problemática incierta, difícil de solucionar

o interpretar, dichas características corresponden a las de los enigmas y los laberintos. Hay que buscar un problema y uno que sea arduo, entre más, mejor, por lo que una investigación es como resolver un laberíntico enigma. Investigar es entrar, buscar resolver y ser un laberinto. Mayor escollo... imposible.

El interrogante planteado al inicio de la investigación que ahora sirve para ilustrar tan laberíntica metáfora pretendía esclarecer las diferencias existentes entre el lenguaje de la imagen del diseño digital y el analógico. Es decir, ¿existen diferencias en el lenguaje básico de la imagen del diseño básico a tal grado que con él sea imposible describir y explicar la interfaz del diseño digital? Al buscar información sobre la imagen, se descartó este primera interrogante por estar sustentada sobre una base

equívoca. Los principios de la imagen son los mismos para cualquier forma en la que ésta se manifieste, lo que se modifica es el soporte, los accidentes de la imagen pueden variar, por lo que lenguaje de la imagen en el caso de lo analógico y lo digital es el mismo, sólo varían los elementos que constituyen al soporte y caracterizan al medio alrededor del cual se generan una serie de formulaciones estudiadas por la teoría de los medios digitales. Al considerar esta problemática era necesario hacer algunas precisiones y reformular el problema con el afán de no perder el problema pero tampoco no dejar posibles salidas que hicieran de el fin de la investigación una empresa imposible de alcanzar. Se formuló como problema la explicación de la pertinencia y actualidad de los principios básicos que fundamentan el lenguaje de la imagen, específicamente la imagen visual en el contexto del diseño. Por tanto para formular la incógnita con claridad la delimitación debía apegarse a las normas de la investigación y ubicarse en distintos órdenes: temporal, geográfico, temático y específico.

En lo referente a temporalidad y ubicación geográfica parecía no existir problema alguno. En donde el propósito cumplió pobremente su cometido fue en lo que se refiere a la delimitación temática y a la específica.

Es necesario destacar una dificultad que atraviesa por entero a la disciplina: los conceptos que fundamentan el campo disciplinar son equívocos, es decir, tienen distintos significados dependiendo del contexto en el que se les ubique. Encima de ello, los nombres tanto de los conceptos como los de la propia disciplina varían de acuerdo con la historia, la región geográfica, e incluso varían de acuerdo con los usos y costumbres de quien los emplea. Este problema se agudiza si se considera que la actividad de diseño como campo institucionalizado de objetos, prácticas y saberes, se construye oficialmente en distintos momentos históricos y geográficos. Antes de esta serie de hechos legitimadores del trabajo del diseño existía ya una gran cantidad de objetos, espacios y productos que en el momento en el que se analizan las condiciones de emergencia del diseño se reconocen como parte de su historia, además se debe considerar que el diseño comparte su objeto de estudio con el arte, las artesanías, con muchas actividades cotidianas, con la magia, la religión y las ciencias tanto humanas como sociales y naturales. Algunos autores como Acha (1991) han abordado este problema tratando de definir y delimitar tanto el objeto de estudio como la relación que tiene el diseño con otros campos disciplinares, otros en cambio han formulado documentos que no consideran diferencias entre los distintos campos, tal es el caso de Meggs (2000), o de Satué (1988) quienes abordan desde una misma óptica la historia del diseño y la historia del arte.

Definir el diseño y su marco conceptual pertenece al campo de la epistemología. La construcción de una teoría del diseño que considere reflexiones en este orden ha sido una demanda importante de la disciplina. A pesar de que se cuenta con algunas propuestas no son lo suficientemente divulgadas. Por otro lado habrá que entender que la naturaleza de la propia disciplina hace necesario el enfoque desde numerosos ángulos. El diseño, desde donde se le considere, ha tenido un origen mínimamente pluridisciplinario.

Debido al contexto en el que se ubica el problema se consideró, que debido a la complejidad del objeto del diseño y del sujeto que le construye socialmente, el fundamento para una teoría del diseño debía sentar sus bases en la transdisciplina lo que implica la pertinencia de los distintos enfoques en su estudio. El reconocimiento de la perspectiva transdisciplinaria no excluye la necesidad de un trabajo orientado a la construcción de las categorías y modelos que permitan comprender, explicar, describir y producir objetos, espacios e imágenes de diseño. Se reconoce la necesidad de generar una teoría del diseño desde la transdisciplina pero tal pretensión quedaba fuera el alcance del planteamiento formulado en torno al lenguaje del diseño, este hecho conduce a girar en búsqueda de una definición más pertinente.

