

**Recuperación de conceptos hermenéuticos
como recurso para el planteamiento
del Problema de Diseño de Comunicación Gráfica. 2**

La vivencia

Dr. Gustavo Iván Garmendia Ramírez

2013

Introducción

Este es el segundo artículo de una serie de seis que tienen como objetivo proponer conceptos hermenéuticos como elementos referenciales en la delimitación del Problema de Diseño de Comunicación Gráfica a partir del Modelo General del Proceso de Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana de Azcapotzalco.

En este artículo se plantea como concepto hermenéutico la **vivencia** del filósofo Wilhel Dilthey. El concepto de vivencia desde Dilthey (1978) se entiende en este artículo como el constructo de la experiencia del sujeto que puede ser conocida por actos introspectivos, de soledumbre y silencio (Fullat, 1999). Sin embargo, a través de ella el sujeto manifiesta sus obras y expresiones culturales.

Para continuar con el desarrollo de este artículo se plantean dos premisas de orden reflexivo, la primera consiste en que la vivencia favorece y determina la representación del mundo objetivo y no objetivo en la mente del, en este caso, Diseñador de Comunicación Gráfica.

La representación nos lanza a reflexionar sobre la capacidad interior de evocar imágenes mentales que sustituyen a elementos de la realidad, abriendo la posibilidad de modificarlas o simbolizarlas; son cimiento y sostén del concepto (P. Rivas, 2012).

La representación del mundo objetivo y no objetivo es un acto de introspección que termina en no ser aquello mismo de lo que teníamos conciencia, es más aún (P. Rivas en Fullat 1999).

La representación es la configuración del *unvelt*, es decir, no del mundo todo sino de **todo mi mundo** mediado a la luz de la vivencia.

La segunda premisa se refiere a que en el proceso de representación y delimitación del Problema de Diseño, el sujeto se interpreta e implica a sí mismo desde la significación de las vivencias y de **todo mi mundo**.

En la interpretación de sí mismo “hay una autohermenéutica, como paradigma que sirve para proporcionar soluciones a la pregunta: ¿cuál es el sentido de este mundo?” (Fullat, 1999).

Para encontrar o determinar el sentido de este mundo Fullat (1999) propone dos talentos, uno optimista y otro pesimista. En cuanto al primero considera que se deriva de una visión individual que se adquiere por el contacto con el medio y es a partir de lo que construimos mundo.

En tanto que para el talante pesimista el mismo Fullat comenta retomando a Sigmund Freud (1856-1939) que su visión del sujeto, antes de 1920, lo observa siempre en la búsqueda del placer (eros). No obstante, para el segundo Freud, de 1920 en adelante señala que el sujeto es originalmente masoquista y que goza haciendo daño.

Estos talentos emanan de las vivencias con las que el sujeto constituye su propia historia.

El sujeto antes de serlo es historia, porque ya existe una misma que le pertenece y lo constituye, la historia busca sentido, la historia no es sólo evolución (Gadamer, 1977).

Retomando a la autohermenéutica se confirma como una pesquisa colectiva del sentido avanzado a donde el sujeto ha llegado. El sentido para el sujeto deviene por un lado, de una autohermenéutica abierta porque nunca acaba de construirlo para su propia existencia, es una vuelta al propio pasado. Por otro lado deviene de

una autohermenéutica creativa que permite develar y construir sentido o sentidos a interpretaciones que otro ya dio (P. Rivas en Fullat 1999).

El diseñador, como cualquier otro ser humano, vive en un mundo de interpretaciones, de hermenéuticas en las que puede injertarse naturalmente un talante optimista, la esperanza con el cuál puede modificar el mundo para hacerlo mejor (Fullat, 1999).

Es en este tenor que a continuación se desarrolla en primer lugar un semblante histórico de Dilthey y en segundo lugar el concepto de vivencia para finalmente relacionarlo con la fase del Problema de Diseño.

