

delos; 10. Verificación; 11. Dibujos; 12. Solución.

La vaguedad que caracteriza a la enseñanza actual del diseño es el resultado de una permanente confusión entre la idea del conocimiento formal y del conocimiento tácito en las prácticas creativas, que no se pueden formalizar por que existen sólo en el hacer (ejercitándolo en forma directa), lo intuitivo, los criterios que definen las proporciones, los mecanismos de asociación libre se pueden aprender sin tener que descubrirlos luego de años de práctica .

El mejor ejemplo de esa confusión entre el conocimiento tácito y conocimiento formal es la falta de estructura pedagógica en la enseñanza del diseño comparada con la rigidez conceptual con la que se enseñan las materias técnicas.

El mundo de la enseñanza, obligado a mirar hacia el futuro y hacer un análisis de la actualidad de las prácticas profesionales del diseño lo más globalmente posible, somos concientes de que nos hallamos en medio de una situación de profundos cambios que afectan al contexto social, cultural y la propia identidad del diseño.

Estar atento a las transformaciones del contexto en el que se desarrolla el diseño significa afinar los recursos para intentar comprender el escenario profesional de los futuros estudiantes de diseño y significa poner a su disposición recursos conceptuales y técnicos para facilitar el ingreso a un mercado de trabajo diferente.

Enseñar a proyectar es una actividad que comprende dos partes bien definidas, por un lado la enseñanza de un método de ataque de los problemas por resolver y por otro lado la enseñanza mas sutil y difícil de transmitir que es la capacidad de articular y relacionar conocimientos y nociones que los alumnos aprendieron, aprenden y aprenderán en el futuro, lo cual no es poca cosa.

Innovación, imagen y realidad: ¿Sólo una cuestión de tecnologías?

Daniel Tubío

*He estado en la fotografía, la he rondado y he pensado en ella durante veinte años. Y quizás ahora sepa ya lo suficiente para empezar a considerar qué es la fotografía.*¹

Minor White (c.1953)

El desarrollo histórico de las modalidades de representación de lo real y la idea de desmaterialización de la imagen/objeto toman como punto de partida algunos planteos propuestos por Philippe Dubois (2000) en *Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general*. De su lectura, sumada a la lectura de algunos otros autores –John Berger entre ellos– surge la reflexión y la hipótesis de la captura fotográfica digital como prótesis de la memoria. Recorriendo la historia de los dispositivos tecnológicos de imagen desde la cámara oscura hasta el presente, descubrimos que la tecnología ha ido cambiando a lo largo de los siglos pero, en principio, para producir lo mismo. La línea principal originada a partir del renacimiento es la de representar la realidad en una suerte de mimesis, espejo de lo real que, partiendo de lo visual en un principio –máquinas como prótesis del ojo, en palabras de Philippe Dubois (2000)–, pasando luego por lo temporal

y auditivo, llega hoy, con la realidad virtual, a lo táctil: máquinas como prótesis de los sentidos.

Este tipo de imagen –representación como espejo de lo real– de origen conceptual y con un fuerte componente cultural e ideológico, se ha ido naturalizando en el saber popular como “la imagen”.

Y acompañando este proceso, los diferentes dispositivos han ido desmaterializando la imagen como objeto: de algo absolutamente tangible como una pintura o una foto en papel, se pasó a la imagen/movimiento, que existe sólo al ser proyectada, llegando ahora a la imagen digital que basa su existencia en un código numérico grabado sobre un soporte que, dicho sea de paso, nadie puede asegurar exactamente cuánto durará.

La realidad virtual, uno de los productos más recientes de la tecnología digital, resulta una paradoja interesante porque la imagen no existe como objeto, es en muchos casos una “realidad producida por el dispositivo mismo, no ya ‘copiada’ del mundo físico” y sin embargo se ha convertido en la super-representación ya que no sólo puede verse sino también “tocarse”.

Por otra parte –y esto también queremos considerarlo– la fotografía y sus derivados han ido tomando, en la vida de los hombres, un lugar cómo sustitutos de la memoria. Las imágenes producidas por las “máquinas”, dado su carácter de espejo de lo real, han generado un fenómeno que fue ampliándose a lo largo de su desarrollo, esto es, una compulsión a la documentación y el archivo, donde dichas imágenes funcionan como disparador de re-memoración o como conservación de la memoria. Recordamos, muchas veces hasta nuestra propia vida, a través de las imágenes que de ella se han registrado. La imagen podría aparecer entonces también como prótesis de la memoria.