Con la finalidad de evitar incrementar los equívocos conceptuales por la inclusión de neologismos o por un uso inadecuado de los conceptos se decidió continuar con las denominaciones conceptuales usadas de manera tradicional en el diseño. En esta perspectiva conceptos como: la imagen, diseño gráfico, comunicación visual o diseño de la comunicación gráfica son considerados como sinónimos dependiendo del contexto en el que han sido usados, respetando de esta manera los usos y costumbres del léxico del diseñador. Esta decisión llevaría a la inevitable percepción de enfrentarse a la dificultad de un trabajo conceptualmente fragmentado y desarticulado.

¿Por qué se le denomina diseño al principio y luego diseño de la comunicación gráfica si a lo que se refiere la investigación es a la imagen? ¿Buena pregunta! El problema es que la respuesta es equívoca y confusa, justo como la situación del campo conceptual del diseño.

Esta confusión fue una de las dificultades que hubo que enfrentar pues en algunos textos se entendía por lenguaje de la imagen aquello que en otros textos y en cursos básicos de las universidades se le conoce como, principios o fundamentos del diseño.

Si el problema es la explicación de la pertinencia y actualidad de los principios básicos que fundamentan el lenguaje de la imagen ¿qué es exactamente el lenguaje?, ¿cuál es la similitud y diferencia que guarda en lo referente a principios?, ¿los principios o fundamentos se refieren a lo mismo o hay diferencias en ellos? ¿Existen diversos abordajes teóricos que permitan explicar o comprender qué son los principios, lenguajes o fundamentos?

Ante estos interrogantes habría dos salidas: asumir en el marco conceptual que el lenguaje de la imagen corresponde al definido por un determinado autor o desarrollar una investigación previa para clarificar si los conceptos de lenguaje, principios básicos, fundamentos y elementos que a primera instancia parecen comunes lo son en realidad. La primer salida, que por cierto podría considerarse como la más usual, presentaba el inconveniente de dejar abiertos interrogantes que podrían haber dificultado el trabajo ulterior como ¿cuáles serían los criterios para definir al autor del que se tomaría la teoría de la imagen?, ¿de qué manera manejar las diferencias conceptuales manifiestas al interior de las referencias citadas por el mismo autor? La salida alterna, decisión que consideraba partir de una investigación previa para esta toma de decisiones, tendría en cuenta, desde luego, una propuesta poco delimitada cuyo objetivo desbordaría las consideraciones temporales

y los recursos humanos disponibles para la elaboración de este trabajo por lo que se alejaba diametralmente del ámbito de la viabilidad, requisito fundamental para la realización de cualquier investigación.

La aparente salida fue tomar la medida de hacer una consulta rápida que favoreciera la toma de decisiones: consultar fuentes clásicas, hacer sondeos, reflexionar y decidir. Wong (1998), Munari (1990), Dondis (1982), Scott (1992), Germani-Fabris (1979), han sido fuentes clásicas, durante el tiempo que tiene de enseñarse la licenciatura en nuestro país, desde luego habría que incluir a fuentes contemporáneas, como pueden ser las ediciones actualizadas de los mismos textos o aquellas de inclusión reciente como es el caso de los dos textos de Villafañe (2002), (2002). Desde luego también se hacía obligado tener en cuenta los esfuerzos realizados por investigaciones anteriores que pretendieron descifrar si existe o no una unificación entre los conceptos del lenguaje de la imagen como el trabajo de Morales (1987).

No se podían quedar de lado, en esta rápida indagatoria, las opiniones de los docentes que se dedican a impartir cursos básicos de diseño por lo que se hizo un sondeo, en donde las fuentes fueron elegidas por la conveniencia de la cercanía, que reflejaba una vasta pluralidad en lo referente a la consideración sobre el lenguaje de la imagen y su relación con los conceptos de principios básicos y fundamentos. Las diferencias se cifraban prácticamente en el origen de las instituciones que los formaron. Así es que se contó con las variopintas opiniones de profesores y profesionales de la Universidad Nacional Autónoma de México, la Universidad Autónoma Metropolitana - Azcapotzalco, Universidad Nacional Autónoma de México, la Universidad Autónoma Metropolitana - Xochimilco, la Universidad Iberoamericana, La Universidad La Salle, la Universidad del Valle de México, y la Universidad Simón Bolívar. A pesar de que este sondeo pretendía simplemente recabar opiniones se obtuvieron las suficientes evidencias como aquellas que dicta el sentido común para cualquier persona que se encuentre relacionada con el diseño¹.

Todos ellos coincidieron en lo mismo, lo que es sabido: no hay coincidencias. Existe un grado de complejidad elevado, no queda clara la diferencia, los términos se usan de manera indistinta, los conceptos correspondientes a lenguaje de la imagen, principios básicos o a fundamentos del diseño dependen del autor que se utilice y dependen del momento histórico en el que este concepto se esté utilizando.

Este punto, proporciona, pues, un interrogante más: las diferencias en cuanto a la denominación dada a los conceptos ¿podrían implicar algunas distinciones que van más allá de lo etimológico?, ¿para estudiar el lenguaje de la imagen será necesario aclarar estas diferencias?, ¿existen las referencias teóricas en el diseño que permitan resolver estas interrogantes?