Wilhelm Dilthey

Como antecedentes para la comprensión del concepto de vivencia, es conveniente revisar el acontecer histórico de la hermenéutica de Dilthey.

Dilthey se perfila como filósofo historicista y psicólogo alemán (1833-1911) influido por la doctrina positivista y los postulados de Emmanuel Kant. Su propuesta hermenéutica se basa en la premisa de que el ser humano es historicidad, por lo tanto, la filosofía, la literatura o la religión son productos históricos. La historia es un proceso que se dinamiza permitiendo la creación y repetición de los valores que una sociedad considera sostenibles. Su pensamiento historicista que no relativista, se centra en la interpretación de la actitud humana y de las diferentes actividades vitales que desarrolla (Barnat, 1998) en un momento preciso de su acontecer histórico.

Dilthey, hijo de un pastor calvinista, después de un largo viaje por la exégesis o interpretación de textos sagrados, llega posteriormente a la hermenéutica

psicológica en la que enfatiza el comprender la vivencia, la vida psíquica del autor de las obras.

Dilthey (1974) plantea que la esencia del saber filosófico se basa en la vivencia y la comprensión. La propuesta hermenéutica de Dilthey se funda en una crítica a la historia distinguiendo tres actos fundamentales en el proceso de la vida:

"1) La experiencia vivida, interna, psíquica, no es objetivamente cognoscible por introspección sino por sus manifestaciones o expresiones culturales a partir del sujeto –la vivencia en la que profundizaremos en el siguiente apartado–.

2) La expresión como manifestación externa, sensible de las vivencias. Todas las obras de la cultura son expresiones de las vivencias internas de los sujetos.

3) La comprensión es la intelección de las vivencias a través de sus manifestaciones sensibles."

En el siguiente apartado se presenta el concepto de vivencia de Dilthey y algunas reflexiones en torno a la posibilidad de relacionarlo con el sujeto Diseñador.

