

UNIVERSIDAD LA SALLE
División de Estudios de Posgrado
Maestría en Docencia Universitaria

Tesis

PROPUESTA DE UN MODELO ONTO-ESTRUCTURALISTA Y HERMENÉUTICO
PARA LA COMPRENSIÓN DE LA ACTIVIDAD DEL DISEÑO GRÁFICO

Presenta:

D. C. G. Iván Garmendia Ramírez

Asesor:

Mtro. José Dacal Alonso

Noviembre del 2001

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	I
CAPÍTULO I. ONTOLOGÍA Y DISEÑO GRÁFICO	1
1. El fundamento ontológico	2
2. Esencia y ser del Diseño	6
3. Sustancia y accidentes en el Diseño	1
4. Ontopotencia en el Diseño	20
5. Causalidad y Diseño	22
6. Conocimiento y Diseño Gráfico	23
CAPÍTULO II. EPISTEMOLOGÍA Y DISEÑO GRÁFICO	27
1. El saber y sus diferentes clases	28
2. Estructura, lenguaje y Diseño Gráfico	37
3. Ferdinand de Saussure	42
4. Charles Sanders Peirce	55
5. Umberto Eco	66
CAPÍTULO III. ESTRUCTURALISMO Y LENGUAJE EN EL DISEÑO GRÁFICO	76
1. Qué es el estructuralismo	77
2. Elementos de una teoría estructural	81
3. La actividad estructuralista	85
4. Estructuralismo y comunicación	92
5. El modelo propuesto	96

CAPÍTULO IV. HERMENEÚTICA Y DISEÑO GRÁFICO	101
1. F. D. E. Schleiermacher	103
2. Wilhelm Dilthey	109
3. Martin Heidegger	115
CAPÍTULO V. HERMENEÚTICA Y DISEÑO GRÁFICO	122
1. Hans Georg Gadamer	123
2. Jürgen Habermas	132
3. Paul Ricoeur	143
CONCLUSIONES	152
BIBLIOGRAFÍA	16

INTRODUCCIÓN

La profesionalización del docente se plantea en la Universidad La Salle como una posibilidad para desarrollar estudios de posgrado desde una perspectiva institucional. Es decir, por un lado está la escuela que le prepara profesionalmente y por otro las instituciones que le ofrecen estas alternativas, como es el caso de la Universidad La Salle que a través de la Maestría en Docencia Universitaria enfoca su tarea académica dentro de su ideario y misión.

En este caso, la propuesta que se desarrolla a continuación se plantea para la licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad La Salle por lo que es importante enmarcarla dentro de los lineamientos lasalianos y conocer su visión de hombre.

La Universidad La Salle consciente de la trascendencia de las instituciones educativas de nivel superior expresa en su ideario su filosofía y los objetivos generales que propone para servir a la sociedad mexicana, recordemos el apartado número dos de su ideario:

La Universidad La Salle otorga prioridad a la formación integral del estudiante universitario. Convencida de que a través de sus egresados es como podrá contribuir eficazmente a la transformación de la sociedad, así su empeño se traduce en la realización plena de la persona humana mediante la atención cuidadosa de todas y cada una de sus dimensiones.

Esta investigación se pronuncia por una educación humanista, sosteniendo que sólo tomando al hombre histórico como eje principal de las actividades sociales podrá plantearse una visión educativa que inquiete al alumno por la búsqueda de la verdad en el más amplio sentido humano. Revisemos lo que nos dicen los dos primeros apartados de la Misión de la Universidad La Salle:

1.- La Universidad La Salle está por la búsqueda de la verdad a través de la investigación y la comunicación de esa verdad a través de la docencia y la extensión de ella a la sociedad.

2.- La Universidad La Salle está al servicio de la sociedad mexicana. Contribuye al estudio y solución de los problemas más apremiantes con desinterés, objetividad y libertad. A partir de que es el hombre el centro de interés de todo proyecto.

El Diseño Gráfico es una actividad que busca establecer netamente relaciones humanas, es en este sentido que lo que se describe acto seguido, es una breve semblanza de esta actividad. La génesis del Diseño Gráfico como actividad comunicativa se sitúa en la misma época en que se inventaron las formas de producción en serie y las máquinas de vapor durante la Revolución Industrial comenzada en Inglaterra en las postrimerías del siglo XVIII.

El Diseño Gráfico se ha convertido desde entonces en una herramienta importante y actualmente necesaria, para la comunicación humana. Los más relevantes teóricos del Diseño Gráfico establecen que el fin último de esta actividad es obtener una solución en imágenes a las necesidades de comunicación específicas de un emisor pero ¿en qué consiste, esencialmente, la actividad profesional del Diseñador Gráfico?

Los esquemas de comunicación de orden funcionalista establecen a un emisor, en un sentido aristotélico, como el personaje que detecta en sí mismo una necesidad de comunicar algo a alguien. Esta necesidad surge de un orden imperante que responde a un contexto socio-histórico y cultural que se constituye a partir de códigos comunes entre emisores y perceptores. El código es el lenguaje o, mejor dicho, los lenguajes con los que representamos al mundo, a todo el mundo, tanto al de lo matérico como al de las ideas. El mensaje se codifica en base a nuestra estructura mental humana y es emitido a través de diferentes recursos que en la actualidad van desde un periódico hasta una transmisión de manera inmediata por un satélite en órbita alrededor de la Tierra y que, bajo la teoría funcionalista, se denominan medios y canales.

Por su parte como la propuesta de una nueva teoría, el estructuralismo plantea un esquema en el que cambia el nombre del emisor y perceptor por los de sujeto y destinatario, respectivamente, ambos establecen un vínculo común a través del que se transmiten mensajes encontrándose también en un esquema de comunicación donde participan como actantes.

El sujeto es formado, en la sociedad actual, a partir de lenguajes socializados que son estructurados dando lugar posteriormente a la interpretación, esta última, como un sistema de reconstrucción de un mundo intencional y específicamente dirigido.

El conocimiento del hombre, en este momento de nuestra historia, vincula no sólo fenómenos sociales si no también las relaciones que se estructuran a partir de ellos como un sistema.

Los lenguajes constituyen un sistema de signos a los que el sujeto adjudica, fundamentalmente, una carga semántica y simbólica, cuando se apropia de ellos, es por que se le ha conferido un sentido a partir de un orden gnoseológico significativo.

Lo necesario de este proyecto recae en que importantes teóricos y metodólogos del Diseño Gráfico postulan, tradicionalmente, sólo los pasos específicos para la solución de problemas de diseño sin llegar a plasmar una preocupación que nos lleve a reflexionar sobre su definición ontológica.

En este proyecto de investigación se tratará de establecer una propuesta de orden onto-estructuralista cómo resultado de la búsqueda por definir la esencia del Diseño Gráfico. Esta propuesta integra los contenidos semióticos, como la parte de la definición y estructuración discursiva de un mensaje visual, con los contenidos hermenéuticos como la parte en la que el Diseñador Gráfico interpreta una necesidad de comunicación que no le es propia y tiene que reconstruirla a nivel de solución gráfica para que sea difundida como mensaje para un destinatario específico que a su vez interpreta el mensaje.

El interés por realizar esta investigación se justifica en el sentido de que se observa al Diseño Gráfico como una actividad creativa que realiza un diseñador determinando la especificidad de los códigos y que sirve para dar solución a una necesidad única de comunicación. Es en este sentido que la importancia de este trabajo se centra en la propuesta por integrar los elementos que le constituyen como una actividad fijada con antelación, de manera consciente, intencional y sincrónica para que sus mensajes sean interpretados por un sujeto histórico.

Los resultados de la actividad del Diseño Gráfico se objetivan de manera discursiva en diversos medios impresos y audiovisuales, tal es el caso del cartel, periódico, revistas y televisión, entre otros.

Este trabajo es un esfuerzo teórico para la definición y comprensión de la actividad del Diseño Gráfico desde una perspectiva reflexiva, de ahí que se proponga un modelo onto-estructuralista bajo el cual se pueden relacionar sus elementos constitutivos como son: el lenguaje, su estructuración (semiótica) y su interpretación (hermenéutica).

El interés principal para abordar esta temática se deriva de que el Diseño Gráfico ha sido catalogado tan solo como una actividad operativa que en los últimos años ha tenido un gran apoyo en la tecnología computarizada en detrimento de la calidad conceptual y por lo tanto en la calidad creativa.

Se tomará como parte fundamental una perspectiva ontológica que postule la esencia y ser del Diseño Gráfico, presentando un modelo onto-estructuralista que integra al lenguaje y su estructura, basado en las teorías semióticas y que constituyen la parte de la codificación del mensaje, y a la hermenéutica, como la parte de la decodificación del mensaje y propone relaciones conceptuales y epistemológicas entre estos elementos.

Este trabajo conforma una visión innovadora del proceso de Diseño Gráfico como actividad comunicativa.

El problema de investigación del que se parte es: ¿) se puede proponer una visión teórico-filosófica para precisar la esencia y ser, la sustancia y accidentes del Diseño Gráfico que nos permita comprenderlo como actividad comunicativa que se fundamenta en un lenguaje para que un sujeto histórico la interprete?

La respuesta es afirmativa y es el fin de este trabajo para que a través del discurso teórico se sustente lo propuesto.

Mediante este trabajo se pretende alcanzar los siguientes objetivos:

- 1.- Proponer un modelo onto-estructuralista para la comprensión de la actividad del Diseño Gráfico.
- 2.- Determinar el carácter ontológico del Diseño Gráfico desde la entidad de su esencia, ser, sustancia y accidentes.
- 3.- Determinar si los mensajes creados por el Diseño Gráfico adquieren la significación planeada por el Diseñador con el manejo de teorías semióticas.

- 4.- Determinar si los objetos resultantes de la actividad del Diseño Gráfico posibilitan una interpretación hermenéutica.
- 5.- Determinar la relación que se establece entre los elementos del modelo onto-estructuralista propuesto: semiótica y hermenéutica.
- 6.- Llegar a razonadas conclusiones.

El marco teórico con el que se sustentará el andamiaje conceptual de esta tesis se apoya en la ontología, el estructuralismo de Roland Barthes y Jean Piaget, las aportaciones semióticas de Ferdinand de Saussure, Charles Sanders Peirce y Umberto Eco, así como la hermenéutica de sus autores más relevantes, en especial Gadamer y Paul Ricoeur. A continuación se hace una referencia a estas posturas. Revisemos las teorías que apoyarán esta investigación:

Ontología

Aristóteles la define como la ciencia del ser en general en tanto que todos los seres, tanto matéricos como conceptuales, tienen algo en común: son. Tratar de buscar la esencia del ser, del porqué y para qué son las cosas es lo que hace necesario en este proyecto retomar la ontología para definir el ser del Diseño Gráfico en tanto que es por algo, para algo y para alguien.

Es un problema complejo tratar de especificar los términos referentes a una actividad sobre la cual hemos trabajado, y si se aborda por personas que ignoran el sentido exacto de las palabras, el modo preciso como estos problemas se plantearon históricamente y las reglas del razonamiento en que se encuentran inmersos.

Poco antes de que Christian Wolff (1679-1754), alumno de Leibniz, trabajara sobre la clasificación de la metafísica, surge la idea de ontología en el siglo XVII como la ciencia que reduce el ser a la idea que de él se tiene, o bien la idea como una teoría del conocimiento que lleve el paralelismo entre conocer y ser hasta el extremo de empezar sólo entonces, nuestro conocimiento.

Pero las definiciones nominales son libres. Sin duda no hay el menor inconveniente en utilizar de nuevo el sentido etimológico de la palabra ontología para definirla como la ciencia

del ser, y no de tales o cuales seres, sino de todos los seres precisamente y, en un sentido aristotélico, en tanto que son. P. B. Grenet afirma que:

"el problema es cómo el pensamiento puede unir lo diverso (problema ontológico y epistemológico), abordando como propios los problemas que plantean todos los seres, en tanto, precisamente que son seres."¹

Los problemas ontológicos se refieren a lo elemental y a lo inmediato en tanto que se pueden dividir las cuestiones más complejas en tantas parcelas como sea posible, y empezar expresando cuidadosamente los hechos más cotidianos y triviales. Las filosofías antiguas han planteado que la aproximación al ser nos resulta dificultosa, porque nuestro conocimiento depende de una experiencia siempre limitada pero sucesiva.