Al tratar de encontrar respuestas a los interrogantes formulados en torno a la utilización de los conceptos lenguaje de la imagen y fundamentos del diseño, se cayó en la cuenta, que existen diferencias de fondo que difícilmente se toman en cuenta en el contexto cotidiano del diseño y que deben ser aclaradas con la finalidad de evitar mayores equívocos en la solución del enigma formulado en este trabajo.

En primer lugar la definición lenguaje de la imagen, tiene implícita la herencia de la tradición lingüística de orientación estructuralista, en la que se entiende que la comprensión de la realidad está dada por el conocimiento de la estructura y funcionamiento de las reglas que lo caracterizan es decir reglas de forma, de contenido y de uso. El lenguaje es la capacidad humana para comunicarse e implica la utilización de modelos generales que funcionan mediante el manejo de códigos y que permiten la elaboración de infinidad de mensajes incluso aquellos que nunca han sido pronunciados.

Mediante la estructuración del lenguaje se dan las interrelaciones gracias a las cuáles se produce el significado de una cultura. Desde este punto de vista el lenguaje de la imagen es la capacidad humana que tiene el hombre de comunicarse mediante signos visuales. La estructuración de signos trae consigo modelos generales de codificación de forma color y tipografía que interrelacionadas permitirán la comprensión de la realidad mediante la significación dada por el uso del lenguaje en mensajes visuales estructurados sintáctica, semántica y pragmáticamente. En este momento de la investigación surgió la necesidad por encontrar respuestas en la filosofía. Es claro que sin tener una formación en el área filosófica es muy complicado arriesgarse en estos terrenos que se tornan pantanosos y altamente complejos. Perderse es lo menos grave que podría ocurrir, el riesgo de caer en las conclusiones obvias y formular Perogruidas es muy grande y la posibilidad de decir atrocidades se multiplica potencialmente. Frente a este panorama, con la clara conciencia de que se está asumiendo un riesgo, con el valor que da el hecho de haber asumido la propia ignorancia y tras la consideración de la valía de los argumentos filosóficos se consideró oportuno acudir con quien posee algunas respuestas: varios textos, y desde luego algunos expertos. El problema es que los textos en el área de la imagen que resuelvan el enigma del enfoque teórico que se puede abordar para resolver una investigación son muy pocos y los expertos en filosofía, aquellos interesados en estudiar la imagen, son todavía menos. Al recurrir al criterio de la disponibilidad del informante que estuviera en disposición de apoyar a dilucidar los interrogantes pendientes sobre la imagen se consultó al Dr. Luciano Barp². Desde esta perspectiva se hace necesario revisar a profundidad las posibles diferencias existentes en los planteamientos que llevaron a los autores a diferenciar los conceptos, fundamentos y principios pues, aunque en términos coloquiales podrían ser sinónimos, en el ámbito filosófico ambos términos corresponden a categorías distintas.

En la búsqueda del conocimiento es necesaria la utilización de palabras sencillas, de uso cotidiano en la disciplina. El Dr. Barp considera que, para satisfacer la necesidad de aclarar los embrollos conceptuales, es pertinente evitar la utilización de términos filosóficos especializados, como puede ser el caso de la palabra epistemología que podría dar lugar a hacer más oscura la posibilidad de resolver las interrogantes planteadas. Para resolver los enigmas se hace necesario, nos dice Barp, implicarse, es decir meterse dentro de los pliegues del conocimiento, para después ser capaces de explicar, develar o sacar de los dobleces los hechos que podrían parecer oscuros. Con frecuencia sucede que la búsqueda

del conocimiento conduce a quien investiga a plegar y ocultar, como resultado se consigue complicar de *complicatum*, cuando la solución de los enigmas debería llevar a aumentar el conocimiento a duplicarlo de *duplicatum*. A estas alturas el laberinto comenzaba a dar síntomas negativos. El juego podría acercarse a niveles peligrosos de incertidumbre particularmente por el hecho de empezar a sentir la incapacidad para resolver el problema. Como procedimiento vale considerar si la problemática está centrada en el conocimiento y no, en un equipo experto dispuesto a ofrecer los recursos teóricos necesarios para apoyar a la solución. El conocimiento disponible en grandes cantidades, no parecía estar coadyuvando a encontrar una salida del laberinto. Sin embargo, como Umberto Eco menciona, desde mediados del siglo anterior se considera que la situación del conocimiento ubica al hombre en una nueva edad media. Esta consideración hace que el conocimiento impacte al problema de manera inversa. A mayor conocimiento se incrementa la incertidumbre. Este hecho se refuerza en la medida en que el problema intenta delimitarse en una sola óptica. El nudo del laberinto no se resolvía con el conocimiento, tan sólo, se complicaba más.

