

La representación e interpretación de la realidad desde el trabajo del diseño y la gráfica

Jorge Eduardo Zarur Cortés⁽¹⁾

Resumen: Retenidas por la imaginación, las representaciones de las imágenes hacen patentes las cosas reales o ideales, empujando al individuo a la acción de buscar información acerca de algo desde la propia interpretación y a través de la comunicación visual. Por lo tanto, por medio del diseño, la gráfica se instrumenta como un vínculo del conocimiento humano con el entorno mismo bajo la psique individual y colectiva, así, los múltiples juicios quedan supeditados a una cultura iconográfica en la que los objetos y los espacios pasan a ser reconstrucciones en donde el imaginario social se hace presente bajo la implementación de nuevos códigos comunes de identificación. De esta manera, los procedimientos de abstracción modifican la concepción cultural manifiesta a partir de nuevos simbolismos entre lo interpretado y lo que se llega a representar. Bajo un conjunto de signos que permiten reformular y comprender los mensajes, el individuo atisba hacia una realidad plausible en tiempos y espacios presentes a través de fenómenos creados, por ejemplo, por medio de la luz con sus brillos y su borrosidad, tras provocar proximidades y lejanías, y en las que las texturas de la materialidad evocan a los volúmenes que se gestan como señales de las que crecen sentimientos y tendencias individuales y desde la colectividad. Así, bajo procesos de previsibilidad, los individuos advierten el actuar social desde interacciones en las que están presentes los sentimientos, los valores y/o las pretensiones de cada uno hacia los demás y con el entorno mismo, desde los acuerdos y las prácticas con las que el diseño propone conjuntos de imágenes acordes a las temáticas del proceso de comunicación y representadas para poderse interpretar; por lo tanto, el entendimiento de los mensajes visuales se desvincula de la personalidad de quien los elabora y asociándose con las impresiones, los bienes y las prácticas.

Palabras clave: Comunicación visual - Diseño - Imaginarios - Símbolos - Representación-interpretación

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 116-117]

⁽¹⁾ Post doctorado en Derechos Humanos y Democracia por el CENID-CONACyT. Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño por parte de la UAM-Xochimilco. Master en Artes Visuales por la UNAM. Integrante del Sistema Nacional de Investigadores N1. Profesor en la UAEM. Publicó libros, capítulos de libros, artículos de revistas, es ponente y tallerista en foros nacionales e internacionales. Premios: "Nota Laudatoria" por la mayor productividad académica y de investigación en el CU UAEM Zumpango, medalla al Mérito Universitario

como mejor estudiante del programa de Doctorado CyAD en la UAM-Xochimilco. Segundo lugar nacional en el Concurso de Investigación Científica de Discapacidad por la Comisión de los Derechos Humanos de la Cd. de México y la UNAM. Obtuvo el segundo lugar nacional y mención honorífica en el Concurso de Mobiliario en Madera por Rústicos SEGUSINO, CIDI-UNAM, BANCOMEXT y la Revista “De Diseño”. Reconocimiento nacional a la trayectoria por Instituto de Investigaciones Históricas y Modelismo a Escala IIHME. Reconocido por la Plastic Modeller’s Society de Puebla, Cd. de México, Veracruz y Morelos.

¿De nuestros sentidos se deriva la realidad?

De acuerdo a la Academia, se pueden establecer dos significados de lo se parte para interpretar la realidad, uno de ellos versa en percibirla como un acto de entendimiento limitado únicamente al conocimiento de algo. Por otro lado, para el ser humano la realidad se piensa como una certeza, es decir, como lo que ocurre verdaderamente, o bien, como lo que es efectivo o tiene un valor práctico en contraposición con lo fantástico e ilusorio. Para Herder (1997), la realidad está inmersa en distintas ideas desde las cuales se conforma, por lo que:

...es lo que es o existe de un modo actual u objetivo, por oposición a lo que es una apariencia, una ilusión o una ficción, o a lo que es meramente posible o ideal, o subjetivo. Normalmente, y desde el sentido común, se entiende que lo real es aquello que pertenece al mundo en que vivimos y, por tanto, lo que existe en el espacio-tiempo. Pero la aplicación rigurosa de esta noción espontánea lleva a confundir lo real con lo “independiente” de la mente o con lo material o lo empírico, es decir, aquello que puede ser conocido por los sentidos, con lo que dejarían de tener realidad muchas de las cosas por las que los hombres se interesan y hasta luchan (p. 8).

De esta manera, es posible vincular lo establecido por Herder desde donde la realidad se asimila como lo *objetivo*, es decir, lo que existe y permanece “fuera del sujeto”. Así, con la realidad se referencia una situación ontológica de las cosas, es decir, la realidad vinculada a experiencias relacionadas a los entes y/o entre los actos y sus participantes, y por ello de la existencia. A partir de éstas relaciones se constatan distintas categorías referidas a las sustancias, las propiedades, las relaciones, el estado de las cosas y de los eventos, por ello, los objetos reales son considerados como aquellos que se significan por su materialidad, apropiándose a la vez de los lugares en el *espacio* y presentándose en el *tiempo*. Aristóteles por ejemplo, señalaba que las sustancias se constituían de dos coprincipios los que estaban singularizados por la materia y la forma, y que en conjunto estructuraban al objeto real, que desde las facultades cognoscitivas del ser humano se vinculaban a la generación y asimilación de los conocimientos.