Las hipótesis

A partir de estas ideas troncales y observando los hábitos sociales descubrimos que las supuestas innovaciones tecnológicas, –y digo supuestas porque para ser innovaciones deberían aportar “nuevos elementos con la intención de beneficiar a una unidad social, a una parte de ella o a la sociedad en conjunto” (Michael A. West; James L. Farr, 1990), y creemos que esto no ocurre– tienen que ver más con recambios o sustituciones tecnológicas que con innovaciones propiamente dichas.

El mercado impone tecnologías y nosotros las incorporamos, en la mayoría de los casos, sin la reflexión necesaria. Cada vez en mayor medida las imposiciones del mercado condicionan las decisiones del usuario, cada vez hay menos posibilidad de elección. Dejan de fabricarse algunos productos de uso habitual y las nuevas tecnologías van desplazando a las anteriores en lugar de complementarlas. Y, para colmo, las nuevas no necesariamente son mejores.

Como ejemplo, un caso extractado de la observación

Es Nochebuena, año 2005. Observo desde la terraza de casa a una pareja en la vereda de enfrente: ella pega saltos en el aire levantando los brazos al grito de “¡dale, dale!”, mientras él intenta infructuosamente captar el salto con una pequeñísima cámara digital, de ésas que han reemplazado a las *pocket* de rollo en la lista de elementos tecnológicos de adquisición imprescindible para la clase

media en los últimos años. Se trata de un artefacto que tiene el aura de “tecnología de última generación”, lo que implica, en el imaginario generalizado, que se trata obviamente de una mejora en relación a la “vieja tecnología”. Indefectiblemente, el flash se dispara siempre un segundo después de que ella termina el salto. Resulta claro que la pareja no sabe que en este tipo de cámaras domésticas existe un retardo temporal significativo entre el momento del disparo y la captura de la imagen. Intentan varias veces, sin saberlo y sin éxito, repetir el gesto histórico protagonizado por Frank Lakama cuando obtuvo una de las primeras instantáneas de la historia que muestra a un hombre congelado en el punto culminante de un salto en el aire. Dicha imagen fue realizada en marzo de 1888².

Aunque tal vez no sea el objetivo primordial del desarrollo tecnológico producido alrededor de la imagen, las nuevas máquinas de imágenes van generando cambios en la cultura y, ya que desde nuestra posición en el mundo raramente podemos ser generadores de tendencias, deberíamos al menos prestarle mucha atención a los efectos que estas olas tecnológicas van produciendo en nuestra sociedad. Lo que le sucede a la pareja en Navidad tiene que ver con esto: lo que ellos están tratando de hacer (sin éxito) con su cámara digital –tecnología de “última generación” según el supuesto implícito de la publicidad– fue realizado (con éxito) hace más de cien años, con una cámara que hoy es una pieza de museo que se mira, en el mejor de los casos, con el cariño y la sonrisa paternal con que se recuerdan los primeros pasos de un niño que se ha convertido en adulto. Sin embargo ellos, los protagonistas del caso citado, seguramente adhieren como la mayoría –incluidos muchos profesionales de la imagen– al preconcepto sustentado por el mercado de que todo “nuevo producto” siempre es un paso hacia adelante en el progreso, que siempre y sin lugar a dudas la última tecnología es mejor que la anterior y que hay que poseerla si no queremos quedar “fuera de la historia”. En este caso en particular está claro quienes son los que quedan fuera de la historia.

A pesar de este tipo de fracasos, y a partir de una tecnología que lo permite y una cultura que lo alienta, cada vez se realizan más registros aunque, paradójicamente, esos registros sirven cada vez menos. Se producen miles de imágenes que después no se vuelven a ver por exceso de acumulación o por falta de tiempo. Las imágenes se visualizan en el momento de tomarlas, se guardan en un CD o disco rígido y allí quedan olvidadas la mayor parte de las veces: ya no hay foto/objeto para archivar en un álbum y compartir. A través de esta práctica digital, la fotografía –y sabemos que tal vez resulte una exageración– prácticamente deja de existir como tal: la cámara comienza a reemplazar las funciones que antes realizaba el cerebro, ya no es una prótesis de la memoria, produciendo esa imagen tangible (la copia en papel) que nos ayuda a recordar: la fotografía dejó de ocupar el lugar de la memoria, para ser memoria –es decir olvido potencial–, casi tan intangible, inmaterial y difícil de recuperar como las imágenes almacenadas en nuestro cerebro. Cuando se pierde la capacidad de discriminar qué cosa es memorable, entonces se comienza a registrar todo y con eso lo único que se consigue es trasladar el problema hacia adelante.