Los conceptos: principios o fundamentos del diseño, responden a una concepción positivista que pretende alcanzar el conocimiento a través de la utilización del método científico proveniente de las ciencias naturales. Desde esta óptica racionalista se pretende explicar la realidad causalmente mediante la formulación de leyes generales y universales basadas en principios y fundamentos, que son el origen y las reglas orientadoras de la acción hacia la finalidad buscada. El principio del efecto es la causa que lo ocasiona, por lo que el conocimiento científico busca en los efectos las causas que lo producen entendiendo que para el positivismo el fenómeno causa-efecto es similar siempre. Desde esta óptica el conocimiento de los principios o fundamentos de la imagen podrán llevar a la formulación de las leyes que establecen el funcionamiento de la imagen como forma o conocimiento de la realidad.

En consecuencia la orientación positivista y la orientación lingüístico estructuralista no son coincidentes en sus fundamentos teóricos, la utilización de manera indistinta de conceptos provenientes del lenguaje de la imagen con los de la corriente que considera a los principios o fundamentos del diseño, debe tener en cuenta las diferencias existentes en ambos campos del conocimiento.

Una vuelta más, las orientaciones positivista y la lingüístico estructuralista no son las únicas posibilidades teóricas para abordar el estudio de la imagen. Existen tantas posibilidades como elaboraciones teóricas han sido desarrolladas en múltiples campos del conocimiento, algunas de ellas tienen aplicaciones concretas a la imagen visual, otras no han sido formuladas en este sentido aunque esto no significa la imposibilidad de ser aplicadas, se quedan como posibilidades alrededor de las cuales habrá que trabajar. Con la ubicación del objeto de estudio en el lenguaje de la imagen y en los principios del diseño la solución al enigma se asemejaba a un laberinto antiguo en el que la dualidad sería la característica más importante. Una sola entrada que al mismo tiempo es la salida. La necesidad del héroe que al igual que Teseo

busca afrontar la dificultad con la demostración del manejo de un lenguaje complicado que ha demostrado, por quien lo instrumenta, la capacidad de la comprensión de códigos complejos oscuros y rebuscados. Por otra parte la entrañable búsqueda de la libertad, la imagen visual que como el Minotauro ansía la salida y busca respuestas que le permitan descifrar los conceptos que conduzcan a la explicación de las causas y las finalidades.

Es necesario tener en cuenta la multiplicidad de enfoques y dentro de ellos vale la pena ubicar cuál es la postura que se tiene como investigador y en dónde se encuentra el fenómeno que se estudia no sólo para evitar los equívocos conceptuales sino para dar cuenta de la realidad de una manera más clara y congruente que si se traslapan los diferentes campos y niveles teóricos sin tener conciencia de ello, hecho que incrementa el grado de confusión en el estudio de la imagen visual por el simple hecho de ser difícil la comprensión de cualquier fenómeno si no se tiene claro qué es y cómo puede ser observado. La pregunta formulada sobre la explicación de la pertinencia y actualidad de los principios básicos que fundamentan el lenguaje del diseño, llevaba a respuestas vagas, ambiguas y confusas, resolverlo seriamente requería de un largo trabajo de investigación desde una perspectiva transdisciplinaria que rebasaba las posibilidades del trabajo que se pretendía realizar. Ninguna de las salidas ensayadas llevó a solución alguna, habría que reformular.

La salida indicada fue hacer un ejercicio de reflexión que llevara a un nuevo y mejorado problema, otro nivel problemático. Se recurrió entonces al conocimiento aportado por la cultura y el sentido común, como lo menciona Hayles (1993), hay aplicaciones teóricas que se desarrollan en otras áreas del conocimiento que comienzan a considerarse como posibles explicaciones a problemas que no ha sido factible resolver desde enfoques tradicionales. Esta posición considera al estudio de la imagen visual en la perspectiva tradicional como vinculado a conceptos provenientes de teorías elaboradas mucho antes del desarrollo de la cibernética y la física cuántica por lo que podría existir la posibilidad de que los fundamentos de la imagen se expliquen con un modelo de comprensión de la realidad alterno. Conceptos como peso, equilibrio, tensión, fuerza, son correspondientes a la física newtoniana y se adecuan más a una teoría funcionalista. ¿Cuáles serían los conceptos correspondientes a la física desarrollada posteriormente? ¿Para describir a la imagen visual de una manera más adecuada, podrían utilizarse desde la teoría de la complejidad, conceptos provenientes de la física cuántica?

El enigma a esas alturas comenzaba a transformarse en misterio. Si bien es cierto que el misterio es sinónimo de enigma, también es cierto que el misterio implica oscuridad que se opone a la claridad pretendida en una investigación, el misterio se refiere también a hechos cuya explicación se desconoce³.