Tal idea podría basarse en el hecho de poder determinar la realidad desde el análisis, la asociación, la enseñanza a través de la práctica y los sentidos implementados para producir e incorporar conocimientos. Así, los sentidos bajo su función de canales de entrada reciben información proveniente del entorno inmediato, para generar una respuesta inmediata o posterior ante cierta situación. Sin embargo, el funcionamiento de cada uno de los sentidos se distingue entre sí, es decir, se caracterizan por utilizar órganos diferentes a los de los demás. Por ejemplo, en un mismo sentido, la vista a través de los ojos capta las ondas luminicas de la luz natural que son interpretadas por el cerebro, lo que difiere de un individuo a otro debido a las patologías que podrían presentarse.

Desde el campo visual de 180 grados con el que cuenta la visión, los ojos ven adecuadamente en un rango de 2 a 3 grados desde la parte central de dicho campo, por lo tanto, los colores se desvanecen en cuanto los ojos se alejan del punto central, aunado al hecho de que cada ojo cuenta con un ángulo muerto. Así, lo que se percibe por este sentido no siempre corresponde a la realidad puesto que el cerebro reinterpreta “lo que puede ver”. Otro ejemplo correlacionado a la percepción de lo que es real, tiene que ver con la observación que un individuo realiza de sí mismo frente a un espejo, y en la que el reflejo de su imagen siendo real para este, difiere de aquella que tienen otros quienes la observan en otro espacio y tiempo. De esta manera, los procesos sensorio-perceptivos cambian para cada individuo, en el caso de individuos ciegos congénitos el tacto, el oído y el olfato, ofrecen información que difiere de quienes son sordomudos y que únicamente implementan la vista, el tacto y el olfato para establecer cierta realidad.

Bajo esta idea, las características de la fisiología individual intervienen en el registro de la información proveniente del exterior desde los sentidos. Por lo tanto, bajo ciertas condiciones físicas y mentales, un individuo prioriza la información que recibe de algún sentido reforzándola con la proveniente de las de los demás, asimismo es importante señalar que factores como la edad, el nivel educativo y la cultura pueden influir en la construcción de las realidades; aunado a ello, los hábitos o costumbres también posibilitan el entendimiento de las cosas y los sucesos de manera distinta a las de los demás.

De esta manera, en el ser humano el desarrollo perceptivo se caracteriza al manifestarse un conjunto de comportamientos que se presentan para adecuarse al entorno en la obtención de la información y los conocimientos que permitan el desarrollo mental. Por lo tanto, puede pensarse que la información se estructura de actos derivados de los estímulos los cuales trascienden en el individuo. En este sentido, Forgas (1986) señala que la percepción “es el proceso de extracción de información”, o bien, es la interpretación de las sensaciones, lo cual comprende significados y organización. Por otro lado, para Matlin y Foley (1996) la percepción es considerada como un conjunto de experiencias básicas inmediatas originadas por estímulos sencillos y apartados, por lo que desde la sensación es interpretada la información.

Asimismo, los señalamientos de Luria (1978), fijan a la percepción como un proceso de carácter complejo en el que se seleccionan, analizan y sintetizan una serie de características que se “corresponden”. Por ello, la consolidación de objetos ya reconocidos implica una serie de procesos menos complejos y relacionados con experiencias anteriores, aunque para todos se hace necesaria la intervención del lenguaje, así como de la cultura social a la que el individuo pertenezca. Por otra parte, Goldman (2006) distingue dos aspectos distintos en

la conceptualización mental que son los *vehículos* que simbolizan representaciones mentales específicas o tipos de representaciones mentales, y los *contenidos* de los conceptos que son estados mentales adecuados para su calificación.

Bajo esta idea, los especialistas establecen que la percepción es el inicio del proceso cognoscitivo a través de los sistemas sensoriales para recabar información que se compara con la ya existente en vías de interpretarse para construir la realidad. En ello, intervienen las cualidades de las sustancias para caracterizar y diferenciar a la materia de las cosas y los objetos. De esta manera, se gesta un conocimiento y reconocimiento de éstos bajo categorías y significados. A este respecto, Blanco (1991) habla del *percepto* entendido “como un objeto tal como lo percibe un sujeto” y podría agregarse igualmente desde la interpretación del mismo, entendiéndose que en esta intervienen otros factores que influyen de manera directa englobados en una cultura propia, por lo que Arnheim (1998) señala que la percepción del todo tiene que ver con la idea de que las “cosas son diferentes para diferentes personas”. En la Enciclopedia Herder (2017), el percepto se define de la siguiente manera:

Es el resultado de la actividad de un organismo que percibe. Supone un proceso fisiológico de sensación y un proceso psíquico de elaboración e interpretación de lo sentido a modo de objeto percibido. La psicobiología determina en el cerebro un área cortical primaria de recepción pasiva de la sensación, pongamos por caso del órgano de la vista, sometida a la acción de otras áreas neuronales, secundarias y terciarias, también del córtex, encargadas de la interpretación del mensaje sensorial. El percepto es resultado de la especificidad, complejidad y estructura de todas estas áreas: de la manera como se “siente” y la manera como se “percibe”.