Si no se decide con precisión en el momento de la cap-

tura qué es lo fotografiable, deberá decidirse en el momento de la visualización y/o edición del material. El resultado final de este proceso es, en el mejor de los casos, fotografiar indiscriminadamente todo para luego ver ese material como si fuera la realidad y allí sí, aplicar algún criterio de selección a las imágenes obtenidas, es decir casi como “fotografiar fotografías”.

De la observación cotidiana también y sólo como un ejemplo más, podríamos citar las 10.000 –si 10.000, no es una figuración– imágenes hechas por un aficionado a la fotografía en unas vacaciones de dos semanas. Una hiperbólica cantidad de recuerdos que luego será casi imposible volver a ver (rememorar) por falta de tiempo³.

A manera de epílogo y reflexión

Para terminar podríamos remarcar también que, paralelamente, tal vez el uso extendido de los programas de captura, retoque y generación de imágenes digitales esté minando la credibilidad de la reproducción, develando de alguna manera el origen cultural de la ficción de la representación. Hoy todos sabemos que las tapas de las revistas de actualidad son retocadas con *photoshop*, sobre todo cuando reproducen (¿Reproducen?) la imagen de alguna diva.

Si la imagen puede retocarse infinitamente o crearse enteramente a partir de información binaria, ¿Seguirá siendo paradigma de “espejo de lo real” la imagen producida por una máquina que fuera durante tanto tiempo garantía de objetividad en el saber común?

Insistimos, el mercado de la tecnología, en general, no produce innovaciones, sino que produce recambios que tienen que ver más con el aliento del consumo que con la intención de cubrir demandas de la sociedad. Las máquinas de imágenes, en cierta medida, no han cambiado sustancialmente desde la cámara oscura hasta la tecnología digital. Pero sí seguramente generan cambios en el paradigma de representación y en los hábitos sociales a través del uso, sea esta su intención original o no.

Los recambios tecnológicos se producen con tanta velocidad que resulta difícil saber hasta qué punto benefician o no a los usuarios. Cuando aún no se ha podido definir completamente la influencia que ha tenido –y tiene– la imagen en la sociedad, ya estamos hablando de imagen digital, como si la historia de la imagen fotográfica fuera sólo una cuestión de reemplazar tecnologías –y denominaciones– a medida que otras más nuevas aparecen. En todo caso, lo que habría que revisar más en profundidad es el concepto de representación y mimesis, de lo real y su espejo, que sigue siendo el tema importante. En este sentido, deberíamos analizar si estas nuevas tecnologías pueden modificar el paradigma de la imagen y su poder de representación de lo real.

Entonces creemos que lo importante es estar concientes de en qué punto el uso de las tecnologías y el pensamiento alrededor de ellas puede producir, ahora sí, innovaciones, ya sea en el campo de la estética, de los hábitos sociales o de la creación de sentido. Si no podemos decidir qué tecnologías usar (porque estamos sujetos a lo que el mercado dispone) debemos poner todo el esfuerzo en apropiarnos de dichas tecnologías y profundizar sobre el uso que hagamos de ellas. De esta forma tendremos la seguridad de que, lo que sea que hagamos

con las imágenes dependerá de nosotros y no del tipo de tecnología utilizada y podremos construir entonces una visión de la realidad en la cual –parafraseando a Dubois– la verdadera innovación⁴ estará siempre en manos de los fotógrafos, nunca en manos de los fabricantes.

Notas

¹ Esta frase que hago mía para justificar el desparpajo de pretender hacer teoría sobre la imagen, fue extractada de una reflexión de Minor White (1908-1976), fotógrafo norteamericano, partidario de la *straight photography*, discípulo de Stieglitz y uno de los fundadores de la revista *Aperture*, de la que fuera editor por varios años. (N del A)

² La foto en cuestión se titula “Recuerdo del viaje realizado a bordo del paquebote “la Gascogne”, marzo de 1888” y muestra a un hombre en el “apogeo” de un salto provocado frente a la cámara específicamente para ser fotografiado. (N del A)

³ Viene a la memoria en este momento una famosa analogía utilizada por los que “sabían” de computación a principios de los '90 y trataban de hacernos entender a los legos que la máquina “es como un placard dentro del cual los programas pueden generar archivos con la intervención del operador y las carpetas son como cajones en los que uno puede ir guardando esos archivos” En esos cajones (que por cierto no son cajones) se guardan hoy los negativos (que tampoco son negativos) (N del A)