La buscada claridad se encontraba justo en medio de la paradoja del conocimiento: se reconoce que se desconoce algo, hay una sensación de incertidumbre por lo desconocido, entonces se busca el conocimiento para solucionar la duda originada por lo ignorado; luego, entre más se conoce más se amplía lo que se desconoce pues el conocimiento de nuevos elementos genera nuevos problemas y

de ahí que surgen nuevas dudas, más de las que existían originalmente, entonces la incertidumbre es mayor y el deseo de conocer crece, esa sensación genera vértigo. El único hecho evidente es la certeza de la conciencia contundente de no tener claridad alguna.

La información disponible en los textos sobre diseño, al menos en las fuentes tradicionales, no es suficiente como para proporcionar evidencias para tomar decisiones referentes a la teoría de la imagen basada en la física cuántica. Si bien es cierto que existen textos que abordan la complejidad, no resuelven el problema de la definición de un marco conceptual desde los conceptos de la física ni newtoniana ni cuántica. La información disponible no permite llegar a conclusiones que brinden solución a enigmas como éste. Ante laberinto como éste se podría pensar en dos posibles salidas: volver a la decisión de quedarse con la definición propuesta por un solo autor lo que lleva nuevamente a una incógnita ya planteada o tratar de encontrar en otro campo disciplinar alguna respuesta. Después de buscar información al respecto y con base en el trabajo en el campo de la imagen desde la teoría del caos desarrollado por Lema (2003), (2002), se aclaró la influencia ejercida desde el ámbito de los descubrimientos hechos por la física en torno a la teoría de la relatividad y a la teoría cuántica. Sin embargo, no se han elaborado propuestas en el campo metodológico ni en el teórico analítico que describan categorías o modelos de análisis. Los conceptos que han sido aplicados al análisis de la imagen visual provienen, principalmente, desde la lingüística y la antropología, de la teoría de la complejidad de Morin (2006), de la teoría del caos formulada por Prigogine (2004), de las aplicaciones de Hayles hechas en la literatura (1993), y de los conceptos rizoma y bifurcaciones rizomáticas formulados por Deleuze en *Mil mesetas* (1997), y en sus propuestas en torno al tiempo y el movimiento formulados en referencia a la teoría del cine (1984), (1986). Este campo no ha sido desarrollado, es novedoso, sin embargo hay un riesgo importante, la falta de formación en las ciencias y en la filosofía son una limitante que no se debe menospreciar, requiere tiempo invertido en la investigación filosófica y científica además del invertido en la solución del problema de la definición del campo conceptual de la imagen. Como ya se mencionó, la posibilidad de formular problemas de Perogrupo, equívocos o investigaciones demasiado superficiales es muy elevada y aún sucede algo más grave si no se tiene conciencia de la falta cometida, no hay nada peor que un ignorante que cree saberlo todo. Tras asumir las limitantes y la ignorancia, habría que reformular nuevamente. Más allá de estos debates, sin duda pertinentes para contextualizar de mejor manera el objeto de estudio, lo prioritario era tratar de sanear la sensación de malestar producida por el vértigo y qué mejor que el intercambio académico, la comunicación desde donde se ha tenido en el área de la investigación y en el análisis y definición de su propio objeto de estudio, una serie de propuestas que han resultado fortuitas e interesantes.

La solución más atractiva en ese momento para explicar el enigma relacionado con la imagen visual fue incorporar la óptica de una disciplina como la semiótica. El problema era la decisión sobre cuál semiótica elegir, ¿cuál propuesta de todas las planteadas en este campo

sería la más adecuada para dar respuesta a la interrogante formulada en relación a la imagen?

Se intentó retomar diferentes propuestas iniciando por algunos de los primeros planteamientos estructuralistas, se intentó con los modelos de Barthes (1971), Peirce (1987), la semiótica de la imagen de Sonesson (2004), la semiótica cognitiva, la semiótica de las pasiones hasta llegar finalmente a la semiótica de la Escuela de Tartú de Lotman (1996). Sin embargo había un problema: ¿cómo relacionar la semiótica con la teoría de la complejidad?, como vincular a ambas para resolver el fenómeno de la imagen visual? El problema parecía desbordarse sin llegar siquiera a salirse de la delimitación planteada. La semiótica, como teoría elegida para resolver el enigma de la imagen visual, resultaba desde cualquier ángulo, complicada para cualquier interlocutor al que se le trataba de explicar las posibles salidas.

Paradójicamente entre más camino se recorría el núcleo del problema se alejaba cada vez más. Este hecho llevó a la certeza de creer que el laberinto habría mutado y que la configuración medieval de una sola entrada y un sólo camino que lleva a la salida que sirvió de metáfora desde la óptica aportada por el lenguaje de la imagen y los principios del diseño, se habría transformado. La vía que lleva al centro como forma de expiar los malos espíritus y medio de afrontar el mal se tornó de manera repentina en un laberinto de una entrada y diversas salidas la mayoría de las cuales resultaban falsas.