Los perceptos constituyen patrones del sistema neurosensorial de los diversos animales, incluido el hombre en su estadio preconceptual (el de un niño), con los que el organismo reconoce e identifica un conjunto de estímulos sensoriales, que se le presentan en situaciones diversas de percepción, como pertenecientes a la misma forma u objeto perceptivo. Con ellos, los animales o los niños, que no recurren todavía a conceptos, pueden reconocer objetos o intercambiar información por medios no verbales. El percepto en el niño es un preconcepto. Los perceptos representan tanto en niños como animales, una abstracción de la realidad que lleva a reconocer lo común, pero que no supera el estadio de lo concreto (s/p).

Lo anterior coincide con las representaciones gráficas tempranas que los niños elaboran utilizando marcas o señales, así como estructuras esenciales que tienen que ver con las formas características de los objetos. En este caso, el reconocimiento de la realidad a través de estas preconcepciones o perceptos, se vincula con lo que Biederman llama los geones o los iones geométricos, que son un conjunto de formas reconocibles por el individuo como las pirámides, los conos, los cilindros o los sólidos de forma rectangular que conjuntados, originan otros objetos que permiten identificar la realidad. Bajo esta idea, en una investigación realizada con personas ciegas para el desarrollo de materiales hápticos, se compro-

bó que las formas básicas aportaron información importante para que los participantes pudieran identificar y luego describir las imágenes representadas en los modelos que se les presentaron bajo la modalidad táctil en la que a través de la piel recibieron datos para el conocimiento de las láminas.

Lo anterior lleva a discernir acerca del complejo proceso de la percepción de la realidad. Por ello, Ardón (2012) establece que la sensación contiene elementos de interpretación basados en el aprendizaje, por lo que a través de la percepción se otorgan significados a los estímulos recibidos desde la realidad. Asimismo, distingue cinco factores que influyen en ello: el primero es aquél relacionado con el posicionamiento en el espacio y el tamaño de quien percibe; a este respecto, la posición que tengan al menos dos personas derivaría en la posibilidad de que una de ellas no llegara a percibir cierto estímulo, mientras la otra sí lo haga, asimismo, el tamaño físico es de importancia ya que, como parte de los recuerdos cierto lugar podría parecer de menor o mayor tamaño (Ardón, 2012).

El segundo hace referencia al estado alterado de la conciencia; así, dicho estado podría provocar “acentos” de la realidad, en las que las emociones básicas se destacan para hacerse presentes en el individuo. En este factor, los significados de esta se modifican al tratarse de dichas “alteraciones” que generen percepciones distintas de la realidad, no permitiendo al individuo conceptuar comportamientos íntegramente racionales. Ante la presencia de los estímulos que previamente han sido condicionados, la conciencia individual se cambia, por lo que bajo las emociones se genera una reacción específica, lo que la modifica.

El tercero que se basa en las experiencias personales señala que no podría existir una significación común o equivalente ante los mismos eventos, sino que dichos significados indudablemente serán distintos para cada uno de los individuos partícipes en estos, lo que está relacionado con las experiencias de la cotidianidad, la cual es efectivamente diferente para cada individuo. Para el autor, en este tercer factor están presentes una serie de expectativas que el sujeto establece con anterioridad, de tal manera que existe una búsqueda constante de las mismas, lo que apuntala las significaciones individuales.

El concepto de la cultura se establece como el cuarto factor que permite conceder significados a los distintos estímulos recibidos desde la realidad. A este respecto, los individuos desarrollan códigos reconocidos grupalmente, los cuales son aceptados y utilizados por todos o casi todos los integrantes, pautando lo que se debe o no se debe de hacer. Esta idea podría variar aún más si se toma en cuenta que dentro de un contexto social o grupal, existen subgrupos que cuentan con una cultura particular, caracterizada por otros códigos que dejan de ser comunes, para ser reconocidos únicamente por los integrantes de dicho subgrupo, variándose así los significados. Y, por último, a decir del autor, el quinto factor simboliza el estímulo incondicionado o hasta el condicionado, aunque también están presentes los juicios de existencia que limitan a los estímulos en relación con su uso y función. Lo anterior está relacionado con lo que Bermúdez (2006) apunta en relación con las propiedades de los objetos y lo que él denomina como los “tipos de enlace”. Aquí, establece una correlación entre lo que es el objeto y la percepción de este. Por lo tanto, “percibir un objeto es esencialmente es percibir un agregado de rasgos coinstanciados en un lugar particular”, sin embargo, la percepción de dicho conjunto de rasgos se establece como condición necesaria pero no bastante o adecuada para la percepción de los objetos. Así, establece que la percepción de objetos debe entenderse desde una sensibilidad perceptiva bajo cánones

que los definen. Sin embargo, se lleva a cabo el señalamiento referente a la manera en cómo se enlazan los objetos del medio ambiente percibido, es decir, existen asociaciones equívocas en esa percepción de los objetos de la realidad:

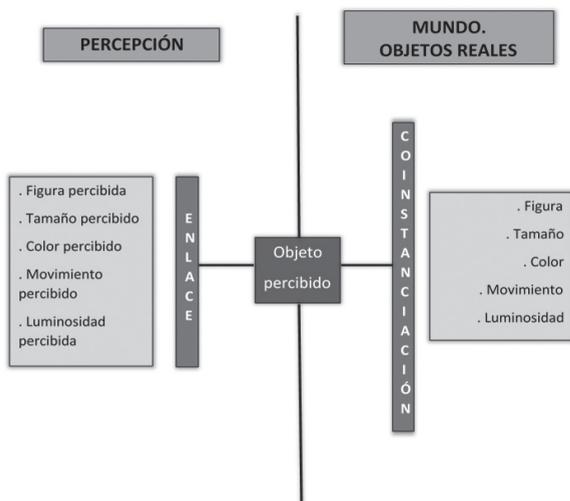


Figura 1. “El patrón de combinación de rasgos representados perceptivamente es isomórfico al patrón de coinstanciación de los rasgos en el medio ambiente percibido”. Elaborado por Bermúdez, José Luis (2006). *Objetos, propiedades y dos tipos de enlace*.

De esta manera, a decir de Bermúdez los rasgos del objeto percibido deben ser acordes al patrón de coinstanciación de dicho objeto inserto en el medio ambiente. Aunque cabe la posibilidad de que dicho patrón no llegue a cumplirse, generándose variaciones en la percepción del individuo, por ejemplo, de la representacionalidad de dichos objetos. A este respecto, y como se muestra en la *Figura 1*, cualidades como la figura, el tamaño, el color, el movimiento y la luminosidad –al menos–, pueden ser “percibidas” bajo ciertas variantes (que aparentemente son idénticas), relacionadas con el posicionamiento en el espacio-tiempo, lo que deriva en contrastes no correspondientes.

Así, bajo procesos de percepción, cognición y categorización se generan conceptualizaciones relacionadas al quehacer humano y sus desarrollos comunicativos, en los que la comunicación visual versa como una de las más importantes como parte de la representación y la interpretación de la realidad circundante. A este respecto, Arnheim (1998) bajo la pregunta referente a ¿cómo son las imágenes mentales?, señala lo siguiente:

John Locke usaba la palabra “ideas” para describir el material perceptual tanto como el de la memoria, y los fenómenos individuales tanto como los genéricos.

Definía las ideas como “todo lo que sirve de objeto al entendimiento cuando el hombre piensa” y como el equivalente de “todo aquello que se designa como fantasma, noción, especie o lo que fuere que pueda estar empleando la mente cuando piensa...”. Esta definición ignora la distinción, hoy habitual, entre percepto y concepto. Locke aplicaba su término a las sensaciones (ideas simples), pero también a los perceptos de los objetos (ideas complejas) y, por último, a los conceptos (ideas abstractas) (p. 110).

Bajo los señalamientos de Locke, se establece que el desarrollo de las ideas en la mente humana pasa de las particularidades a las generalidades, en las que estas últimas, si bien son comprendidas por numerosos individuos bajo “acuerdos” o códigos de comunicación como sistemas de signos utilizados para comprender los mensajes, al mismo tiempo se presentan como un problema al considerar que cada individuo desarrolla ideas particulares, concebidas como el primer entendimiento de las cosas, los objetos o los fenómenos del mundo real y adyacente. Así, las generalidades contextualizan al individuo, le generan una idea del todo, es decir, un conglomerado de atributos o cualidades de aquello percibido. Sin embargo, en esta conformación de la realidad y sus componentes, las ideas trazadas desde las generalidades se gestan como un recurso eventual o provisional para la mente, para pasar posteriormente al detalle de las formas concretas.

Un ejemplo de ello es el que se muestra en la *Figura 2* referente a la presentación de tres elementos constituidos por líneas curvas en la mayoría de sus contornos, los cuales pueden ser relacionados entre sí a partir de las generalidades de cada uno de ellos por parte de quien los observa, no sin antes haber establecido particularidades que parten de las experiencias de cada individuo en su interrelación con el contexto y desde el cual se recibe información a través de los órganos sensoriales.



Figura 2. Se muestran fracciones de figuras circulares semejantes que podrían ser interpretadas de distinta manera por parte del observador u observadores (es decir, desde la individualidad y la colectividad).