Para Grenet la crisis moderna del problema filosófico radica en que:

"si no conozco más que mis ideas, el mundo no es otra cosa que el conjunto de mis ideas. Existir queda reducido, desde este momento, o bien a percibir, si se trata del yo, o bien a ser percibido, si se trata del mundo."²

Todo esto no pertenece a las impresiones subjetivas ni al ser en sí de las cosas, sino que pertenece exclusivamente a la actividad constructora. Continúa Grenet: "el pensamiento sólo puede reflexionar sobre los actos que ya ha realizado."³

Para el investigador Tom Gruber de la Universidad de Stanford la ontología es: "la especificación de una conceptualización."⁴

Siguiendo a Gruber podemos afirmar que la ontología es la descripción de los conceptos fundamentales de una disciplina y de las relaciones que pueden existir por un

¹GRENET, P. B., Ontología, traducción de Montserrat Kirchner, Ed. Herder, Barcelona, 1974, 30. ed., pág 14.

²Ibidem, pág. 21

³Ibidem, pág. 29

⁴GRUBER, Tom, <http://www-ksl.stanford.edu/kst/what-is-an-ontology.htm>. 17 de diciembre 1999. (Traducido al español por de Iván Garmendia R.)

agente o una comunidad de agentes. Es decir, aquello a partir de lo cual existe una actividad en cuanto que nos percatamos de que sólo con estos agentes esta actividad es y que la misma empieza a ser y a dejar de ser.

Lo que es más importante que el concepto de ontología es entender que la ontología es siempre para algo, podemos hacernos la pregunta ¿ontología para qué?

La ontología nos permite establecer el conocimiento que se puede compartir y utilizar. Bajo este concepto la ontología nos permite especificar el conocimiento con el propósito de establecer vínculos, lo que es decir, según palabras del profesor Gruber: "establecer o convenir en acuerdos para el uso de términos específicos con el respeto a la teoría en la que nos apoyamos."⁵

Para entender la actividad del Diseño Gráfico desde la ontología es menester establecer un conjunto de conceptos y definiciones en un sentido general, aquello a partir de lo cual existe y a partir de lo cual empieza a ser y en lo cual es.

Estructuralismo

Oigamos a Barthes:

"el objetivo de cualquier actividad estructuralista, sea de carácter reflexivo o poético, consiste en reconstruir un objeto de tal modo que en su reconstrucción aparezcan las reglas de su funcionamiento... El hombre estructural toma en sus manos la realidad dada, la descompone y la vuelve a recomponer. Creación o reflexión no son aquí copia del mundo fiel al original, sino verdadera producción de un mundo que se parece al primero, pero al que no pretende copiar sino hacer inteligible."⁶

Es en este sentido que enfocaremos la actividad del Diseño Gráfico desde una perspectiva reflexiva que reconstruya su objeto mismo al proponer su esencia como actividad

⁵Idem.

⁶BARTHES, Roland..... pos. cit, BROECKMAN, Jan M. El estructuralismo, Herder, Barcelona, 1974, p. 14

comunicativa. La actividad del Diseño puede reconstruirse desde diferentes puntos de vista pero en relación a plantear un modelo estructuralista que defina sus componentes y las relaciones que entre ellos pueden establecerse puede acercarnos a una perspectiva semiótica y hermenéutica.

Para definir la visión global del modelo, podemos comenzar por decir que el estructuralismo es el término general para el análisis de aspectos de una cultura que, como signos culturalmente interconectados, pueden ser estudiados para reconstruir los sistemas de relaciones que entre ellos se llegan a establecer. En este sistema ningún objeto tiene significado por sí mismo excepto como parte integral de un conjunto de interconexiones estructurales. Estas interconexiones pueden ser vistas desde dos perspectivas, la primera es que pueden llegar a ordenar un sistema con los elementos constitutivos de su propia naturaleza y la segunda es que pueden ser vistas como las categorías organizacionales y permanentes de la experiencia social, es decir, los elementos sincrónicos (lógico-estructurales) y los diacrónicos (genético-transformacionales).

El estructuralismo moderno de principios del siglo XX se origina en Francia con Ferdinand de Saussure y, años más tarde, después de 1968 Jacques Derrida fue criticado junto con otros postEstructuralistas por abandonar la meta de la reconstrucción científica de la realidad en favor de la deconstrucción como ilusión ontológica.

De Saussure, en su **Curso de lingüística general**, texto reunido con las notas de sus alumnos en 1916, representa el primer estudio sistemático y de carácter estructural del lenguaje, analizando a las palabras como signos lingüísticos, de los cuales Saussure insiste en que son arbitrarios y que sólo pueden ser entendidos como un sistema y dentro de este sistema, como se explicará más adelante en el apartado sobre semiótica. El método de Saussure define ideas en términos del lenguaje en el que ellas mismas están representadas. Mucho del poder de esta aproximación se deriva del método de analizar por división, la dicotomía saussureana establece un gran énfasis de oposiciones binarias entre las que podemos mencionar:

- a) El lenguaje es un sistema abstracto (lengua), o el habla actual (palabra).
- b) Las palabras o signos lingüísticos como sonidos o formas escritas connotadas (significante), o el concepto que ellas denotan (lo significado).

- c) Una división de un proceso mental de construcción de enunciados, empieza por una selección (de palabras) y la combinación (de palabras dentro de un enunciado), esto es visualizado como los dos ángulos del lenguaje.

Para el estructuralismo pensar acerca de la historia humana ya no se vislumbra como una evolución, sino como un proceso transformativo constante. El mundo del hombre ya no es mayormente histórico, ya no posee el carácter específico de lo simbólico, sino que se nos revela como un mundo de signos involucrados también en un constante proceso transformativo y transformador. Es en este tenor de ideas que el interés por el contenido de la lengua se centra preferentemente y según los términos acuñados por Saussure, en los aspectos denotativos y connotativos de cualquier sistema de signos y de la estructura a través de la que se organizan para la percepción humana.

Jan M. Broekman nos dice al respecto de la actividad estructuralista que:

"se apoya en la idea de que los mencionados conceptos y otros análogos que se han tomado de la lingüística, no sólo por servir a los problemas lingüísticos, sino también a los problemas de todo tipo de lenguajes sociales parte, al mismo tiempo, del supuesto de que sólo desde ese mundo de ideas es posible procurar una solución adecuada a tales situaciones."⁷

La actividad estructuralista es una actitud mental que puede plantearse desde la argumentación o desde un punto de vista gnoseológico definido con antelación. Es con esta visión que podemos retomar a Roland Barthes que nos dice que:

"una actividad estructuralista es una sucesión regulada de un determinado número de operaciones mentales, actividad que hay que definir justamente con una terminología específica."⁸

Pero el definir una terminología nos hace cambiar nuestro concepto del mundo? Podemos decir que el mundo no es un mundo de individualidades, de procesos históricos, de

⁷BROEKMAN, Jan M., El estructuralismo, versión castellana de Claudio Gancho, Ed. Herder, Barcelona, 1974, pág. 11.

⁸BARTHES, Roland..... pos. cit., BROECKMAN, Jan M. El estructuralismo, Herder, Barcelona, 1974, p.ág. 11.

decisiones más o menos libres, sino un mundo de consensos, de reglas, en un orden de signos.

El estructuralismo es un actividad del orden mental que, más que definirse, debe intentar describirse con la mayor amplitud posible a través de un lenguaje reflexivo. Broeckman denomina al hombre estructural:

"al que no se define por sus ideas o por su lenguaje sino por su imaginación o mejor aún, por lo imaginario en él, es decir, por la manera como vive espiritualmente la estructura. El estructuralismo es pues, para todos sus beneficiarios, una actividad."⁹

Semiótica

Desde esta teoría se planteará al Diseño Gráfico como actividad que estructura mensajes a partir de un lenguaje visual. Se revisará la perspectiva semiótica a partir de dos autores fundamentales: Ferdinand de Saussure en su Curso de Lingüística General, Charles Peirce con su Ciencia de la semiótica, e igualmente el Tratado de Semiótica General de Umberto Eco.

Ferdinand de Saussure

Lingüista suizo fundador de la moderna lingüística de orden estructuralista a través de la que estudia el lenguaje enfatizando la arbitrariedad de la relación entre el signo lingüístico y lo que este significa. Distinguió entre algunos términos como lingüística sincrónica (estudiar al lenguaje en el mismo momento) y diacrónica (relacionado a estudios de otros momentos del tiempo). Su trabajo más importante es el **Curso de lingüística general**.

Según Saussure, y desde un enfoque aristotélico, un signo es algo que está en lugar de algo más. Los signos más comunes son las palabras de un lenguaje, pero las señales de tráfico, los signos de puntuación también son signos. En un nivel más avanzado, la ropa, los gestos, la comida, frases o inclusive textos completos pueden ser signos de un sistema sociocultural.

⁹BROECKMAN, Jan M., op cit, pág. 20.

Charles Sanders Peirce

Para el investigador Eugene Halton, Charles Sanders Peirce consideró su propia semiótica (semeiotic, como la deletreó él mismo) como:

"una teoría de lógica general y observó al lenguaje como una porción de la semiosis. A lo que se refiere Peirce con este término es al planteamiento de una división triádica en el lenguaje que expresó como Primariedad, Segundidad y Terceridad, a la que considera como un principio del orden universal."¹⁰

Para el realismo semiótico de Peirce la lengua no se refiere simplemente a cosas fuera de los signos sino que, además, aún con una convención natural, el lenguaje es un modo de conducta que produce consecuencias ya que es normativamente fundado. El lenguaje es real, según Peirce, en cuanto a sus habilidades para componer nuevas posibilidades de conducta, para determinar y ser determinado por experiencias posteriores y para comunicar y validar enfrentamientos generales y sus consecuencias.

La propuesta de Peirce es triádica también para el estudio de los signos habla de icono, índice y símbolo, que oportunamente analizaremos.

Umberto Eco

El investigador italiano nos habla en el capítulo *Límites y fines de una Teoría Semiótica* de su libro **Tratado de semiótica general** que: "existen dos tipos de semiótica, una Semiótica de la significación que es la desarrollada por la teoría de los códigos y una Semiótica de la comunicación, que incumbe a la teoría de la producción de los signos."¹¹

¹⁰HALTON, Eugene, www.nd.edu/~ehalton/Peirce.htm, 1992. 16 de enero de 2001. (Traducción de Iván Garmendia R.)

¹¹ECO, Umberto, *Tratado de semiótica general*, traducción de Carlos Manzano, Ed. Nueva Imagen Lumen, México, 1978, pág. 48.

Para Eco una teoría de la semiótica general está destinada a encontrar límites que debe reconocer, establecer, respetar o sobrepasar. Y plantea que existen dos clases de límites en una investigación de carácter semiótico y son políticos y naturales.

Los límites políticos son de tres tipos:

1) Límites académicos.

Es donde otras disciplinas han desarrollado ya investigaciones sobre temas que el semiólogo no puede dejar de reconocer como propios.

b) Límites cooperativos.

En el sentido de que varias disciplinas han elaborado teorías o descripciones que el sujeto reconoce como típicamente semióticas.

c) Límites empíricos.

Grupos de fenómenos no analizados, cuya importancia semiótica es indudable.

Por límites naturales entendemos aquellos que la investigación semiótica no puede traspasar porque se puede postular a la teoría semiótica como un propio límite natural. Dentro de los límites naturales Eco considera que la Semiótica puede llegar a plantearse como una teoría de la mentira, pero ¿qué se quiere decir con esto?