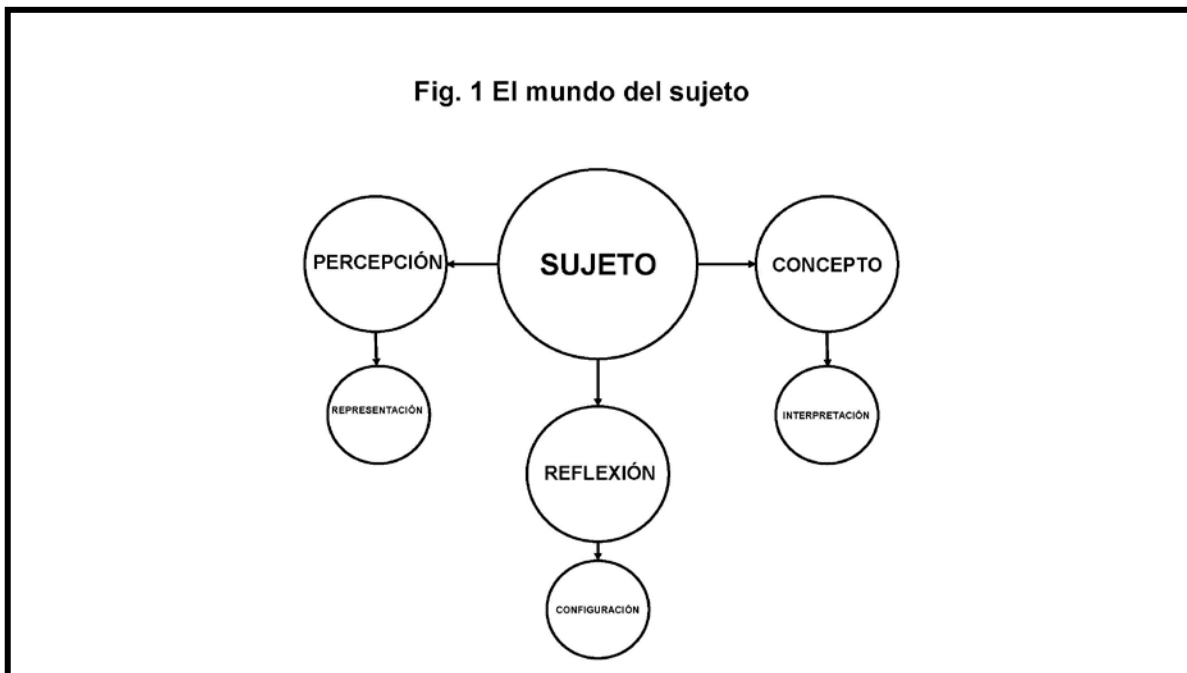
La vivencia

El concepto de vivencia es desde luego complejo ya que se conforma de las experiencias del sujeto, de la relación de estas con los elementos contextuales y de la significación que estas tienen para enfrentar el mundo desde el propio mundo (Figura 1).

La vivencia se constituye como una postura vital que permite buscar y establecer la significación, la búsqueda de sentido en esta época posracionalista (Tacey, 2010). Para ahondar brevemente en el concepto de postura vital P. Rivas (1999)

comenta que es la construcción interior del individuo, o estructura cognitivo afectiva que canaliza la insatisfacción del ser humano en búsqueda de un satisfactor material o intelectual, comprometiendo en ello su existencia.

Derivado de lo anterior se puede inferir que las vivencias se consolidan y relacionan a través de conceptos y por lo tanto de los lenguajes que facilitan su expresión cultural.



El sujeto se comprende a sí mismo objetivamente por las obras en que expresa su vivencia y los demás que las perciben se las comunican y en las obras o expresiones de los demás conoce las vivencias de los otros. La vida individual para Dilthey (1978) se autoestructura de manera historicista mediante sentidos o significados en tres dimensiones temporales:

- 1) Los significados adquiridos en las obras del pasado.
- 2) Los valores actuales en las vivencias del presente
- 3) Finalidades proyectadas para el futuro. "

El individuo, mediante su actividad, expresa sus vivencias en las obras produciendo sistemas culturales, filosóficos, artísticos, religiosos, entre otros, que han contribuido al impulso de las grandes civilizaciones de la humanidad. Pero estos sistemas se expresan establemente en textos literarios, la historia se expresa en todo tipo de discursos y es aquí donde Dilthey introduce la hermenéutica.

La interpretación para Dilthey, consiste en la capacidad común a todos los seres humanos de comprender y recrear las vivencias de los demás. Interpretar es el acto constitutivo de la hermenéutica y para Dilthey tiene dos objetivos principales que son:

- 1) La reproducción de sistemas y estructuras mediante los signos fijados a través de la historia.
- 2) La reconstrucción a través de los signos del contexto que los originó. (Herrera, 1987).

El problema central para Dilthey consiste en que el fin último de la interpretación no es el mensaje del discurso sino las vivencias del individuo que se expresan a través de sus obras.

Entonces la interpretación de las obras ya no se hace en función de la vida psicológica de los autores, sino en función de la significación histórica de las obras mismas en un contexto concreto.

Para la hermenéutica de Dilthey (1978) los recuerdos son fundamento esencial de la vivencia y subyacen en una impresión anterior a la conciencia sin la ayuda del razonamiento.

Dilthey habla de dos tareas de la hermenéutica respecto a su finalidad, la primera la denomina ciencia del espíritu, porque tiene como objeto de estudio los hechos

que se presentan en la conciencia de manera dispersa, procedentes desde dentro del sujeto como representación de la realidad y como conexión con el mundo.

La hermenéutica, como ciencia del espíritu, se enfoca en la exposición de las partes y conexiones que se presentan en la vida psíquica desarrollada por el sujeto, enlazada en una única conexión que no es inferida por el pensamiento, sino simplemente vivida por el sujeto.