La gráfica. Un canal para la representación de la realidad

Bajo los procesos de senso percepción, sus causas y sus efectos en el desarrollo de la comunicación entre los individuos de una comunidad, los que comparten características semejantes y están insertos en una cultura propia y con transiciones espacio temporales, el progreso en el ámbito de la gráfica como actividad aplicada del diseño para la representación y expresión de las cosas y las ideas, ha dado paso a modelos a seguir a partir de técnicas para transmitir lo que se siente y piensa acerca de la realidad. En este sentido, para la Academia representar es hacer presente algo con palabras o figuras que la imaginación retiene, por lo que se genera un estudio detallado de los signos, su interrelación y su significado, vinculándose con ello aspectos trascendentales y cambiables dentro del contexto social.

Bajo el estudio descriptivo de las imágenes, una colectividad organiza o clasifica sus percepciones en las que la cultura y el espacio-tiempo intervienen para ubicarlos en otros contextos. Así, la gráfica se convierte en una posibilidad de encuentro desde las experiencias individuales, la naturalidad de las cosas o los sucesos, al igual que el conjunto de signos y sus significados. Asimismo, la gráfica se hace válida por medio de un cúmulo de representaciones similares a las de la realidad misma, y en las que el simbolismo de esta crea puntos de intersección para los individuos en una reconstrucción de la percepción de dicha realidad.

En la aplicación de la gráfica, uno de los recursos mayormente implementados es el proceso de la abstracción en el que se lleva a cabo un procedimiento mental destinado a separar las propiedades específicas de los objetos –entendidas como los atributos o las cualidades que los caracterizan–, para poder concebirlos como conceptos que dan referencia de algo y son llamados *universales*. Por lo tanto, se trata pues de constituir convencionalismos formales que den pauta a la significación en la representación de las formas de las cosas, generándose un simbolismo delimitado por los trazos (contornos principalmente) y los colores, bajo códigos entendibles desde una relación cultural. Lo anterior deriva en “semejanzas o parecidos” de aquello con lo que se tiene contacto, que forma parte de la realidad y las representaciones gráficas que permiten establecer procesos de comunicación entre los individuos.

Un ejemplo de esto versa en la configuración gráfica del cuerpo humano posibilitándose distintas formas de representarlo, una de ellas se lleva a cabo en apego a la percepción de la realidad, atendiendo a los criterios que la perspectiva visual impone y con todos y cada uno de los detalles específicos de la figura en cuestión: por ejemplo, el que sea una figura femenina o masculina, sea un infante, un adolescente, un adulto, un adulto mayor, sea un individuo delgado, fornido o con alguna otra característica particular, es decir, desde la representacionalidad general de los rasgos del rostro, las extremidades, el tórax y el abdomen. A este respecto, hay que señalar otras características que están presentes en la representación bidimensional de los objetos insertos en la realidad como es el caso del volumen, reproducido gráficamente a través del manejo del claroscuro por medio de las luces y sombras que se forman con la incidencia de la luz natural o artificial en las superficies de los objetos; el color (matiz) es otro de los elementos propios de la percepción visual, puesto que los rayos luminosos llegan directamente a los materiales constitutivos de los objetos, llevándose a cabo una “absorción o rechazo” de ciertos colores de la luz, lo cual

permite percibir determinada coloración en el objeto caracterizándolo. Asimismo, la distancia existente entre un objeto y otro junto con la luz, generan un efecto de perspectiva, el cual forma parte de las representaciones.



3



4

Figura 3. Representación gráfica del cuerpo humano desde la percepción de la realidad. Resaltan la perspectiva y cada uno de los detalles del cuerpo. Disponible en <https://www.fotocommunity.es/photo/desnudo-blanco-y-negro-2-sandyo0o0/25961372>. **Figura 4.** Representación gráfica del cuerpo humano a partir de los *universales*, los cuales caracterizan al elemento representado desde los convencionalismos y referentes reales. Disponible en <https://www.etsy.com/mx/listing/703922669/arte-en-blanco-y-negro-10-12-cuerpo>

A partir de una representación realista, se posibilita la generación de imágenes sugeridas por los sentidos desde el propio contexto, con las que el espectador lo “imagina” para integrarse mentalmente a este, es decir, que con la creación de réplicas se da un acercamiento a todo lo real. Dentro de la gráfica, entendida como la elaboración de componentes visuales bi y tridimensionales, se emplean un sinnúmero de técnicas como la flexografía, la fotografía, el grabado, el fotomontaje, el huecograbado, la litografía, la pintura, la serigrafía, el aerógrafo, las técnicas tradicionales para ilustrar, etc.; de todas ellas, la técnica de la

fotografía supone ser la más próxima a generar vivencias relacionadas con la realidad. Los productos derivados de la fotografía presentan niveles representacionales de un alto valor para el espectador de las imágenes representadas tras ofrecer información concerniente al contexto de quienes los observan.