La semiótica se ocupa de estudiar cualquier cosa que pueda considerarse como sustituto signifiante de cualquier otra cosa, que no debe necesariamente existir ni debe subsistir de hecho en el momento en que el signo la represente. Y concluye señalando que: "la semiótica es la disciplina que estudia todo lo que pueda usarse para mentir. Si una cosa no puede usarse para mentir, en ese caso tampoco puede usarse para decir la verdad: en realidad, no puede usarse para decir nada."¹²

Hermenéutica

En el Diseño Gráfico existe una doble hermenéutica, la primera es en la que el Diseñador tiene que llevar al terreno de sus relaciones cognoscitivas las necesidades de un sujeto o emisor. En este primer momento hermenéutico el Diseñador tiene que descifrar, a la manera de Schleiermacher, la intención que el sujeto o emisor desea plantear en su mensaje, esto es

¹²Idem.

básicamente la forma en cómo el destinador o emisor desea ser percibido. En el segundo momento hermenéutico, y que define en gran medida la actividad creadora del Diseñador Gráfico, se tienen que conocer los códigos del perceptor o destinatario para poder establecer la comunicación con un sentido cognoscitivo intencional.

Podemos retomar que la hermenéutica deviene de: "*Herméneuein y herméneia* tiene el sentido originario de ilustrar o proporcionar comprensión, expresar o declarar, explicar o traducir."¹³

Aristóteles llama a su obra **Sobre el Juicio** *Peri hermeneias*: todo juicio es una interpretación de los entes. Ya desde la antigüedad se interpretaba el nombre de Hermes como interprete de los dioses. La hermenéutica se utilizó de una manera muy formal como el conjunto de principios y reglas para la interpretación de las Escrituras. Se distingue de las exégesis o realización concreta de la interpretación bíblica. Se extendió después la Hermenéutica a la regla para la interpretación de textos clásicos. Pero actualmente los temas y problemas hermenéuticos se han ido complicando, de la interpretación de textos bíblicos o clásicos y de cualquier texto se pasó a la interpretación de la historia.

Son todas estas reflexiones y análisis en torno al núcleo epistemológico de conocer-comprender-interpretar y el mismo autor plantea tres elementos fundamentales en la actividad hermenéutica que son:

1) Ampliación del sentido de la hermenéutica

Desde la interpretación de un texto hasta la comprensión del ser; desde una metodología y técnica literario-textual hasta una filosofía del ser.

2) Profundización del nivel hermenéutico

A partir del nivel epistemológico de la hermenéutica general se llega a nivel ontológico.

3) Desarrollo de la actitud hermenéutica

¹³HERRERA ACEVES, Jesús, Hermenéutica, en revista Logos No. 44, Ed. Universidad La Salle, México, 1987, pág. 37.

Desde una hermenéutica filosófica-teórica se pasa a la actitud hermenéutica crítico-práctica y comprometidas con los cambios socio-históricos culturales: desde una hermenéutica fenomenológico-descriptiva a una actitud hermenéutica crítico-valorativa: de una hermenéutica crítica del pasado desde el presente a una hermenéutica crítica del presente y proyectiva del futuro.

La filosofía hermenéutica en su desarrollo presenta tres etapas:

- 1) Paso de las hermenéuticas particulares a una hermenéutica general de nivel epistemológico, explicativa de las hermenéuticas particulares: Schleiermacher y Dilthey.
- 2) Paso de una hermenéutica epistemológica a la hermenéutica ontológica (Heidegger, Gadamer) y vuelta de la ontología a la hermenéutica del lenguaje (Ricoeur).
- 3) Paso de la hermenéutica epistemológica y ontológica a una hermenéutica crítica (precursores: teoría de las ideologías, sociología del conocimiento; representante: Habermas).

Es menester conocer de las diversas posturas hermenéuticas y la forma en que establecen su actividad y los problemas de los que se ocupa cada una:

F.D.E. Schleiermacher

Antes de Schleiermacher la Hermenéutica se centraba como actividad en el análisis filológico, ya fuera de textos clásicos grecolatinos, arte, técnica o tecnología hermenéutica general y por otra parte trataba de identificar las operaciones hermenéuticas comunes a los dos campos específicos, la filología y la hermenéutica.

Para Schleiermacher interpretar es comprender el sentido de un texto, esta actividad requiere de dos momentos esenciales de la interpretación : el gramatical y el psicológico.

En efecto, comprender un texto es captar su sentido, para lo cual se requiere que el intérprete reconstruya, reproduzca en su mente el proceso creador que el autor realizó en la formación del texto. Pues no podemos explicar a los demás un texto sin haberlo

comprendido, ni podemos comprenderlo sin establecer un proceso de reconstrucción y reproducir, si nuestro estudio lo requiere, el proceso creador que lo originó.

Wilhelm Dilthey

La propuesta hermenéutica de Dilthey representa un intento de pasar de la hermenéutica filosófico-psicológica hacia una hermenéutica histórica, pero reduciendo la historia a la psicología individual. Su análisis hermenéutico permanece en el ámbito epistemológico (valor objetivo de la interpretación fundada en la objetividad de la comprensión), pero supera el círculo sujeto-objeto sobre la base de las vivencias del individuo.

Su filosofía hermenéutica se divide en tres rubros, el primero se refiere a la fundamentación de la historia como ciencia en el análisis de la comprensión, el segundo es la concepción de la historia como expresión de las vivencias individuales y por último la visión de la hermenéutica con sus posibles aporías.

Martín Heidegger

Su método es fenomenológico, describe el fenómeno a través de una propuesta a la que denomina fenomenología ontológica y que se sustenta en el análisis de temas que inquietan al individuo desde la perspectiva existencial como el temor, la angustia, el ansia, el ser para la muerte que son reveladores de la estructura ontológica del ser y de los entes. En Heidegger la hermenéutica es la interpretación del ser. Veamos su concepto de *Dasein* o ser ahí: el ser no es ser sino en el ahí y el ahí no es ahí sino en relación al ser.

Para esto establece una fundamentación epistemológica referente al análisis de los conceptos sustantivos en cada ciencia, esta argumentación se basa en un sentido ontológico entendido este en un carácter aristotélico, como la investigación del sentido del ser en general.

El problema epistemológico lo plantea Heidegger como las vivencias del *Dasein* para desligar a la hermenéutica de la psicología. No se trata de reproducir la vivencia del otro a través de sus escritos, sino de descubrir en ellos el sentido del ser en todas sus posibilidades abiertas, aquí la hermenéutica se hace ontológica.

Hans Georg Gadamer

En su filosofía hermenéutica, Gadamer sigue a su maestro Heidegger y reconoce que el individuo tiene un horizonte presente, conocimientos y experiencias y que actúan como las bases productivas del entendimiento. A su vez argumenta que estos horizontes son también los límites que pueden ser trascendidos a través de exponerse a los discursos de otros y a las tradiciones codificadas lingüísticamente porque en sus horizontes conviven diversos puntos de vista y valores que determinan el horizonte individual. Gadamer enfatiza el papel del lenguaje para abrir al individuo a otras subjetividades y a otros horizontes como elementos que llegan a constituir tradiciones. En consecuencia, el entendimiento no es para Gadamer una reconstrucción científica de la intención del hablante sino un mediador entre el horizonte inmediato del intérprete y el nuevo que emerge.

Para Gadamer el entendimiento minimiza la historia efectiva de individuo concedor, la experiencia personal y las tradiciones culturales para asimilar las nuevas experiencias que se basan en la historia. La historia efectiva está constituida por los prejuicios enfrentados en el entendimiento, esto al mismo tiempo limita cualquier intento de conciencia para disolver los mismos prejuicios. Gadamer se opone al ideal científico de prejuicios objetivos en la interpretación tampoco niega la importancia del entendimiento científico o interpretación crítica como formas de interpretación que introspectivamente cuestionan situaciones heredadas de las tradiciones culturales. Gadamer se centra en el contexto humano del conocimiento que enfatiza la necesidad de intentos repetidos de entendimientos críticos a través de los cuales el individuo puede satisfacer la necesidad interna de corregir sus propios prejuicios. Pero los prejuicios pueden ser individualmente superados.

Jürgen Habermas

Habermas establece una teoría social de tipo comprensivo centrada en la acción comunicativa. En su primer volumen de la Teoría de la acción comunicativa Habermas se centra en la conexión entre la teoría de una pragmática universal. Su estrategia es alinear diversos tipos de comunicación, sus verdades y las contrapartes de la acción racional. La comunicación cognitiva, en la cual la correspondencia de términos hacia los objetos y los hechos tiene su acción racional de contraparte en instrumentos y estrategias de acción.

Habermas también une la comunicación expresiva en la cual la veracidad de la acción comunicativa está tematizada a través de una acción dramatúrgica, la que se centra sobre el

hecho de que los actores constituyen un público el uno para el otro. Reúne a su vez a la acción dramaturgica atendiendo al fenómeno de cómo la presentación que cada actor hace hacia los otros y de los aspectos subjetivos de los mismos actores los cuales el actor escoge para revelar a los otros y para aquellos con los que desea conciliar.

La tradición, para Habermas, es una corriente de pensamiento en la que estamos inmersos. Esto apunta a que la tradición permanece, es la misma corriente histórica en la que todos nos encontramos y esto permite la pertenencia. Pero por otra parte la corriente de la tradición se mueve, cambia y de aquí la distancia.

Paul Ricoeur

Paul Ricoeur resuelve el círculo hermenéutico sosteniendo que sólo se puede superar haciéndose independiente del autor, cuando los lectores intérpretes logren cierta autonomía respecto del autor. También supera el análisis estructuralista del discurso para desembocar en una ontología del hombre como sujeto caracterizado por el habla, como ser que se refiere al mundo, ser en el mundo, mediante un mundo simbólico: el habla.

Su reflexión sigue la pista del realismo abierta por Heidegger después de Husserl: la ontología fenomenológica del modo de ser del sujeto que sólo es sujeto comprendiendo e interpretando el sentido del ser de los entes. Según Ricoeur, sólo partiendo del mundo de los símbolos, el sujeto puede llegar a la reflexión y a la especulación filosófica ya que el hombre es un sujeto hablante, un yo soy que se refiere al mundo de los entes mediante el mundo de los símbolos. Este es el modo de ser del hombre en el mundo: el lenguaje los refiere al mundo.

Las teorías hermenéuticas que pueden relacionarse de manera más puntual y constructiva para la actividad del Diseño Gráfico son la de Gadamer y la de Paul Ricoeur. La de Gadamer retomando su visión no metodológica para la interpretación, que es la interpretación del hombre común, y por otra parte el planteamiento de que la interpretación no sólo se puede hacer para descifrar la intención del autor o para conocer el contexto socio-histórico y cultural en el que estructuró su discurso, sino más bien como una posibilidad gnoseológica para que el individuo construya para sí y con muchas más posibilidades de relacionar el discurso mismo con otras áreas de su visión del mundo.

En lo que respecta a Ricoeur es muy importante hacer énfasis en la parte en que define al hombre como un animal del lenguaje. Es el que Cassirer llamó homo *symbolicus* cuyos símbolos, que le remiten al mundo, pueden llevarle a la reflexión filosófica.

La hipótesis de esta investigación es una propuesta onto-estructuralista que integre una visión semiótica y hermenéutica que nos permitirá fundamentar la esencia y ser del Diseño Gráfico para comprenderla como una actividad comunicativa que se expresa en un código específico para que un sujeto histórico la interprete.

En cuanto a la metodología de investigación, el camino que se empleará es eminentemente analítico-reflexivo para el estudio de diferentes temas, sin embargo, el énfasis está en los métodos estructuralista y hermenéutico-analógico para la elaboración de esta tesis, con particular interés en las propuestas del estructuralismo según el modelo de Roland Barthes y el hermenéutico, según Hans Georg Gadamer y Paul Ricoeur de manera prioritaria.

En cuanto a la bibliografía acudí a las fuentes directamente para una mejor exposición y argumentación de mi tesis. No siempre fue fácil la localización de las obras de los autores clave.