Dilthey (1978) comenta que el ser humano común observa, analiza, experimenta y compara sus modelos de vida con los de otros:

"Los mismos procesos elementales de asociación, reproducción, comparación, diferenciación, apreciación de grados, de separación y de unión, del prescindir y destacar, que es en lo que se basa luego la abstracción, actúan en la formación de nuestras percepciones, de nuestras imágenes reproducidas, de las figuras geométricas, de las representaciones de la fantasía y esas mismas operaciones rigen el pensamiento discursivo."

En resumen, Dilthey entiende por vivencia al intento de derivar los hechos que se dan en la experiencia interna, en el estudio de los otros seres humanos y de su sobrevenir historicista, partiendo de un número limitado de elementos encontrados en el acontecer individual.

Estos planteamientos han favorecido que se postule a la hermenéutica de Dilthey como una hermenéutica psicológica que dispone de las ciencias de la vida orgánica, de sus recursos metódicos como la descripción, el análisis, la clasificación y las posibles formas de recolectar datos *in situ* o en diarios y notas de campo.

La segunda tarea para la hermenéutica, desde Dilthey, es formalizarla como método que a través del análisis de la vivencia esta se convierta en un método

interpretativo de las manifestaciones de vida del sujeto y sirva de instrumento para conocer la significación de la vivencia misma.

Como se ha dicho el concepto más importante que propone Dilthey en su hermenéutica de corte psicológico y que se vuelve imprescindible para el Diseñador de Comunicación Gráfica es el de **vivencia**. La vivencia no se presenta al sujeto como algo percibido o representado, no es dada, sino que la vivencia, como mundo *-welt-*, está ahí para el sujeto porque se percata interiormente de ella, no puede de ninguna manera abstraerse a la vivencia, porque la tiene de modo inmediato y le pertenece de alguna forma *-unwelt-*.

Es sólo en el pensamiento cuando la vivencia se reduce a representación del mundo y en este sentido todo lo vivido por el sujeto constituye una conexión con lo vivible; la vivencia designa una parte de su curso de vida, es un mundo que se presenta como tal, de manera inmediata y del cual se da cuenta el sujeto interiormente sin ningún límite. La vivencia, continua Dilthey (1978), es la unión estructural entre la sensación y la percepción con la representación mental.

El Problema en el Modelo General del Proceso de Diseño

Para el Dr. Sánchez de Antuñano (1977) la observación y la búsqueda de datos relevantes para el diseño adquieren máxima importancia en la fase del Problema de Diseño ya que esta se enriquece con las aportaciones de otras disciplinas como la sociología y la antropología, entre otras.

Es más, siguiendo a Sánchez de Antuñano, se puede aseverar que es necesario dar especial importancia a la recogida de datos a través de la observación de campo. En esta observación de campo es recomendable que el sujeto diseñador reúna todo tipo de manifestaciones culturales y que se permita el goce de esta experiencia como vivencia.

Un diseñador que se acerque a entender los símbolos que las comunidades producen aplicadas en todo tipo de artefactos, tendrá los datos necesarios para entender lo esencial, las más de las veces, no manifestado en la inmediatez sino a través de su interpretación.

La esencia simbólica de estos datos es la forma de vida íntima, no manifestada verbalmente en la mayoría de los casos, lo que favorece vivir una vida como totalidad entre un mundo real y un mundo simbólico.

Esta vida como totalidad se manifiesta a través de los artefactos que produce y que es recomendable que el diseñador conozca y los ubique dentro de su contexto específico. Estos artefactos pueden ser de dos tipos, materiales e inmateriales (Sánchez de Antuñano, 1977).

En cuanto a los materiales se puede decir que son necesariamente aquellos que terminan produciéndose fuera de la mente del diseñador. En la mente del diseñador se gesta la idea pero el objeto toma forma al incorporar materiales y procesos de producción con la finalidad de proveer confort.

Con relación a los inmateriales se puede afirmar que es la ideación de procesos, modelos, o actualmente tendría que ver con lo que se puede hacer de manera virtual con dispositivos digitales.