Por otra parte, uno de los procedimientos de representación de la realidad es la técnica del hiperrealismo, llamada así ya que con esta se obtienen imágenes cuya exactitud compite con las de la fotografía. Surge como un género pictórico y escultórico considerado como un avance de la foto realismo, y con el cual se trabajan representaciones pictóricas derivadas de una fotografía. Sin embargo, otra posibilidad para representarla es por medio de la deconstrucción y abstracción de la figura, a partir de la misma inepción de esta para que sea considerada como un *universal*. Así, desde la síntesis de la “imagen” del cuerpo humano, se obtiene una figura cuyos elementos llevan al observador a reconstruirla a partir de los referentes visuales que este tiene; para ello, los elementos indispensables son aquellos que le dan forma al cuerpo integrándose por la cabeza, las extremidades y el tronco que son los componentes que por ejemplo utilizan los niños para su representación.

En relación con lo anterior, Arnheim (2006) opina que, a partir de la Teoría intelectualista, los dibujos de los niños parten de conceptos abstractos, refiriéndose a conocimientos no perceptuales; por ello, los niños parten de conceptos verbales que los llevan a representar la información recibida. Indica lo siguiente:

Tales conceptos existen; por ejemplo, el de la “cinquidad” en la afirmación “la mano tiene cinco dedos”. El niño posee, en efecto, ese conocimiento verbalmente, y al dibujar una mano cuenta los dedos para estar seguro de que son los que deben ser.

Mejor dicho, eso es lo que ocurre cuando el niño ha sido puesto sobre aviso en cuanto al número correcto de dedos. Su proceder habitual es justamente el contrario. Normalmente, en su trabajo el niño sí se apoya en conceptos, pero es en esos conceptos visuales. El concepto visual de una mano se compone de una base redonda, la palma, de la cual brotan los dedos como radios rectos a la manera de los rayos del sol, siendo su número determinado, según hemos de ver, por consideraciones puramente visuales (p. 176).



Figuras 5 y 6. Representación gráfica de manos. La primera considerada el referente real del cual se deriva la representación sintetizada por parte de un niño para representar la “cinquidad” en la segunda mano. Disponible en <https://pxhere.com/es/photo/641332>

Justamente, dichas “consideraciones visuales” tienden a modificarse y convertirse en poco eficientes, por ejemplo, para individuos que carecen del sentido de la vista, optando únicamente por los canales sensoriales restantes para recibir información y poder procesarla para dar respuesta a estímulos provenientes del entorno y, sobre todo, desarrollar códigos de comunicación propios. De esta manera, la abstracción resulta de la disminución de variados elementos visuales que llegan a ser innecesarios para poder reconocer lo que se muestra gráficamente, sin que ello demerite el reconocimiento inmediato de aquello que es representado, diferenciándose de todos los demás. Cabe decir que existen diferentes niveles de abstracción bajo la gradual desincorporación de partes constitutivas del objeto; con esto la abstracción queda caracterizada como un aparato implementado para llevar a cabo procesos visuales desde una inceptión. Con la abstracción, el emisor del mensaje, es decir, quien lo diseña tiene la oportunidad de indagar sin comprometerse directamente presentando elementos detallados de las cosas, así mismo, puede cubrir las demandas de la comunicación de ideas con solo la implementación de *los universales*.

Por lo tanto, el diseñador cuenta con la libertad de presentar configuraciones particulares de las representaciones que se encuentran supeditadas a otras, lográndose propuestas compositivas más efectivas y funcionales. Es de mencionar que, en el ámbito del diseño, la contemplación apartada de las propiedades básicas de un objeto conlleva a una mayor expresividad visual bajo técnicas de trabajo y representación. Para ello, las partes que son requeridas se retoman del elemento real para ser consideradas como abstracciones que pasan hacia lo estadio simbólico, en las que la sencillez tiene que ser observada rápida y efectivamente, por lo tanto, ser también recordada y almacenada en la memoria de quienes la tienen a la vista y, finalmente, ser reproducidas bajo los términos que sean planteados bajo los distintos sistemas y técnicas existentes para poder comunicar.

Si bien existe una distinción entre lo representado gráficamente de manera realista o abstracta, ambas posibilidades son consideradas como maneras de comunicarse a través de

elementos simbólicos que convencionalmente son aceptados, por lo tanto, un mismo elemento gráfico se convierte en el resultado de una cultura desarrollada a partir de “productos endémicos” y de componentes externos, con los que las tradiciones se modifican para generar nuevas ideas en lo individual y en lo colectivo.

Comentarios finales

Así, la comunicación generada a través de elementos simbólicos desde las abstracciones y los duplicados de la realidad requiere de procesos de interpretación. Todo lo creado por el ser humano conlleva una interpretación bajo la pretensión de asignarle un valor desde la intencionalidad de quien realiza el artificio o el diseño. Con la interpretación se descubre y sobrepasan los significados de los signos con los que se representan las cosas de la realidad para poder entenderlas y llevar a cabo ciertas acciones que conduzcan a reorientar el sentido de estas por parte de los individuos. Al interpretar, se lleva a cabo un tratamiento de los objetos bajo la mirada del interpretante o cabría decir, de quien es emisor, pero al mismo tiempo de aquél que recibe la información, para comprender o explicar los sistemas de signos.