CAPÍTULO I

ONTOLOGÍA Y DISEÑO GRÁFICO

1. EL FUNDAMENTO ONTOLÓGICO

ARISTÓTELES: Las actividades humanas, sean cualesquiera que sean, pueden ser agrupadas ya sea por su inquietud por conocer a la naturaleza, por su carácter transformador o por pensar sobre ellas mismas. Es en este sentido, que podemos plantearnos la reflexión sobre una perspectiva que nos lleve a entender que sólo poniendo al hombre como fundamento de las actividades humanas podremos entender el ser y la esencia de ellas.

IGR: ¿El ser y la esencia? ¿El Diseño Gráfico, puede ser abordado desde una visión filosófica que lo ponga como objeto de estudio para fundamentarlo ontológicamente?

ARISTÓTELES: Sí, desde luego. Recuerda que la Ontología se define, desde sus conceptos, como la ciencia del ser en general en tanto que todos los seres, tanto matéricos como conceptuales, tienen algo en común: son.

IGR: Aún cuando el Diseño Gráfico parte del mundo de los conceptos y se hace objeto en carteles, revistas, periódicos, libros, ¿tiene una esencia?

ARISTÓTELES: Trataremos de buscar su esencia y su ser retomando la Ontología para definir el ser del Diseño Gráfico en tanto que es por algo, para algo y para alguien.

IGR: ¿Podemos adelantar alguna idea de lo que es un fundamento ontológico?

ARISTÓTELES: Para postular al fundamento ontológico podemos partir de que:

"Una Ontología es una especificación explícita de una conceptualización. Cuando el conocimiento de un dominio del conocimiento humano es representado en un formalismo declarativo, el conjunto de objetos que pueden ser representado es llamado universo del discurso. Este conjunto de objetos, y las relaciones que pueden ser descritas entre ellos, son reflejadas en un vocabulario representacional con el cual un programa de conocimiento base representa a todo ese conocimiento. En este concepto de Ontología, las definiciones se asocian a nombres de entidades en el universo del

discurso, se pueden clasificar, por ejemplo, en clases, relaciones, funciones o en otros objetos que pueden leerse como texto describiendo el significado de los nombres, o como axiomas formales que pueden ser interpretados y su uso correcto puede ser establecido.."¹

IGR: ¿Podemos conceptualizar al Diseño Gráfico como un ente constituido por teorías, procesos y técnicas?

ARISTÓTELES: Claro, ya que la Ontología es:

"Un cuerpo del conocimiento humano formalmente representado sobre una conceptualización: los objetos, conceptos, y otras entidades cuya existencia es asumida en alguna área de interés y las relaciones que se desarrollan entre ellas. Una conceptualización es una vista abstracta y simplificada del mundo que se desea representar con algún propósito. Todas las bases del conocimiento, sus sistemas o los agentes que nos ayudan a diferenciar sus niveles están comprometidos con alguna conceptualización, de manera explícita o implícita."²

IGR: El vocabulario representacional del que hablas ¿puede ser un aporte desde la Ontología para con el Diseño Gráfico?

ARISTÓTELES: Pragmáticamente, la Ontología define el vocabulario con los cuales preguntas y formula aseveraciones, se intercambian entre los componentes del sistema, para pasar posteriormente a un estadio en otro orden de ideas que determina a los vínculos ontológicos como acuerdos para usar y compartir un vocabulario de una manera coherente y consistente.

¹GRUBER, Tom, <http://www-ksl.stanford.edu/kst/what-is-an-ontology.htm>. 18 de enero 2001. (Traducido al español por Iván Garmendia R.)

²Idem.

Estos componentes, que comparten el vocabulario, no necesitan compartir un conocimiento base, cada uno sabe cosas que el otro no y los componentes y los vínculos que se establecen en una Ontología son garantía de consistencia pero no de algo definitivo.

IGR: Dices que no es necesario compartir un conocimiento base pero ¿puede compartirse entonces una terminología?

ARISTÓTELES: Sí, pero tenemos que dejar muy claro que cuando hablamos de un fundamento ontológico nos referimos a que tenemos que partir de que las cosas tienen algo en común. Lo más importante a lo que he llamado lo primario y en lo que todas las cosas coinciden, las cosas de lo tangible y las cosas del pensamiento todas ellas coinciden, te reitero, en un sólo elemento esencial y es que son.

IGR: ¿El ser es el primer elemento para empezar una fundamentación ontológica, que puede seguirle?

ARISTÓTELES: En efecto, el ser y el lenguaje. Ya sea este de uso común o científico en cualquier ciencia o en cualquier actividad el lenguaje nos sirve para definir las cosas que son, que son hechas y que pueden llegar a ser. Podemos hablar, en el caso del Diseño Gráfico, que su lenguaje lo define con determinadas características, tanto en su proceso como en sus resultados, podemos decir además que tiene determinadas propiedades, que sirve para hacer algo, que cuenta con algunos métodos y procesos a través de los cuales puede exponer sus resultados, que nos habla de conceptos y comportamientos humanos y podemos reducir el concepto del Diseño Gráfico a que todas estas cosas que lo constituyen son.

IGR: Pero ¿cabe este tipo de pensamiento en una actividad que se dedica a estructurar mensajes? ¿La Ontología, como ciencia, puede aportarnos los presupuestos teóricos y conceptuales para determinar lo que precisamente es el Diseño Gráfico en cuanto tiene que ser de esa forma?

ARISTÓTELES: Vamos a ver, lo que tiene que ser vamos a denominarlo ente, precisamente de aquí viene la palabra viviente, pero:

"surge la idea de Ontología en el siglo XVII poco antes de Christian Wolff como la ciencia que reduce el ser a la idea que de él se tiene. O bien el recuerdo de una teoría del conocimiento que lleve el paralelismo entre conocer y ser hasta el extremo de empezar nuestro conocimiento."³

Y de aquí que la Ontología ha servido para denominar lo que antes llamaban Metafísica y yo llamaba Filosofía Primera, "la ciencia que estudia al ente por sí mismo, al ente en cuanto ente."⁴

IGR:Su objeto de estudio entonces puede ser cualquier ente ya que las demás ciencias estudian otro tipo de objetos.

ARISTÓTELES: Las demás ciencias estudian lo que es, lo que tiene que ser en cuanto que determinan otro tipo de ente, por ejemplo tenemos a la física, a la química, a la matemática, a la biología, que son ciencias de las que llaman en el siglo XXI ciencias exactas o ciencias duras. Y tenemos otro tipo de ciencias que son de contenido social, en este grupo tenemos a la antropología, a la psicología y a la sociología por ejemplo. Todas estas ciencias estudian lo que es, lo que tiene que ser en cuanto a otro determinado tipo de ser, otro determinado tipo de ente. Todas estas ciencias o actividades tienen un ente por que tienen un ser. La Ontología lo que estudia es precisamente el ente, el ser de las cosas, el ser de las

³GRENET, P. B., Ontología, traducción de Montserrat Kirchner, Ed. Herder, Barcelona, 1974,

3ª. ed., pág

⁴GÓMEZ PÉREZ, Rafael, Introducción a la metafísica (Aristóteles y Santo Tomás de Aquino), Rialp, Madrid, 1981, 2ª. ed., pág. 20.

ciencias, el ser de las artes y así podemos hablar de un ser en todas las cosas.

IGR: ¿La Ontología puede ser considerada una ciencia?

ARISTÓTELES: Sí, en el sentido que:

"El fin del entendimiento humano, en su ejercicio teórico, es alcanzar la verdad de lo que hace, de lo que considera, de sus propios principios. El fin de ese mismo entendimiento, en su ejercicio práctico, es llegar a la acción verdadera que sigue de la verdad teóricamente alcanzada. En su primera manera de ejercer, el entendimiento busca saber, en la segunda manera quiere hacer. Dicho de otro modo, como el objeto debe ser proporcionado al fin las ciencias teóricas y prácticas se distinguen por sus objetos, por sus objetos propios que estudia. El objeto de las ciencias teóricas es alcanzar la verdad de las cosas y el objeto de las ciencias prácticas es la acción humana, la transformación y no corresponden a cualquier opinión sino a la verdad de las cosas conocidas."⁵

IGR: El Diseño Gráfico está situado entre estas dos, quiere conocer para accionar.

2. ESENCIA Y SER DEL DISEÑO

ARISTÓTELES: La Ontología se exige a sí misma como las otras ciencias que estudian otros tipos de entes. La Ontología es una ciencia especulativa porque:

⁵Ibidem, pág. 23.

"tiene como fin conocer la verdad más profunda de las cosas, porqué son lo que son y aún más porqué son."⁶

La Ontología, referida al Diseño Gráfico, tiene que estudiarlo como ente en cuanto su esencia, substancia, accidentes y también debe estudiar la causalidad que le constituye como actividad del hombre para el hombre.

IGR: ¿Causas? ¿Cuáles pueden ser las causas en el Diseño Gráfico?

ARISTÓTELES: Preguntarse por las causas de estos entes en cuanto a ente, es interrogarse sobre lo fundamental de las ciencias, por eso la denominé Filosofía Primera. Cabe distinguir entre dos conceptos que toda ciencia y actividad tienen, y que determinan su propio ser. La terminología ontológica puede darnos luz a este respecto. Se hace cada vez más necesario hablar de dos conceptos básicos que nos ayuden a construir el fundamento ontológico del Diseño Gráfico, de estos conceptos, al primero lo llamaremos objeto material y al segundo objeto formal. El primero se refiere precisamente al ente en cuanto a ente, aun cuando el objeto material no sea un objeto tangible ya que puede proceder del mundo de los conceptos y en este sentido ese concepto se torna objeto, objeto material susceptible de poder ser estudiado como ente, como una totalidad de cosas. Entonces la Ontología buscará las causas propias del ente en cuanto a ente. Por eso la Ontología es: "una ciencia en sentido estricto ya que busca, entre otras cosas, la causalidad del ente."⁷

El objeto material nos remite al conjunto de aspectos con los que se puede acceder a la materialidad misma de los objetos es decir, el sujeto tiene el sentido de la vista que le permite ver al objeto de su vista, por ejemplo un cartel, gracias a la vista puedo acceder a la materialidad del cartel, al cartel, y todo lo que lo caracteriza, su forma, color, sus

⁶Ibidem, pág. 24.

⁷ARISTÓTELES, Metafísica, lect. 1, n. 533, pos cit, GÓMEZ PÉREZ, Rafael, op cit, pág. 21.

dimensiones, todo esto lo denominamos objeto material. El primer objeto que formalmente aprende el sujeto es el color, el color es para la vista el objeto formal esencial.

IGR: ¿Podemos ejemplificar más claramente el objeto material del Diseño Gráfico?

ARISTÓTELES: El objeto material del Diseño Gráfico es todo lo que implica el Diseño Gráfico, es en un primer momento el deseo de un individuo de querer decir algo a alguien, el diseñador gráfico actúa como intermediario para que el mensaje se materialice y llegue de la mejor manera a su destino. Este mensaje tiene que ser construido con un lenguaje gráfico, visual. Este mensaje gráfico y visual tiene que ser estructurado con los símbolos acordados con anterioridad para que pueda ser interpretado por otro sujeto.

El objeto material del diseño comienza con el sujeto que tiene el deseo o necesidad de transmitir sus ideas (algo) a alguien. Como lo digo en mi **Poética**, alguien quiere decir algo a alguien. El Diseño Gráfico tiene un objeto material que no podemos entender de manera aislada como uno de los componentes de este proceso, el objeto material del Diseño Gráfico es este todo. Es este proceso a través del cual conocemos una necesidad de comunicación porque no tenemos que olvidar que el diseñador gráfico es un intermediario, es, como lo llaman ahora, un hermeneuta que interpreta los conceptos del individuo, de ese alguien que quiere decir algo, esos conceptos tienen necesariamente que ser transmitidos a los lenguajes gráficos y visuales que sean accesibles y comprensibles para su destinatario, tomando en cuenta que los participantes de este proceso actúan en un momento específico de la historia. Es decir, el Diseño Gráfico responde al momento específico, lo que nos lleva a afirmar que es una actividad comunicativa que responde a un contexto socio-histórico y cultural y que tiene que dar salida, tiene que dar solución a necesidades y problemas de comunicación decodificando por una parte la necesidad del destinador y codificando la

solución gráfica como mensaje para un destinatario. En este sentido el Diseñador Gráfico es un interprete y todo este proceso implica no sólo conocer el lenguaje gráfico, sino la forma específica de estructurarlo para un destinatario determinado. Esto es lo que conforma el objeto material del Diseño Gráfico, además de conocer las técnicas y los procesos con los que puede reproducirse masivamente este mensaje. El objeto material del Diseño Gráfico es todo esto.