Regresando a la formulación del Problema de Diseño Sánchez de Antuñano (1977) comenta que este involucra dos elementos, tanto a la creatividad como a la innovación. Entiende a la primera como la capacidad del diseñador de proponer diferentes alternativas y elegir la que mejor resuelva una situación dada, en tanto que la segunda tiene que ver con proponer una alternativa nueva ante una situación no resuelta hasta ese momento o cuya solución ha dejado de ser operativa porque las condiciones contextuales se han modificado.

Los datos son la fuente primara para el planteamiento del Problema de Diseño, pero estos carecerían de valor si no se plantearan también en primer lugar los criterios y límites de su interpretación y en segundo lugar acordando los elementos teóricos de otras disciplinas que coadyuven a la anticipación de cambios dadas las contingencias históricas y contextuales.

En el Problema de Diseño se puede incorporar el concepto de **vivencia** ya que para Fullat (2006) todo dato cobra sentido al ser interpretado, esta interpretación se da en base a los códigos que se conocen y manejan de manera cotidiana entre las personas que los envían y las que los reciben.

Los datos conforman la representación e interpretación del mundo y permiten la construcción de los objetos de estudio del mismo mundo. Todos los datos recolectados son interpretados dentro de una unidad cultural en la que el sujeto le da significación.

El hecho de que el sujeto-diseñador tenga que recolectar e interpretar datos que provienen de otras comunidades o contextos diferentes a los suyos lo lleva a plantear precisamente los criterios y límites de la interpretación. Dentro de los criterios se pueden tomar tanto las técnicas de observación de campo como la interrelación de estos datos obtenidos con el conocimiento de los códigos locales.

En lo que se refiere a los límites de la interpretación está desde luego el contexto del interpretante ya que se corre el riesgo de anteponer las vivencias personales y desvirtuar el significado final. Lograr separa las vivencias del sujeto-diseñador de lo que pueda ser significativo en un contexto determinado para un interpretante específico, es asunto difícil.

Conclusión

Aquí subyace una situación fundamental para el Diseñador de Comunicación Gráfica en relación al concepto de vivencia, que puede ser vista de dos maneras:

La primera, con relación al propio sujeto-diseñador, es la vivencia que como experiencia y posteriormente como memoria le permite ampliar su entorno experiencial en relación al objeto de estudio para delimitar el Problema de Diseño. Es la vivencia del mundo y en el mundo la que el Diseñador de Comunicación Gráfica acumula como su propia memoria, como experiencias que permiten su representación del mundo.

La segunda es la relación de las vivencias con las experiencias visuales que se suscitan a través de los lenguajes como códigos y antecedentes tanto del emisor como del intérprete y que el sujeto-diseñador debe conocer para delimitar su empatía y entablar la experiencia comunicativa.

Fuentes de consulta

Barnat, J. (1998). Diccionario de biografías. Colombia: Nauta.

Dilthey, W. (1974). Teoría de la concepción del mundo. Madrid, España: Herder.

Dilthey, W. (1978). Psicología y teoría del conocimiento. México: FCE.

Fullat i genis, O. (2006). La duda y lo definitivo. México: INAD.

Fullat i genis, O. (1999). La peregrinación del mal. México: Ed. INAD.

Fullat i genis, O. (1999). Silencio, retraimiento y soledumbre. México: INAD. México.

Gadamer, H. G. (1977). Verdad y Método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica. Salamanca, España: Sígueme.

Gutiérrez, M. L. et al (1977). Contra un diseño dependiente: un modelo para la autodeterminación nacional. México: Edicol.

Herrera, A. J. (1987). *Hermenéutica*, en Logos, revista de filosofía, No. 44. México: Ed. Universidad La Salle.

Tacey, D. (2010). Cómo leer a Jung. México: Paidós.

P. Rivas, A. (2012). El Maestro. (Versión del libro El Maestro de San Agustín). México: INAD.

P. Rivas, A. (2012). Las respuestas necias condenaron a Sócrates. México: INAD.