De esta manera, la representación de la realidad en la que intervienen técnicas propias de la gráfica supone una serie de concepciones originales basadas en experiencias propias, las que el diseñador “comparte” en el desarrollo de proposiciones para poder comunicar al representar dicha materialidad. A este respecto, son considerados de igual manera los sistemas de análisis, los constructos, las comprobaciones, las versiones y la contextualización de las ideas, en contraposición de otras declaraciones para gestar nuevas ideas, lo que supone la formación de un sistema complejo sujeto de análisis.

Por lo tanto, en el hecho de representar la realidad desde el proceder de la gráfica, Arnheim (1998) señala que ello se deriva de procesos de abstracción perceptual en el individuo, lo cual facilita la comprensión de las imágenes elaboradas, a diferencia de los trabajos desarrollados bajo el “embellecimiento” de las mismas las cuales causan desconcierto en el receptor. Por ello, se requiere de la aplicación de procesos creativos y de imaginación visual para reproducir lo existente desde los mensajes visuales. Ante ello, el autor apunta hacia un vínculo entre la realidad empírica y la abstracción, así como las formas de concebir el mundo, por lo que, si el receptor no logra ver lo que tendría que ver, entonces existen deficiencias en las maneras en las que se desarrollaron las propuestas gráficas para una comunicación efectiva.

Lo anterior, conduce a la clasificación de las imágenes las que por su iconicidad se expresan en niveles como el del nivel representativo en el que la representación parte de las características físicas de un referente real; por otra parte, en el nivel simbólico se simplifica la imagen definiéndola bajo una codificación implementada y compartida y, finalmente, el nivel abstracto en el que en la figura se minimizan los elementos visuales de tal manera que deja de haber una correlación precisa.

Por lo tanto y a decir de Gutiérrez (2022), las imágenes trabajadas desde la gráfica se conforman por medio de una interrelación constituida por componentes simbólicos que dan

paso a la significación de los mensajes. Para ello, se reconocen partes identificables por quienes estructuran el proceso comunicativo en un mismo espacio-tiempo a través de piezas que les son comunes y al mismo tiempo se pueden comprender.

A partir de lo anterior, es pertinente señalar que el diseño y la gráfica como medios expresivos y de comunicación, se establecen como unidades básicas del conocimiento humano bajo un entendimiento específico, la cultura y los simbolismos de los distintos grupos humanos quienes los determinan y los aprehenden para poder interactuar entre sí y quizá, con otros grupos con los que se comparten significados bajo la concepción semejante de la realidad.

Así, como una expansión del diseño, los múltiples productos designados y la variedad de significados que de este se derivan, determinan el contexto, la cultura, la ideología y el entorno físico de algún lugar y, de igual forma, definen los principios del diseño y la gráfica a partir de un sistema de signos, los que bajo convencionalismos son reconocidos y aceptados. Asimismo, debe señalarse la intención que desde el diseño se da como “cursos de acción” hacia algo planteado previamente, por lo que se gestan propuestas estéticas, los modos de producción, la recepción y el funcionamiento de todos los sistemas de signos en los que se incluyen los textos, para en conjunto conformar interrelaciones visuales del todo.

Lista de Referencias bibliográficas

- Ardón, J. (2012). Percepción y realidad. *Eleutheria*, 3. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7707536>
- Arnheim, R. (1998). *El pensamiento visual*. Paidós.
- Arnheim, R. (2006). *Arte y percepción visual*. Alianza Forma.
- Bermúdez, J. (2006). *Objetos, propiedades y dos tipos de enlace*. En González, J. (2006). *Perspectivas contemporáneas sobre la cognición, percepción, categorización, conceptualización*. Universidad Autónoma del Estado de Morelos-Siglo XXI.
- Biederman, I. (1987) Recognition by components: A theory of human image understanding. *Psychological Review*, 94, 115-145 En: Hatwell, Y.; Streri, A.; Gentaz, E. *Touching for knowing: cognitive psychology of haptic manual perception*. John Benjamins Publishing Co. 2003.
- Blanco, F. (1991). *Ceguera y desplazamiento mental en una isla ficticia: del ojo de la mente a la mano de la mente*. [Ponencia] Seminario Internacional de Ciencia Cognitiva de Valencia.
- Calaf, R. (2003). *Arte para todos*. TREA.
- Foley, H. y Matlin, M. (1996). *Sensación y percepción*. Prentice Hall.
- Forgus, R. (1986). *Percepción. Proceso básico en el desarrollo cognoscitivo*. Trillas.
- Goldman, A. (2006). *Simulating minds*, Oxford University Press.
- Gutiérrez, M. (2022). De lo gráfico en el diseño. Una mirada a partir de sus interpretaciones simbólicas. *Cuaderno. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*. Pp. 172(2022). 177-187 DOI: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi172.7131>.