IGR: ¿Pero, a qué se refiere el objeto formal en el Diseño Gráfico?

ARISTÓTELES: El objeto formal del Diseño Gráfico es lo que determinativamente aprendo y es lo que hace posible conocer al objeto material. El objeto formal es lo que acabamos de precisar y que va desde la necesidad de comunicación, lenguajes, tanto hablados como gráficos, teorías del lenguaje, teorías de interpretación, hasta las artes y técnicas para estructurar el mensaje. Conocer todo esto se vuelve una forma de conocer al Diseño Gráfico como potencia y llegar a conocer al objeto material del Diseño Gráfico es muy tangible, puede ser un cartel, una portada de revista o un libro, entre otros. Y todas las teorías, metodologías y técnicas actúan como objetos formales, es decir, es lo que me permite conocer, determinar y dar ser a ese objeto material, una configuración específica que lo determina.

IGR: ¿Qué es ser?

ARISTÓTELES: El fundamento Ontológico del Diseño Gráfico surge entonces en este tipo de preguntas: ¿porqué el Diseño Gráfico es lo que es? Y aún más ¿porqué es? ¿qué es el ser del Diseño Gráfico?

Para este ser se ha de tener en cuenta que: "las ciencias especulativas se distinguen entre sí según el grado de separación de la materia y del movimiento en la consideración de sus respectivos objetos."⁸

⁸Ibidem, pág. 24.

Es decir, tenemos que separar y encontrar qué es el Diseño Gráfico y para qué es. Veamos, el Diseño Gráfico es una actividad cuyo ser parte de un conocimiento teórico, tiene principios y tiene leyes, tiene también algunas técnicas cuyo fin último lo que busca es transformar no a la naturaleza sino al hombre. En este sentido el Diseño Gráfico se convierte en una ciencia en sentido estricto cuyo objeto de estudio es ese deseo, que se torna necesario, de alguien que se quiere comunicar con otro. En los objetos de estudio la materia ayuda a su definición, así por ejemplo no se puede definir una roca sin que se piense en la materia, tampoco podemos hablar en Diseño Gráfico de comunicación sin que se piense en lenguaje. Del primer tipo de objetos, la roca, trata la filosofía de la naturaleza, del segundo, el lenguaje, trata la semiótica. Para seguir con este fundamento ontológico podemos decir que la Ontología trata de: "cosas que no son empíricamente experimentables, tiene que recurrir a imágenes, ejemplos, analogías, al menos en un nivel de introducción."⁹

Lo que si podemos afirmar es que la Ontología trata del pensar sobre el pensar, sobre el pensar de la reflexión, o mejor dicho de la reflexión sobre las mismas ideas, sobre el mismo ser de las cosas aún cuando este ser no es siempre algo tangible. La Ontología no debe perder el contacto con la realidad sensible, aún cuando para entender el objeto de estudio cabe retomar los dos conceptos importantes que explicamos previamente, el objeto material y el objeto formal de las cosas.

IGR: En cuanto al ente, ¿cabe definirlo o mostrarlo?

ARISTÓTELES: Tratemos por la segunda vía, la de la mostración.

Ente viene de ser. Ente es: "la primera noción y las primeras nociones ni se definen ni se demuestran sólo se muestran."¹⁰

⁹Ibidem, pág. 26.

¹⁰Ibidem, pág. 31.

Es más, algo es real porque tiene ser. Ente, aquello que es, la cosa, lo real, el objeto, puede ser cualquier cosa en tanto que esencia, es aquello por lo que una cosa es lo que es. Aquello por lo que el ente tiene el ser.

IGR:Regresando al concepto de ente ¿hay un ente también del Diseño Gráfico?

ARISTÓTELES: Por supuesto, que el objeto material del Diseño Gráfico se construya en la imaginación del diseñador no quiere decir que sea irreal. Las ideas del Diseñador Gráfico se plasman en objetos, el término central de la Ontología no es el ente sino el ser, si utilizo ser para decir cualquier cosa de cualquier cosa ¿qué podría utilizar para decir qué es ser?

En Ontología se trata en definitiva de fundar el ser del ente, el fundamento ontológico del Diseño Gráfico es precisamente conocer su objeto material y su objeto formal de los que ya hablamos. Santo Tomás, comentando mis escritos escribió que: "lo primero que encuentra el entendimiento es el ente."¹¹

Es decir, ya tenemos el entendimiento y estamos en una etapa reflexiva en la que si queremos encontrar el ente del Diseño Gráfico el más importante de los pasos a seguir es encontrar, precisamente, el ser del Diseño Gráfico. Veamos, para completar podríamos decir, en una primera aproximación terminológica, que cualquier ciencia necesita la precisión de los términos que le son propios para distinguirse pero esta terminología puede ser compartida con otras ciencias ya que se hace necesario para poder progresar en su propio campo. Retomaremos algunos términos que han sido ubicados dentro de otras actividades como la filosofía, aunque el Diseño Gráfico ya comparte algunos términos con otras disciplinas como la semiótica y la hermenéutica.

IGR:Ontología del Diseño Gráfico ¿porqué no?

ARISTÓTELES: Los términos son los nombres de la realidad construida por cada ciencia pero esto no implica que no podamos compartirlas. En Ontología funciona con una terminología propia derivada del hecho de que muchos

de esos términos se utilizan también en el lenguaje común sin la rigurosidad en que se sostienen en la Ontología. Se necesita por lo tanto el esfuerzo de ubicar estos términos en un sentido ontológico para también utilizarlos en la reflexión sobre otras actividades humanas.

Pretender avanzar en Ontología implica un esfuerzo por la precisión terminológica y no quedarse en el lenguaje común, que es completamente válido para la vida cotidiana, pero no para una profundización de carácter científico. Veamos el primer término: ente, ente es aquello que es, como viviente resultado del principio del vivir. La realidad está poblada de entes, es decir de cosas.

En este juicio se advierte un algo nada más y nada menos que ser. El ente es aquello que participa del ser. Ser es acto, nosotros lo utilizamos como nombre, los seres vivos por ejemplo. "El ente está compuesto de esencia y de acto de ser. Esencia es aquello por lo que una cosa es lo que es."¹²

Estamos dando ya con una terminología que podemos compartir porque a fin de cuentas todas las cosas materiales o del mundo de las ideas o de las actividades coinciden en ser.

No podemos confundir ser con existir.

"Existir es un hecho, un resultado. Resultado, ¿de qué? Precisamente resultado del del acto de ser, o lo que es lo mismo ser del ser como acto. Mientras ser es un principio ontológico, un componente ontológico del ente concreto y singular, existir es el resultado de ser."¹³

¹¹AQUINO, Santo Tomás de, De Potentia, q. 9, a. 7, ad 15; pos cit, GÓMEZ PÉREZ, Rafael, op cit, pág. 33.

¹²Ibidem, pág. 39.

¹³Ibidem, pág. 40.

En el Diseño Gráfico hemos acordado que es un largo proceso que tiene que mantener las actividades englobadas en una estructura. La esencia es lo que recibe al ser, lo limita y lo restringe de un modo determinado de ser. El Diseño Gráfico, aún cuando maneja un lenguaje visual es diferente al arte.

IGR: ¿Por qué no es arte?

ARISTÓTELES: La determinación específica de todo acto de ser nos lleva a determinar que el Diseño Gráfico es una actividad que se hace para otra persona. El arte sabemos que lo hace el artista solamente para sí mismo y si alguien más lo contempla tratará de interpretar lo que el artista quiso plasmar en su obra. Su mundo de emociones, sufrimientos y amores se muestra pero tenemos que recordar que el Diseño Gráfico no procede de esta manera ya que es una actividad que parte de alguien más, ese alguien que quiere decir algo, alguien que quiere comunicar algo y que podemos llamar destinador, es el que busca el destino para su mensaje.

Teniendo por un lado el ser del Diseño Gráfico como acto de ser, acto que a través de la esencia hace ser al ente, como aquello que es, lo real, el objeto y por otro lado tenemos la esencia como aquello por lo que una cosa es lo que es entonces me podrás contestar ¿qué es el ser en el Diseño Gráfico?

IGR: Veamos, si la esencia por lo que el Diseño Gráfico es, es porque tiene que establecer relaciones entre los sujetos, entonces el ser como acto de ser, acto que a través del lenguaje hace ser a la comunicación. Esencialmente el Diseño Gráfico es relacionar, el ser en cuanto acto de ser posibilita al Diseño Gráfico a comunicar a través de un lenguaje que se estructura y que se interpreta. Todo esto es el ser del Diseño Gráfico.

ARISTÓTELES: Resumiendo y clarificando los términos podemos decir que el ente es lo primero que encontramos, lo que es. Tenemos al ente del Diseño Gráfico, la esencia es que se relaciona por la comunicación con un lenguaje específico, gráfico y visual, especialmente designado para comunicar de una manera precisa, tanto histórica como culturalmente y

de acuerdo a un orden gnoseológico significativo, es decir, que puede conocerse o que puede posibilitar un conocimiento posterior.

IGR: ¿La significación es la búsqueda de sentido?

ARISTÓTELES: Es buscar sí, pero también es dar el sentido a las cosas, el sentido que tienen para el sujeto. Hay dos posturas: la primera nos dice que el sentido de las cosas puede provenir de la conciencia constituyente del sujeto aún cuando no es una referencia psicológica última sino que es constituida. La segunda sostiene que el sentido proviene de un montaje universal referenciado al mundo.

3. SUSTANCIA Y ACCIDENTES EN EL DISEÑO

IGR: Maestro, lo que hemos estudiado de los accidentes en ocasiones anteriores, ¿tiene eco en este tema del Diseño Gráfico?

ARISTÓTELES: Considéralo un hecho. Recordemos que accidente es algo que ocurre a la substancia, pero antes tenemos que hablar un poco de: "lo que representa la realidad que se presenta ante el hombre como cambiante, múltiple y diversificada en donde algunas cosas se cambian en otras."¹⁴

Esto es un ejemplo clarísimo de lo que es el Diseño Gráfico, tenemos que la esperanza se cambia por el color verde, la protección por un rectángulo horizontal. La experiencia del cambio lleva a interrogarse, a preguntarse si es que todo cambia y nada permanece nunca igual y no hay nada estable como decía Heráclito o que en el fondo todo es siempre lo mismo y el cambio es simple apariencia según palabras de Parménides.

Pero me preguntabas por los accidentes, para ello es menester hablar también del concepto de substancia. Precisamente te hablaba del cambio, la substancia es:

¹⁴Ibidem, pág. 45-46.

"lo que permanece en el cambio. No podemos definir la substancia pero sí describirla. Lo haremos con el rasgo que la constituye: es la permanencia en los cambios."¹⁵

¿Qué permanece en el Diseño Gráfico?

IGR: Las relaciones humanas a través del lenguaje y la comunicación.

ARISTÓTELES: El segundo rasgo de la substancia es "que significa unidad del ser en la multiplicidad."¹⁶

Es decir que se puede hacer Diseño Gráfico en múltiples aplicaciones de la vida cotidiana.

IGR: Como es el caso de hacer un cartel, un periódico, un libro.

ARISTÓTELES: El tercer rasgo es que "la substancia de un núcleo por el cual existe lo demás."¹⁷

Volvemos a lo mismo, el Diseño Gráfico es todo un proceso que solamente se puede comprender desde una concepción holística. Vayamos más despacio por este camino, en primera instancia existe un sujeto al que llamamos destinador que detecta en sí mismo un deseo o necesidad de comunicar, como el no conoce los lenguajes y las formas de estructurar ese mensaje llama a un Diseñador Gráfico que es el encargado de la planeación y desarrollo del mensaje. El mensaje se construye en referencia a un código y a un momento socio-histórica y culturalmente determinado para pasar, posteriormente, a un proceso de interpretación.