En estas circunstancias y a pesar de tener clara la relación existente entre la imagen y la semiótica se optó por dejarla, al menos por el momento no se encontraba la salida y el laberinto, en lugar de cumplir con su papel de elemento exorcizador se estaba transformando en un ente tremendamente complejo que no permitía vislumbrar ni de manera remota la solución al enigma.

Ante tal horizonte resultó interesante la exploración por otra ruta. ¿Por qué no girar la postura teórica y tratar de encontrar soluciones desde la teoría de la posmodernidad? Si el objeto de estudio es la imagen visual Baudrillard (2005), es un autor que resulta fundamental para la comprensión y explicación de los objetos culturales y entre ellos a la imagen. La perspectiva posmoderna encaja de manera magnífica para relatar el problema formulado en torno a la imagen visual. La simulación de la simulación y la reconfiguración de la realidad que el simulacro implica permite explicar y comprender muchas de las interrogantes generadas en torno a la imagen y a su aplicación en diferentes medios, particularmente los de reciente desarrollo.

De aquí que resulte interesante observar cómo, a pesar de que se tiene en la propuesta de Baudrillard una solución para el problema del lenguaje de la imagen habría diversos aspectos que no encajaban del todo. ¿Cómo articular la semiótica?, ¿en dónde se alberga la noción de complejidad? y ¿de qué manera la teoría de la posmodernidad, con su acostumbrado nihilismo, se convierte en una especie de piedra filosofal que mágicamente resuelva el enigma que se habría vuelto tan complejo? El laberinto alcanzaba ya la tridimensionalidad y las rutas se complicaban con cámaras y conectores que subían y bajaban al mismo tiempo recordando a las figuras imposibles y a los dibujos de Escher, se habría tornado rizomático.

Reflexiones posteriores llevaron a la conclusión de que el enfoque teórico determina la forma en que se comprende y explica la realidad, provee de un marco con el que se puede tener un encuadre que permita enfocar lo que se busca, de un lente con el que observar los detalles y de un mirador desde donde subirse a contemplar el paisaje. No cabe duda que es posible transitar libremente tanto entre las distintas perspectivas teóricas como en las diferentes áreas de las disciplinas. Para ello se requiere tener un enfoque transdisciplinario, desde la transdisciplina se necesita además la capacidad de hacer dialogar las propuestas y tener los conocimientos y las habilidades suficientes en el ámbito de la investigación como para formular las conexiones, los saltos y las diferencias entre los distintos postulados (Nicolescu, 2005). Haciendo una generalización podría decirse que el conocimiento se ha desarrollado de manera dialéctica por lo que cada enfoque teórico responde a las formulaciones teóricas hechas por otro cuerpo teórico que refuta, niega y replantea la manera de entender a la realidad. A partir de un abordaje crítico se desprende el siguiente grupo de postulados y definiciones que a su vez serán refutados, discutidos, negados y cuestionados por la siguiente formulación teórica. El cambio o giro en el ámbito del conocimiento no responde solamente a la moda o al capricho de los investigadores, aunque se debe reconocer que en muchas ocasiones es debido a cuestiones grupales, laborales o institucionales. La transformación responde principalmente a que el cuerpo teórico anterior no es capaz de resolver las interrogantes que surgen del fenómeno mismo y de la realidad histórica, política y social en la que un investigador o un grupo de investigadores se encuentran. Consecuentemente la posmodernidad, como marco para explicar la imagen, por ejemplo, responde a formas de comprender y explicar el mundo distintas a las formulaciones hechas desde el positivismo, o desde el estructuralismo o desde el posestructuralismo. La decisión de cuál es el enfoque responde a las necesidades del objeto de estudio que se haya visualizado, la visualización a su vez responderá a la capacidad del investigador de poder percibir en la realidad el objeto de estudio y de convertirlo en un problema. La dificultad estriba en que en muchas de las ocasiones es imposible determinar el problema con claridad, pues no se puede ver, o se ve de manera miope, confusa o distorsionada, por lo que el enfoque teórico, si se tiene conciencia de ello, se hace de manera automática, sin la reflexión necesaria y en muchas ocasiones se convierte, más que en un apoyo, en una limitante importante para desarrollar la investigación. Para aumentar el nivel de complejidad habría que tener en cuenta que la ideología, los aspectos políticos y el poder son elementos que no quedan fuera del ámbito de lo meramente científico y específicamente académico. Desde Kuhn (1975) se tiene claro que los paradigmas están conformados en gran medida por acuerdos y consensos relacionados con el poder y con la política. La institucionalización del conocimiento le otorga validez. El proceso de institucionalización se alcanza en la medida en la que un grupo es capaz de cabildear su posición y se refuerza por sus estrategias de poder que le permiten mantener su campo y extenderlo hacia otros ámbitos de poder, como pueden ser los políticos, económicos, sociales etc.