- Hayek, F. (2004). *El orden sensorial*. Unión Editorial. En Ardón, J. (2012). Percepción y realidad. *Eleutheria*, 3. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7707536>
- Herder. (1997). Diccionario de Filosofía. En Cortés Morató, Jordi y Martínez Riu, Antonio (1996). Diccionario de filosofía. Empresa Editorial Herder [Cd-Rom]
- Romanovich, A. (1988). *El cerebro en acción*. Fontanella. En Garrido, G. (2005). La percepción táctil: consideraciones anatómicas, psicofisiología y trastornos relacionados. *Revista de Especialidades Médico-Quirúrgicas*. [en línea]. Enero-abril, 10(1).
- Romanovich, A. (1978). *Sensación y percepción*. Fontanella.
- Vargas, E. (2014). La cognición perceptual. Creencia y razones epistémicas según Leibniz. *Revista De Filosofía De La Universidad De Costa Rica*, 51. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/filosofia/article/view/13143>
- Real Academia Española. (2023). *Percepto*. <https://dle.rae.es/percepto>
- Real Academia Española. (2023). *Realidad*. <https://dle.rae.es/realidad?m=form>
- Real Academia Española. (2023). *Representar*. <https://dle.rae.es/representar?m=form>
- Enciclopedia Herder. (2017). *Percepto*. Consultado el 20 de abril de 2023. <https://encyclopaedia.herdereditorial.com/wiki/Percepto>
- Ph (s/a). *Manos*. Consultado el 16 de abril de 2023. <https://pxhere.com/es/photo/641332>
- Foto Community. (2023). *Desnudos*. <https://www.fotocommunity.es/photo/desnudo-blanco-y-negro-2-sandyo0o0/25961372>
- Etsy. (2023). *Artículos tienda*. <https://www.etsy.com/mx/listing/703922669/arte-en-blanco-y-negro-10-12-cuerpo>
- Oftalmólogos. (s/a). ¿Cómo funciona el sentido de la vista? Consultado el 12 de abril de 2023. -<https://www.vistaoftalmologos.es/como-funcion-el-sentiod-de-la-vista/>
- Martínez Hernández, Luis; Leyva Arellano, María y Félix Arellano, Luisa. (2014). La realidad de la irrealidad (Reflexiones en torno a la educación virtual). <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/Realidad-Irrealidad.pdf>

Abstract: Retained by the imagination, the representations of the images make real or ideal things clear, pushing the individual to the action of seeking information about something from their own interpretation and through visual communication. Therefore, through design, graphics is implemented as a link of human knowledge with the environment itself under the individual and collective psyche, thus, the multiple judgments are subject to an iconographic culture in which objects and spaces pass to be reconstructions where the social imaginary is present under the implementation of new common identification codes. In this way, the abstraction procedures modify the manifest cultural conception from new symbolisms between what is interpreted and what is represented. Under a set of signs that allow messages to be reformulated and understood, the individual peers into a plausible reality in present times and spaces through created phenomena, for example, by means of light with its brightness and blur, after provoking proximity and distances, and in which the textures of the materiality evoke the volumes that are gestated as signals from which individual and collective feelings and tendencies grow. Thus, under processes of predicta-

bility, individuals notice social action from interactions in which the feelings, values and/or claims of each one towards others and with the environment itself are present, from the agreements and practices with which that the design proposes sets of images according to the themes of the communication process and represented to be able to be interpreted; therefore, the understanding of visual messages is separated from the personality of the person who elaborates them and is associated with impressions, goods and practices.

Keywords: Visual communication - Design - Imaginaries - Symbols - Representation-interpretation

Resumo: Retidas pela imaginação, as representações das imagens tornam claras as coisas reais ou ideais, levando o indivíduo à ação de buscar informações sobre algo a partir de sua própria interpretação e por meio da comunicação visual. Portanto, através do design, o grafismo se concretiza como elo do conhecimento humano com o próprio ambiente sob o psiquismo individual e coletivo, assim, os múltiplos julgamentos são submetidos a uma cultura iconográfica em que objetos e espaços passam a ser reconstruções onde o imaginário social é reconstruído, presentes no âmbito da implementação de novos códigos comuns de identificação. Dessa forma, os procedimentos de abstração modificam a concepção cultural manifesta a partir de novos simbolismos entre o que é interpretado e o que é representado. Sob um conjunto de signos que permitem reformular e compreender as mensagens, o indivíduo perscruta uma realidade plausível nos tempos e espaços presentes através dos fenômenos criados, por exemplo, através da luz com o seu brilho e desfocagem, depois de provocar proximidade e distância, e em que as texturas da materialidade evocam os volumes que se gestam como sinais de onde brotam sentimentos e tendências individuais e coletivas. Assim, sob processos de previsibilidade, os indivíduos percebem a ação social a partir de interações nas quais estão presentes os sentimentos, valores e/ou reivindicações de cada um para com os outros e com o próprio ambiente, a partir dos acordos e práticas com os quais o que o design propõe estabelece de imagens de acordo com os temas do processo de comunicação e representadas para serem interpretadas; assim, a compreensão das mensagens visuais está separada da personalidade de quem as elabora e está associada a impressões, bens e práticas.

Palavras-chave: Comunicação visual - Design - Imaginários - Símbolos - Representação-interpretation

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