Entonces podríamos decir en la Ontología del Diseño Gráfico que la substancia tiene en sí el acto de ser, la substancia como lo que subsiste,

¹⁵Ibidem, pág. 47-48.

¹⁶Ibidem, pág. 48.

son las relaciones humanas. El accidente es un término conectado con el sentido fundamental de substancia. El accidente es precisamente el Diseño Gráfico que tiene que definir el tipo de lenguaje que culturalmente nos refiera a un mundo específico. Veamos, una demostración de esta tesis se articula de este modo. Primero hay que entender lo que acabamos de afirmar, la substancia Diseño Gráfico tiene en sí un acto de ser, en sí y también por sí. Segundo, cualquier substancia está en un género de cosas, el Diseño Gráfico, como ya lo he mencionado, es una actividad que establece relaciones entre los sujetos. Tercero, nada se pone en un género en razón de su acto de ser sino en razón de su esencia ya que la esencia es lo que lo hace ser esto o aquello, es por lo que el Diseño Gráfico no es Diseño Industrial, o no es arte, la razón de lo anterior es que el acto de ser de cada cosa es algo propio de ella y en cambio la razón de la substancia puede ser común. Otro término que introduciremos es el de núcleo central de la substancia, entendiendo por este término aquello que no está en su acto de ser sino en la referencia que la esencia hace a su acto de ser. El acto de ser hace a una esencia ser en sí y no en otra cosa, eso es la substancia. Resumamos, la substancia realiza plenamente la noción de ente lo que tiene el ser en sí y no en otro, lo específico de la substancia es tener al ser en calidad de objeto y en el análisis ontológico se tiene como objeto de estudio. La substancia es también por sí misma pero esta no es la nota característica de su definición. Entonces la definición de substancia, mejor dicho, la descripción de substancia es aquello a lo que corresponde no ser en otro en tanto que accidente es aquello a lo que corresponde ser en otro o puede ser común en otros entes. Veamos: la substancia es todo ente concreto que forma una unidad distinta y contiene determinaciones exigidas para ser. La substancia es un ente aprendido como un dato de la experiencia sensible, aunque la substancia

¹⁷Ibidem, pág. 48.

no se experimenta con los sentidos. Para entender la substancia hay que acercarse a la línea de la esencia. La esencia recibe el acto de ser en la singularidad de no ser en otro sino en sí en calidad de sujeto.

IGR:Entonces substancia no es lo mismo que accidente.

ARISTÓTELES: Substancia es lo que subsiste en el ente y el accidente es lo que le puede corresponder a varios entes. En el Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Diseño Arquitectónico lo que subsiste es el diseño, cualquiera que este sea, como la forma de relacionar a los sujetos. Los accidentes es precisamente o lo gráfico, o lo industrial o lo arquitectónico del mismo modo accidente no es ser en un objeto sino es algo que le puede corresponder a varios objetos. Hablemos más de los accidentes, la esencia del accidente corresponde al ser en otros y no nada más en algo. Los accidentes son determinaciones del ente y se dan múltiples en el sujeto con el fin de hacer a la substancia única y determinada.

IGR:Habíamos ya dicho que lo que subsiste en el Diseño Gráfico son las relaciones humanas.

ARISTÓTELES: El lenguaje posibilita la comunicación, aún cuando puedan ser escritos o visuales o hablados, estas son formas, es decir, accidentes del lenguaje. Todas las substancias tienen accidentes que son formas que las perfeccionan. Para mí y para Santo Tomás, que lo menciona 16 siglos después: "substancia y accidente agotan todos los modos de ser. El ente se divide en substancia y accidente, el accidente se funda en el modo de ser."¹⁸

Los accidentes se refieren siempre a un ente, veamos los tipos de accidente que se dan según lo que predicamos de un ente. Primero, de este ente A podemos predicar realidades que no son su esencia pero que están intrínsecamente unidos a la esencia como por ejemplo la cantidad, la cualidad y la relación. Ejemplo, del ente Diseño Gráfico podemos predicar que tiene la cualidad intrínseca de ser innovador.

¹⁸Ibidem, pág. 54.

Segundo, del sujeto A podemos predicar realidades que no son su esencia pero que la ponen en relación con algo extrínseco, como el tiempo y el espacio. Ejemplo, del ente Diseño Gráfico podemos decir que es temporal, lo que se hace en un momento preciso ya no se necesitará más o por lo menos no de la misma manera. La relación del Diseño Gráfico es la vinculación de las partes al todo.

IGR: ¿Qué relación existe entre substancia y accidente?

ARISTÓTELES: A saber son de tres tipos las relaciones entre substancia y accidente: "la primera relación entre substancia y accidente es que le sirve de vía para ser."¹⁹

Ejemplo: en el Diseño Gráfico lo que subsiste son las relaciones entre sujetos, el que sea gráfico es el accidente o vehículo por el que subsiste. La segunda relación sostiene que: "la substancia es al accidente como la potencia al acto."²⁰

Ejemplo: el Diseño Gráfico como potencialidad es el proceso de idear la estructura del mensaje en tanto que como acto se torna comunicación. Y la tercera relación parecería estar en contradicción con la segunda ya que dice que los accidentes son causados por la substancia, el ser de esa forma es causa de los accidentes, pero a la vez las formas accidentales actualizan la capacidad de la substancia de ser. Escuchemos a Santo Tomás: "...el sujeto en cuanto está en potencia es susceptible de formas accidentales en cuanto a que está en acto es productivo de esas formas."²¹

No olvidemos que el accidente consiste en ser en otro. Pero eso no es la substancia, el análisis ontológico parte del sujeto real, del ente concreto, de aquí se advierten realidades como el ser tal o cual o el estar

¹⁹ Ibidem, pág. 58.

²⁰ Ibidem, pág. 58.

²¹ AQUINO, SANTO TOMÁS DE, De anima, pos cit, GÓMEZ PÉREZ, Rafael, op cit, pág. 58.

aquí o el hacer esto o lo otro. Esas realidades no se dan separadas del objeto, se dan en el ente, el ente se deja ver precisamente por esos accidentes.

IGR: ¿Los accidentes entonces determinan a la substancia?

ARISTÓTELES: No de ese modo, la suma de esos accidentes no hacen la substancia por la sencilla razón de que los accidentes no subsisten, no tienen otro modo de ser que el de ser en algo. Ese algo es la substancia, sin la substancia los accidentes no serían y de hecho en la realidad de la naturaleza nunca encontraremos los accidentes sino sujetos a algo. La prioridad de la substancia con respecto a los accidentes está, según Santo Tomás en **De anima. Lectura 1 –213:**

"en esa diferencia en la definición de la substancia y el accidente a saber que en la definición de substancia no se incluye nada que esté fuera de la substancia de lo definido. En efecto, cada substancia se define por sus propios principios materiales y formales en cambio en la definición de accidente entra algo que está fuera de la esencia de lo definido, ese algo es el sujeto."²²

IGR: ¿La substancia del Diseño Gráfico puede tener componentes estructurales como la Semiótica y la Hermeneútica de la que hablábamos?

ARISTÓTELES: Podemos empezar por tratar de ver al Diseño como substancia y a lo Gráfico como accidente y esto significa acercarnos a precisar qué es la cosa Diseño Gráfico. La substancia es algo completo en su ser y en su especie, el accidente en cambio no tiene un ser completo sino que depende de la substancia para poder ser. En la definición de cualquier accidente entra la substancia. Gnoseológicamente de lo primero de lo que se tiene conocimiento es del compuesto de substancias y accidentes, como es el caso del Diseño que como ya decíamos puede

²²Ibidem, pág. 60.

tener diversos matices, puede ser Gráfico, Industrial, Textil o Arquitectónico, después del conocimiento de los accidentes (cantidad, cualidad, relación) nos movemos a conocer la esencia del objeto y finalmente, conocida esta, adquirimos un mejor conocimiento de los accidentes que nos han conducido a ese conocimiento de la esencia en una relación dialéctica.

IGR: ¿Podemos decir entonces que la substancia es como el vehículo?

ARISTÓTELES: En efecto, ningún accidente se puede hallar fuera de la substancia pero tampoco podemos encontrar substancia sin accidentes. De las cuatro propiedades de la substancia respecto a los accidentes sea el ser, el conocimiento, la definición o el tiempo la principal y origen de las cosas es la prioridad de ser.

IGR: Ya me acerco a comprender los accidentes de cantidad y de cualidad pero, la relación ¿a qué nos lleva?

ARISTÓTELES: Estudiemos el accidente de relación en el lenguaje ordinario, y esto tiene mucho que ver con el estructuralismo del siglo XX, veremos que está sembrado del uso del término relación. Todo está relacionado con todo, todo se relaciona. La relación es un accidente de los sujetos o de los objetos, la relación es algo que le ocurre al sujeto cuando se vincula con otro o a los componentes de una estructura o sistema. La definición de relación es un orden o referencia de una cosa con respecto a otra. Nada se añade al sujeto, al objeto, a la estructura o sistema cuando se pone en relación a, pero es algo real que se muestra porque el sujeto u objeto referido a algo adquiere obligaciones o modos de comportamiento que antes no tenía. La relación puede ser real o de razón, hay relación real cuando alguna cosa, según su naturaleza, se ordena a otra o cuando dos cosas se ordenan entre sí. La relación de razón se dice que no tiene directamente una base en la realidad y que puede ser metafórica.

IGR: Pero el Diseño Gráfico, como lenguaje, maneja metáforas.

ARISTÓTELES: Sí, tiene de las dos, como actividad, su accidente de relación es real y no de razón ya que precisamente el Diseño Gráfico es una estructura en la

que participan un destinador, un diseñador, un mensaje y un destinatario y entre ellos se forman vínculos reales o relaciones.

Así la relación es uno de los predicamentos más importantes de la relación real y cuyos requisitos son que para que exista entre dos cosas una relación real, hace falta por lo menos un sujeto y un término reales, y de razón porque precisamente maneja un lenguaje que nos remite al mundo de los conceptos.

4. ONTOPOTENCIA EN EL DISEÑO

ARISTÓTELES: En cualquier ámbito de las actividades humanas, la experiencia del movimiento y del cambio es universal ya que "estar aquí" no es lo mismo que "estar allí". Esto implica conocer el principio de no contradicción entre potencia y acto.

IGR: ¿Potencia y acto? Sigamos adelante.

ARISTÓTELES: Por potencia entendemos: "aquello que puede ser algo y todavía no lo es."²³ En tanto que acto es aquello que ya es.

IGR: ¿Y para llegar a ser se necesita de esa experiencia de movimiento?

²³Ibidem, pág. 72.

ARISTÓTELES: Movimiento es: "el paso de la potencia al acto correspondiente."²⁴

El movimiento del conocimiento puede convertir a un discípulo de Hipócrates en médico. El discípulo es potencialmente un médico pero no podrá ejercer la medicina hasta que sea médico efectivamente.

IGR: ¿El ente es entonces potencialmente perfectible?

ARISTÓTELES: El movimiento de la potencia al acto es una realidad. Yo la he llamado: "acto imperfecto de lo imperfecto"²⁵ y se refiere al ente en potencia.

IGR: ¿Y esto es también aplicable a la actividad del Diseño Gráfico?

ARISTÓTELES: Sí, porque hay muchos tipos de movimiento como el de llegar a ser un sujeto que no se era antes o el trasladarse físicamente de un lugar a otro, puede alterarse alguna de las cualidades del ente o cambiarse en magnitud de mayor o menor, por ejemplo. En el Diseño Gráfico el proceso mismo de diseñar es potencialmente el acto de relacionar sujetos que no se completa hasta que se vinculan, destinador y destinatario, por un accidente de comunicación gráfica.

IGR: Pero la potencia, como movimiento decías que es algo real.

ARISTÓTELES: La realidad de la potencia recae en estar encaminada al acto. Sin acto no hay potencia por que es el acto el que determina por donde debe dirigirse la potencia.