Un grupo de investigación impacta en el exterior de las instituciones educativas, económicas o sociales, por las relaciones políticas, la denostación de poder, y el tiempo de permanencia en juego del poder. El grupo es el encargado de legitimar y otorgar estatus a los proyectos realizados a su interior, los mecanismos son codificados y cifrados de tal suerte que sólo los manejan algunos cuantos privilegiados que denostan y ostentan el poder. Estos pocos señalados son los encargados de administrar los niveles y deferencias que el grupo va dotando paulatinamente en una escala de valor que permite, al estilo medieval, ir escalando posiciones hasta llegar al máximo grado.

La jerarquía es importante pues tiene carácter legitimador y permite la vinculación con otros grupos que conforman el campo académico a nivel nacional e internacional. Los códigos, niveles y ritos procedimentales se complementan y complican en la medida en la que se eleva el grado de poder en el que el miembro del grupo de los investigadores se ubica.

Esta urdimbre de requisitos matizada por el poder y enmarcada por las relaciones políticas y hasta personales, es la que al final se encarga de dotar de reconocimiento a los otros. Un grado, un nivel en el mundo de la investigación, una plaza en una institución académica, o una publicación dependen de este complicado entramado de relaciones de legitimización.

Podría parecer que el objeto de estudio de la investigación quede fuera del lugar, sin embargo enmarca al laberinto en un contexto. Los que ostentan el poder académico son quienes tienen el privilegio de modificar la emoción, la pasión, la dificultad, la ubicación, la arquitectura, la frecuencia y la espacialidad del laberinto. Pueden ponerlo de cabeza, de revés, sesgado, completamente cerrado, abierto, fácil, complicado, invisible, transparente, agradable, amargo, divertido, ridículo y hasta absurdo. Siempre que el grupo dominante tenga poder, no habrá combinación imposible.

El mayor conflicto puede darse en la transición del poder. Es en ese momento cuando la estructura se debilita y es cuando la habilidad política del grupo emergente se muestra para hacer de la transición un efecto sutil. Es cierto que en ocasiones la política falla y el cambio es turbulento. En algunos casos el cambio sucede tras una revolución lo que implica revuelta y ruptura. Kuhn, habla de revoluciones pero su metáfora se refiere a rupturas en el campo académico. Las consideraciones ideológicas y políticas que debían estar fuera del conocimiento son las que lo determinan y en ocasiones la revolución es opacada por el diluvio.

El laberinto de marras atravesó una situación emergente se reconfiguró, comenzó a girar. Mutó hasta convertirse en un laberinto hiperreal, que en lugar de salidas tiene portales. El vértigo se convierte en náusea. Se dice que tras la tempestad viene la calma y tras el tornado se llega a Oz. El laberinto buscaba su lugar, valor, inteligencia y corazón. Para ello habría que emprender un épico recorrido por el camino amarillo hasta llegar a la luz del conocimiento. Luchar con los misterios, enigmas, enfoques y definiciones teóricas imbuídas de ideología y de poder. La imagen requería del enigma del conocimiento, una especie de vínculo entre los poderes de los cuatro puntos cardinales y la realidad apunta a que la solución al problema es más

simple de lo que se creía. El camino amarillo del laberinto hizo florecer, de manera mágica, portales de emergencia, conexiones interminables en el espacio de un laberinto hiperreal infinito.

Fue, entonces, una alternativa, un laberinto con múltiples portales, representado con una tonalidad metálica. No en gama áurea, sino mucho más místico, más sublime, más metafórico.

Para quien ha investigado sabe que los objetos de estudio hablan. Se está ahí y sólo basta con esperar a que ofrezca una respuesta: la transdisciplina.

En este caso el objeto habló y mostró en sus entrañas caminos alternos: la complejidad.

La búsqueda de una referencia sugerida y sin querer se dio con una conferencia que aportó una salida, el discurso estudiado por Haidar (Haidar, 2006): las prácticas discursivas.

Una vuelta del destino, regresar por los pasos que se habrían andado con anterioridad: el sentido.

En congresos de la Media Ecology Association (2007), se ha manifestado que el contexto de la interacción tecnológica con el hombre debe estar matizada por el cultivo del espíritu sensible el cual sólo se desarrolla mediante el arte. La literatura, la pintura, narrativa. En un giro afortunado el problema podría ser abordado desde una guía con eje sobre la poética y la estética desde donde se emprende el estudio de la imagen.

Existe una vía que ubica al laberinto en el centro de la paradoja. Contigo muero, pero sin ti no vivo. El arte del que surgió la imagen, salió por la imagen y por ella tiene que volver. Imagen, estética y narrativa. El trabajo y la orientación de un artista. (Amoroso, 2007-2008), (Amoroso, 2000) El laberinto hiperreal se cimbró, existe un problema que ahora es muy claro: la definición de la investigación estará matizada por una característica personal que ajusta la realidad de los hechos: la disciplina compleja con el sujeto complejo que observa el objeto complejo, con una asesoría hipercompleja.