⁴ Dubois dice: “La cuestión mimética de la imagen no está determinada por el dispositivo tecnológico. Se trata de un problema de orden estético. Todo dispositivo puede formalizar la tensión dialéctica entre semejanza y diferencia, analogía y desfiguración, forma y no forma. Es este juego lo que produce innovación, la innovación esencial es siempre estética, nunca técnica” (N del A)

Referencias bibliográficas

- Dubois Philippe, (2000) “Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general” en: *Video, cine, Godard*, Buenos Aires: Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.
- West, MA., Farr, JL, (1989) *Innovation at Work: Psychological Perspectives*, Social Behaviour, Vol. 4, pp. 15-30
- White, Minor, (1978) *Rites & Passages*, New York: An Aperture Monograph, Aperture.

Dialéctica del signo: hacia una teoría unificada del signo lingüístico

Gustavo A. Valdés de León

Presentación

A esta altura de las investigaciones acerca de las relaciones recíprocas entre los hombres y la sociedad resulta casi obvio insistir en el carácter simbólico de la condición humana: el sujeto está constituido por signos, la cultura es un complejo sistema de signos y el mundo material un conjunto heteróclito de fenómenos aleatorios al cual los hombres, mediante signos, otorgan determinado sentido. Junto al mundo empírico de objetos y fenómenos, el mundo de la “realidad”, coexiste un mundo simbólico que es la representación, la interpretación

y la pre figuración de aquél, mundo de carácter autónomo conformado por signos de la más variada índole, el mundo de la Semiósfera.

Las sociedades humanas, desde sus orígenes, existen y se reproducen gracias a complejos sistemas de signos –creencias, religiones, relaciones de poder- que las atraviesan transversalmente y garantizan su perduración en el tiempo: en las sociedades capitalistas, como es sabido, el dinero ha sido investido como signo maestro, casi universal, comprensible para todos –y objeto de deseo para todos- en torno al cual se organizan la actividad productiva y las prácticas de consumo de sus integrantes.

En las asignaturas de las carreras de diseño y comunicación de la mayoría de las universidades, públicas y privadas, -con la excepción de aquellas en las cuales Semiología o, más *cool*, Semiótica, figuran como tales en las currículas- la referencia a la cuestión del signo es inevitable: es prácticamente imposible intentar explicar el complejo fenómeno de la comunicación –una vez abandonado el obsoleto e insuficiente modelo emisor/receptor- sin introducir previamente alguna conceptualización acerca de los signos, aunque más no sea la noción de significante/significado; en las materias de diseño, cualquiera que sea sus especificidad, la cuestión del signo resulta insoslayable puesto que, como es sabido, el *artefacto*, además de cumplir determinadas funciones prácticas cumple también una importante función semiótica –tal como lo planteara Bernard Burdek (1994) en un texto que consideramos fundamental para la formación de los futuros diseñadores, *eso que diseñamos* en las aulas, como venimos sosteniendo desde 1994 en nuestra práctica docente (Valdés de León, G. A. 1994.) Por lo demás, es sabido que la función comunicacional es la razón de ser del llamado diseño gráfico.

Ahora bien, el consenso existente acerca de la relevancia teórica y práctica de la categoría Signo en las carreras de Diseño y Comunicación se disuelve en cuanto esta categoría es abordada en su compleja carnadura conceptual: como tantos otras *palabras-comodín* que abundan en la terminología académica, el discurso acerca del Signo –discurso construido mediante signos- deja de ser obvio y deviene problemático.

En las materias no específicamente semiológicas la cuestión del Signo se solventa con referencias más o menos superficiales a Charles. S. Peirce –cuya conceptualización de Icono, valga como ejemplo, suele desvirtuarse en aras de su comprensibilidad describiéndolo simplemente como un signo, casi siempre visual, “que se parece” a su objeto- o a Ferdinand de Saussure –la inevitable referencia al esquema Significante/Significado y la transcripción mecánica de esta estructura al “Lenguaje” Visual- o a Charles Morris –del cual se describe su popularizada tríada Semántica-Sintáctica-Pragmática desconsiderando su contribución más interesante, la cuestión del *designatum/denotatum*-. En algunos casos se llega a incluir en el repertorio de fuentes a R. Jakobson, R. Barthes, A. J. Greimas, J. Derrida o U. Eco, pero es infrecuente que se incluya a J. Mukarovsky, L. Hjelmslev, J. Habermas, T. Todorov, J. Kristeva o J. Lacan. Como consecuencia la noción de Signo se ha ido empobreciendo y éste ha quedado prácticamente reducido a su mera materialidad, tomándose como obvia su función comunicacional.