IGR: ¿Y en el Diseño Gráfico?

ARISTÓTELES: La realidad del acto de comunicación determina la potencia de diseñar en el sentido de que el diseñador está en potencia de diseñar un mensaje de comunicación gráfica. Por lo tanto la relación es el acto del Diseño Gráfico y es anterior a la potencia del cómo y para qué se diseña.

Cabe mencionar aquí que la potencia en su parte activa puede constituir una cosa efectivamente en otra y es el sentido de la capacidad de obrar y de transformar.

²⁴Idem.

²⁵Idem.

IGR: Nosotros los diseñadores podemos cambiar los conceptos en formas o colores.

ARISTÓTELES: En efecto, y ese cambio se hace en función del destinatario del mensaje en tanto que llega a ser movido por otro, que es lo que buscas en la comunicación del Diseño Gráfico. A este ser movido por otro le he llamado potencia pasiva.

5. CAUSALIDAD Y DISEÑO

ARISTÓTELES: El principio de causalidad se advierte atendiendo a la realidad en su orden predicamental.

IGR: ¿Hacia dónde nos lanza este concepto?

ARISTÓTELES: El orden predicamental es el orden de las causas que actúan moviendo y transformando y que dan razón de hacerse de las cosas y de los seres vivos. En el orden predicamental los entes son causas del hacerse de otros entes. La Ontología está interesada en conocer la substancia en su hacerse o en su hacerse en otro. Se llama causa a los principios que hacen posible el cambio.

IGR: Y estoy seguro que también hay varios tipos de causas.

ARISTÓTELES: Yo sostengo que las causas pueden ser de cuatro tipos y que están mutuamente relacionadas y adelantándome, te diré que la principal es la causa final que es la última en ejecución pero es: "la intención inicial. La primera causa de la que hablaremos es la causa material y es aquello de lo que se hace algo."²⁶ La causa material es también causa de cómo se hacen las cosas.

IGR: En el Diseño Gráfico las nuevas tecnologías y las computadoras han sustituido al restirador y a las escuadras.

²⁶Ibidem, pág. 137.

ARISTÓTELES: Es de ese modo. La segunda causa la llamamos formal y es: "la forma, acto o perfección por lo que algo es lo que es o se hace."²⁷

IGR:El Diseño Gráfico se determina formalmente porque sus mensajes pueden imprimirse o pueden transmitirse por televisión y ahora por la pantalla de una computadora.

ARISTÓTELES: La tercera causa es fácil de entender si la remites a tu actividad de diseñador gráfico. Esta tercera causa la llamamos eficiente y nos lleva a pensar en el qué o en quién produce el cambio en una cosa. La última causa la he distinguido como la causa final, aquello en virtud de lo que algo se hace. ¿Puedes decir algo al respecto a la causa final del Diseño Gráfico?

IGR:Ahora que hemos hablado de las potencias y de las causas mi visión del Diseño Gráfico es más completa. La causa final del Diseño Gráfico tiene que ver con la potencia activa de un destinador y la pasiva de un destinatario del mensaje, voy a esto, cuando diseñamos un mensaje la causa última es relacionar a un destinador con un destinatario para que este último sea movido por nuestro mensaje en orden de que pueda cambiar sus hábitos de conducta, aunque sea tan solo por un cierto período de tiempo.

6. CONOCIMIENTO Y DISEÑO GRÁFICO

ARISTÓTELES: Para lograrlo es necesario llegar a un conocimiento objetivo que tome a las relaciones humanas como la substancia que permanece y por otro lado este conocimiento debe tomar al lenguaje como una estructura que se interpreta gracias a un orden gnoseológico significativo por un sujeto que está situado en un momento socio-histórico preciso, como ya lo habíamos comentado.

²⁷Ibidem, pág. 138.

IGR: Las ideas del diseñador parten del conocimiento y tienen la tarea de llevar al destinatario a otro tipo de conocimiento.

ARISTÓTELES: Lo más concreto que tenemos son las ideas, el objeto es abstracto porque siempre es cambiante, nunca es el mismo, sólo es idéntico a sí mismo por un instante.

IGR: El conocimiento es posible gracias al lenguaje y a la comunicación.

ARISTÓTELES: El conocimiento objetivo en este mundo se localiza en objetos particulares e individuales. El conocimiento se da cuando los conceptos que nos han sido heredados coinciden con el fenómeno o con el objeto, es decir, cuando la información que tenemos sobre el objeto se verifica con el fenómeno, el conocimiento que tenemos de él, es más preciso. Es como si en tus proyectos muestras la imagen de una botella de agua, tan de moda hoy en día, cuando el destinatario adquiere el producto, se verifica el conocimiento que, como imagen, tenía de ella.

IGR: Los conceptos se heredan como un lenguaje, como la forma de percibir al mundo.

ARISTÓTELES: El lenguaje es un proceso progresivo de objetivación del mundo. Cuando se aprende un lenguaje no sólo se aprende a nombrar las cosas, no se añade una lista de signos artificiales a su conocimiento previo de objetos empíricos acabados, más bien, se aprende el concepto de estos objetos. La forma esencial de los seres humanos es su razón. Los seres humanos somos animales racionales y relacionales. Esto determina nuestra meta final y propósitos, la razón es la habilidad de separar la forma de la materia.

IGR: Según Heráclito el mundo humano es la clave para una interpretación correcta del orden cósmico. En este mundo la palabra ocupa un lugar central.

ARISTÓTELES: En el mundo de Heráclito, *logos*, es: "un fenómeno antropológico en el que la palabra se entendía en función semántica y simbólica"²⁸ como se verá en Capítulo II de este trabajo.

IGR:Según Parménides el ser y el pensar son una misma cosa.

ARISTÓTELES: Para el griego, *logos* es: "la identidad fundamental entre el acto de hablar y de pensar."²⁹

La filosofía del lenguaje subraya que la misión más alta del lenguaje y hasta la única es la de unir a los hombres, pero esta unidad no puede promoverse sin al mismo tiempo dividir y separarlos. De este modo lo que estaba destinado a asegurar la armonía y la cultura se puede convertir en fuente de discordia y disenso.

IGR:El conocimiento me lo puede dar también la experiencia.

ARISTÓTELES: Bien dices aún cuando la experiencia parte de lo sensorial, es decir, de lo que nos llega a través de los sentidos y que podemos darnos cuenta por nuestra humana estructura sensitiva filogenética que nos lleva de la sensación a la percepción como proceso de racionalidad.

IGR:Se torna necesario entonces, conocer para hacer.

ARISTÓTELES: No hay conocimiento que se quede sin hacer, sin accionar. Aún cuando sus resultados no siempre se convierten en objetos materiales hay que estar ciertos que todo hacer, ya sea social o artístico, es en esencia transformador.

IGR:La vida del sujeto, como experiencia y hacer, es conocimiento.

ARISTÓTELES: Sí, pero determinado por algunos elementos de su propia historia como son: el origen del lenguaje que utiliza, también por el origen de las costumbres de su comunidad, todo lo que le ha sido heredado toma el valor de la historia y de la tradición. Recuerda que antes de ser nosotros somos historia.

²⁸CASSIRER, Ernst, *Antropología filosófica*, traducción de Eugenio Ímaz, FCE, Colección popular No. 41, México, 1997, 17a. pág. 170.

²⁹Idem.

IGR:El hombre crea el mundo a través de símbolos y el Diseñador Gráfico los traslada a otra dimensión del pensamiento.

ARISTÓTELES: "El hombre es un animal de símbolos es el *homo symbolicus*."³⁰ El hombre se diferencia de los animales porque hace problemas del propio lenguaje.

IGR:Podemos afirmar que los objetos del conocimiento se construyen histórica y lingüísticamente.

ARISTÓTELES: El conocimiento es la relación que se establece entre el sujeto y la cosa o fenómeno.

IGR:¿Cosa o fenómeno?

ARISTÓTELES: Sí, lo que percibimos con nuestros sentidos o, como representación a su propia conciencia, puede aparecer a la razón. Como es el caso de ese deseo del sujeto de establecer relaciones con otros sujetos a través de los signos que usa el Diseño Gráfico.

³⁰Ibidem, pág. 40.

CAPÍTULO II

EPISTEMOLOGÍA Y DISEÑO GRÁFICO

1. EL SABER Y SUS DIFERENTES CLASES

En este capítulo abordaremos los temas referentes al saber, su clasificación y las diferentes posturas del lenguaje como estructura que hace posible el conocimiento. Comenzaremos dando algunos elementos para describir al *anthropos*.

Aristóteles en el *Libro I* de la **Metafísica** nos puede ayudar a comenzar este apartado describiendo un modelo de hombre en tanto su relación con el saber. Las palabras del estagirita definen al hombre como un ser de memoria e inteligencia que por su propia naturaleza apetece saber. Es un ser que siente y que conoce sintiendo. Este saber es un proceso que se establece a través de sus percepciones y hacen que pueda vivir de imágenes y de recuerdos juntando las experiencias como memoria.

El hombre en Aristóteles es un ser de ideas y si sus ideas son de la misma especie que las cosas que de ellas participan, habrá entre ambas, las ideas y las cosas, algo común. Las ideas son las causas tanto del hecho mismo de existir como del hecho de devenir o venir a ser, sólo con ellas los seres que de ellas participan llegan a ser.

La Epistemología se refiere fundamentalmente al estudio del conocimiento y de cómo el hombre ha dado pasos por este camino.

Antes de seguir adelante es preciso conocer el concepto de razón. La razón puede definirse de diferentes maneras según nuestros intereses y perspectivas, revisemos tal acepción desde la pragmática:

"La razón es la capacidad de resolver problemas o dificultades. La historia de las ideas de Occidente deja al descubierto dos modos harto diferentes de proceder de la Razón. Ésta en ocasiones, obtiene éxito; es decir, resuelve una dificultad con la aprobación de todos cuantos entienden el lenguaje utilizado. Así sucedió con la geometría de Euclides. Frente a este proceder exitoso de la Razón aparece otro

que es preciso calificar de fracaso. En moral, religión, política, derecho, filosofía..., la Razón no logra unanimidades."¹

A partir de tales precisiones podemos entonces proceder a precisar el concepto de conocimiento científico que puede ser exitoso o no ser exitoso, este asunto se resuelve desde la valoración histórico-social del conocimiento y lo postula como ciencia desde un lenguaje codificado y cuando se han utilizado métodos probatorios. El concepto de ciencia parte de la *episteme* griega, *scientia* en latín. La *episteme* en Grecia tenía tres características importantes: 1) había sido saber objetivo, no técnico, 2) había sido saber por saber y no saber para modificar como para el romano. Para el griego, que es donde definitivamente surge el concepto de *episteme*-ciencia, esto le remite a un saber sistemático y no caótico como la historia que era un saber por acumulación, además 3) era un saber total y no fragmentario. El concepto griego de ciencia sobrevive hasta el renacimiento florentino con Galileo Galilei (1564-1642) en el que modificó el significado de ciencia y su significante. Su influencia fue tan notoria que por eso la denominó *scienza nuova*. La *scienza nuova* de Galileo descarta la tercera característica sosteniendo que el hombre deja de estudiar la realidad total de algo por observar sólo los fenómenos observables de ese algo. "Añadió Galileo una cuarta característica, no hay ciencia sin prueba, y ésta o es matemática o bien es verificable"² es la revolucionaria aportación del italiano.

Al respecto del término *logos* podemos retomar las últimas frases del Capítulo I de esta tesis: en el mundo de Heráclito, *logos*, es un fenómeno antropológico en el que la palabra se entendía en función semántica como simbólica, en tanto que para Parménides el ser y el pensar son una misma cosa. Para el griego *logos* es la identidad fundamental entre el acto de hablar y de pensar, es decir, es el momento en que el discurso se forma de manera coherente, continua y contigua. Podemos ahora reunir las dos raíces que

¹FULLAT, OCTAVI, Antropología filosófica de la educación, Ariel, Barcelona, 1997, pág. 12.

forman esta palabra para establecer que la Epistemología trata sobre los saberes que logran ser exitosos o no por la unanimidad de sus aseveraciones y que además, cualquiera que sea su modalidad, ha sido ordenado de manera lógica.