-¿Cómo vas con la investigación? –Pregunta Barp.

-Dando vueltas... ¡como siempre! La diferencia es que me parece que existe mucha más claridad.

-¡Muy bien!, para detenerse hay que girar primero.

¿Detenerse?... ¿Hay que detenerse?... La investigación trata de avance ¿qué no? Avanzar y detenerse parecen opuestos la ventaja es que desde la complejidad existe la posibilidad de la existencia de ambos... sólo que...

-¿Me podría decir cuál es el camino que debo seguir?

Notas

1. Este sondeo consistió en una serie de entrevistas en las que se les preguntó a los docentes de las distintas instituciones citadas sobre las diferencias existentes entre lenguajes, principios y fundamentos del diseño. Como resultado de esta indagatoria se evidenció que este concepto es altamente equívoco.
2. Luciano Barp Fontana Investigador de la coordinación de Posgrado e Investigación de la Universidad La Salle, Doctor en filosofía, experto en teología, filología, y lingüística. Comunicaciones personales.
3. <http://www.wordreference.com/definicion/misterio>. Consulta realizada el 02 de junio de 2007.

Referencias bibliográficas

- Acha, J. (1991). *Introducción a la teoría de los diseños*. México: Trillas.
- Amoroso, N. (2000). *El Libro electrónico*. México: Tesis de Doctorado en Diseño. UAM Azcapotzalco.
- _____. (2007-2008). *Seminario La Ciudad de la Imagen*. Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, México.
- Barthes, R. (1971). *Elementos de semiología*. Madrid: Alberto Corazón.
- Baudrillard, J. (2005). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Deleuze, G. (1986). *Estudios sobre cine. II. La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós.
- _____. (1984). *Estudios sobre cine. I. La imagen-movimiento*. Barcelona: Paidós.
- _____. (1997). *Mil mesetas*. Valencia: Pre-Textos.
- Dondis, D. A. (1982). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Germani-Fabris (1979). *Fundamentos del proyecto gráfico*. Madrid: Don Bosco.
- Haidar, J. (2006). *Debate CEU-Rectoría. Torbellino pasional de los argumentos*. México: UNAM.
- Hayles, K. (1993). *La evolución del caos. El orden dentro del desorden de las ciencias contemporáneas*. Barcelona: Gedisa.
- Kuhn, T. S. (1975). *La estructura de las revoluciones científicas*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Lotman, I. (1996). *La semiósfera*. Madrid: Cátedra.
- Meggs, P. (2000). *Historia del diseño gráfico*. México: Mc Graw Hill.
- Morales González, E. (1987). *Propuesta de unificación, mediante cuadros sinópticos, de las diversas teorías de los conceptos fundamentales del diseño y la aplicación de estos en los libros rápidos*. México: Tesis de Maestría en Artes Visuales. UNAM.
- Morin, E. (2006). *El método*. Madrid: Cátedra.
- Munari, B. (1990). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Nicolescu, B. (2005). Transdisciplinarity and Complexity: Levels of Reality as Source of Indeterminacy. *Centre International de Recherches et Etudes Transdisciplinaires*. [En línea] Centre International de Recherches et Etudes Transdisciplinaires. [Citado el: 26 de Mayo de 2007] <http://nicol.club.fr/ciret/bulletin/b15/b15c4.htm>.
- Octava Convención de la Media Ecology Association*. Islas Carmona, O. 2007. México: ITESM Estado de México.
- Peirce, Ch. S. (1987). *Obra lógico semiótica*. Madrid: Taurus.
- Proggine, I. (2004). *Las leyes del caos*. Barcelona: Crítica.
- Rizomas y significaciones en el arte visual aborígen, indio y kanak*. Lema Labadie, R. (2003). 27, México: Escritos, Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje. BUAP.
- Satué, E. (1988). *El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días*. Madrid: Alianza Forma.
- Scott, R. G. (1992). *Fundamentos del diseño*. México: Limusa.
- Sonesson, G. (2004). *Razón y Palabra*. [En línea] Razón y palabra.org, 20 de Mayo de 2004. [Citado el: 14 de Julio de 2007.] <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n38/gsonesson.html>.
- Tríptico rizomático: exploraciones en discursos visuales*. Lema Labadie, R. (2002). 53, México: Iztapalapa. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades. UAM-I.
- Villafañe, J. (2002). *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Pirámide.
- Villafañe, J. y Mínguez, N. (2002). *Principios de teoría general de la imagen*. Madrid: Pirámide.
- Wong, W. (1998). *Fundamentos del diseño*. México: Gustavo Gili.
- Olivia Frago Susunaga**. Profesora Investigadora. Escuela Mexicana de Arquitectura Diseño y Comunicación. Universidad La Salle Ciudad de México