También conocida como Gnoseología o Teoría del Conocimiento, la Epistemología comienza por reconocer al conocimiento como un saber que se preocupa por sí mismo a partir de tres temas sustanciales:

- 1) ¿Qué es saber?
- 2) Investigar los modelos o modalidades del saber
- 3) ¿Cuál es la fiabilidad de los dos anteriores?

Para la primera interpelación la Epistemología no tiene una respuesta definitiva porque todo saber es histórico, pero sí estudia y reflexiona toda realidad que ocupa espacio y tiempo. Estas dos dimensiones, el espacio y el tiempo, planteadas por Emmanuel Kant en la *Primera Sección* de la *Estética Trascendental* de su obra **Crítica de la Razón Pura**, son dos formas puras de la intuición, fundamentadas como elementos que hacen realizable el conocimiento.

Al espacio lo considera: "como la condición de posibilidad de los fenómenos y no como una determinación dependiente de éstos y es una representación *a priori* que necesariamente está en la base de los fenómenos externos."³

El espacio no es otra cosa que una condición subjetiva de la sensibilidad. Esto nos lleva a pensar que tal vez contra el temible mundo exterior únicamente puede uno defenderse mediante una forma cualquiera de alejamiento si pretende solucionar los problemas únicamente para sí.

²Ibidem, pág. 14.

³KANT, Emmanuel, *Crítica de la razón pura*, traducción de Francisco Larroyo, Porrúa, col. sepan cuantos No. 203, México, 1996, pág. 43.

En lo que respecta al tiempo lo considera como: "una representación necesaria sobre la que se basan todas las intuiciones."⁴ Los fenómenos pueden todos desaparecer, pero el tiempo mismo no puede ser suprimido. El tiempo sólo tiene una dimensión, no son varios tiempos a la vez sino uno tras otro e implica los conceptos de cambio y de movimiento.

Es en estas dimensiones del espacio tiempo donde se encuentra lo real. La realidad como una construcción, un conjunto de conceptos en cualquier área del saber humano. Lo real en cuanto construido, es modificado, se reconstruye desde una visión histórica. Desde una muy particular forma de ver el mundo, hay un mundo para cada cultura, hay un mundo griego, azteca, hay un mundo de los arquitectos, de los diseñadores, de los filósofos.

Para que se desarrolle el proceso del conocimiento es necesario contar con tres elementos que participan de él:

1) El sujeto cognoscente

Es el individuo, pero como humanidad, construye saber desde tres formas diferentes:

Los saberes

Los afectos

La decisión

Los saberes pueden verse también desde tres mecanismos:

Primer mecanismo: Saber sensorial

Es lo que llega a través de los sentidos. Es la sensación de cualidades facilitada por nuestra estructura sensitiva, desde este modelo filogenético vemos el mundo, implica también la percepción del objeto.

Segundo mecanismo: La imaginación

⁴Ibidem, pág. 47.

Desde Aristóteles se considera a la imaginación como un mecanismo que facilita el paso de la percepción al concepto. El concepto no ocupa ni tiempo ni espacio. Los conceptos abstractos se explican mejor con ejemplos, antes de llegar a definirlos de manera concreta.

La diferencia entre imaginación y memoria, es que en la primera aparece el concepto en tanto que la segunda actúa como un referente en el tiempo.

Tercer mecanismo: La razón

Kant en el s. XVII en la *Introducción* a su **Crítica de la razón pura** establece que:

"hay dos ramas del conocimiento humano, que quizá se originen en una raíz común, pero desconocida para nosotros, y son a saber, la sensibilidad y el entendimiento. Por medio de la primera nos son dado los objetos; por medio de la segunda los objetos son pensados."⁵

Y distingue entre entendimiento y razón, para el primero establece que es la facultad cuya representación es el concepto en donde la multiplicidad de la intuición sensible es reunida y enlazada, en tanto que la razón no contiene nada empírico, la razón es pura cuando está desprovista de *empeiria*. El saber nos lleva a la reflexión acerca de cómo se sabe, el creer-empírico o entendimiento nos conduce a pensar porqué se cree. Retomando el concepto desde las aseveraciones de la pragmática, como la capacidad humana de resolver problemas, podemos decir a partir de estas aseveraciones que la resolución de problemas es un discurrir mental en el que sólo queda el concepto y la vinculación con otros conceptos, no hay fenómeno que aparezca a los sentido sino que el fenómeno aparece únicamente a la razón.

Kant señaló que la primera condición trascendental de la posibilidad de la experiencia radica en que la síntesis de lo múltiple es una síntesis dentro de una conciencia pero la razón es una capacidad de conocer, delimitada por la voluntad y por el

⁵Ibidem, pág. 40.

sentimiento. La razón es un discurrir mental sin fenómeno, un discurrir sobre los mismos fenómenos.

Los afectos

Se remite a la forma en cómo el sujeto recibe al mundo y cómo lo construye a partir de sentirse afectado por él. Esto lo puede llevar a determinar su forma de actuar en el mundo. Dentro de los afectos tenemos dos ámbitos, el primero es el sentimiento: es el cómo se siente uno ante la estimulación del mundo. Para ello podemos hablar de dos talantes, optimista y pesimista, la visión individual, cualquiera que sea, se adquiere por el contacto con el medio, tanto el natural como el creado por otros hombres, y es a partir de lo que construimos mundo.

El segundo es el emotivo, es la emoción. De *moción*: moverse y *e*: desde, moverse desde algo hacia ese otro algo. Añade la somatización al sentimiento.

La decisión

Implica libertad, decidir que hacer. Hay un hacer social que es un hacer accional, hay un hacer científico, artístico, crítico El sujeto recibe fenómenos que organiza y con los cuales construye el mundo. Todo lo que se recibe se recibe según la estructura cognoscitiva del perceptor.

2) La historia. Lo histórico-social

Es lo que nos ha sido heredado, tiene el valor de la historia y de la tradición. Se vive desde un lenguaje y desde las costumbres que con él se han construido como el mundo, los objetos y los símbolos. A diferencia del signo, que llamamos hoy la parte mínima de un lenguaje, el símbolo no vale por sí mismo sino por lo que simboliza para una cultura.

Para San Agustín, que llamó al símbolo *sacramentum*, es decir, vale por lo que apunta, en tanto que Paul Ricoeur dice que hay símbolos de símbolos, que el símbolo nos

remite al símbolo no a lo simbolizado. Ernst Cassirer en su libro **Antropología filosófica** define al hombre como un animal *symbolicus*.

El hombre vive en el mundo a través de símbolos, el primer sistema de símbolos que conoce el hombre es el lenguaje. Una de las grandes peculiaridades del lenguaje humano es que el hombre hace problemas del mismo lenguaje, podemos decir entonces que el sujeto construye el mundo lingüísticamente.

En el lenguaje, como veremos en el apartado sobre Ferdinand de Saussure, cada palabra apunta a un objeto del mundo material o conceptual. Los objetos del conocimiento son objetos históricos construidos simbólicamente y lingüísticamente.

La diversidad de lenguas y lenguajes es un hecho antropológico de mayor importancia, no construimos mundo, construimos mundos. Tanto lenguas como lenguajes están siempre abiertos al futuro, al cambio. Es el planteamiento de la esperanza, la interpretación del mundo está siempre siendo construida por el hombre.

3) Lo real. Constructo-construido

Partimos, como con el conocimiento, de que lo real es histórico. Construimos el objeto de estudio a partir de su historia. Para saber es determinante entender que por principio se establece una relación entre dos elementos:

YO	COSA O FENÓMENO
Un sujeto cognoscente que quiere saber.	Que se muestra.

Conocer lleva al primero (YO) a ponerse en contacto con el segundo (COSA O FENÓMENO).

El fenómeno es lo que aparece a nuestros sentidos, cuando algo se conoce es a partir de que es posible percibirlo por nuestros sentidos.

Lo expuesto hasta ahora nos lleva a la tercera pregunta de la fundamentación epistemológica: ¿cuál es la fiabilidad del saber?

El saber o los saberes, como se dijo al inicio de este capítulo, tienen una validez histórica que su propio momento social y cultural se encarga de validar. Podemos retomar la clasificación de los saberes que plantea el Dr. Octavi Fullat en su libro **PAIDEA Filosofías de la educación**, para definir la ubicación del saber que representa el Diseño Gráfico a partir de su *logos*, es decir, del lenguaje discursivo, coherente, continuo y contiguo que representa. Definimos en un principio que existen dos clases de saberes, los que llegan al consenso por unanimidad, por que estudian una parte de la realidad y por que son de carácter demostrativo o verificable llamados científicos, en tanto que los que no son unánimes son considerados no-científicos. Ahondemos más en los saberes, por ejemplo, las proposiciones lógicas o matemáticas llegan a ser verdaderas ya que su validez descansa en el hecho de que son analíticas y su validez depende de definir con antelación los símbolos utilizados. Es importante remarcar que para la Lógica y las Matemáticas, definidas como ciencias formales, el fenómeno a partir del que se construyen no aparece a nuestra experiencia sensible, sino a nuestra razón, sus premisas son demostradas a partir de formulaciones axiomáticas no fenoménicas, es decir: "es una proposición que se establece con objeto de deducir una serie de consecuencias".⁶

Otro saber de carácter científico demostrativo es llamado Ciencias Empíricas y parte de proposiciones de un carácter fáctico referido al mundo. Se apoyan en la experiencia y trabajan por lo tanto *a posteriori*. En este grupo tenemos a las ciencias de la naturaleza como la Física, la Química, la Biología, la Geología, por mencionar algunas, cuyas proposiciones son verificables por la experiencia sensible que hace posible determinar su verdad o falsedad, puede comenzar el proceso de verificación por la observación. Por otro lado tenemos a las Ciencias Empíricas experimentables también como la sociología, la economía, la historia, distinguiéndose de las anteriores en que su campo de aplicación no es la naturaleza sino el hombre y sus obras que le han llevado a vivir en una civilización y son del tipo de las que no tienen éxito por unanimidad, tan sólo se verifican en un lapso específico del tiempo.

⁶PONCE RIVAS, Antonio, Columnas metodológicas, INAD, México, 1997, pág. 173.

En un tercer grupo podemos tener a los saberes o conocimientos Metafísicos y Axiológicos, estos se refieren a realidades experimentables pero no demostrables, es decir sólo pueden ser de carácter mostrativo y parten de tomar en cuenta los juicios de valor, pudiendo ser estéticos o morales. Esto nos lleva a pensar que los juicios como si algo es hermoso u horrible no quiere decir que carece de validez, sólo quiere decir que carece de validez científica en el estricto sentido de la definición de ciencia. En este grupo podemos considerar a los saberes de la Moral, de la Política, del Derecho y de la Estética, entre otros.

En una cuarta y última clasificación podemos agrupar a los saberes de carácter metalingüístico, es decir, aquellos que hablan de otros discursos. Estos saberes son considerados también como críticos o reflexivos, son el pensar sobre lo pensado, es en ellos que podemos considerar a la Filosofía, a la Semiótica y a la Hermenéutica, los cuales se conforman como los ejes centrales de esta tesis.

Pero la Psicología, la Historia, la Economía y el Diseño Gráfico, por mencionar algunos, no han sido ubicados todavía. Podemos abrir un quinto grupo donde tengan cabida estos saberes conocidos como Ciencias Sociales y cuyo nombre responde a un deseo de legitimación y reconocimiento, ya que consideran métodos de carácter demostrativo y verificable pero no con el rigor de las ciencias exactas o empíricas. Este grupo lo podemos colocar entre las empíricas ya que parten de un fenómeno, de algo que se construye como representación de lo humanamente hecho y los saberes axiológicos, ya que son de carácter estructural, ético y moral.

SABERES CIENTÍFICOS		SABERES NO CIENTÍFICOS	
CIENCIAS FORMALES	CIENCIAS EMPÍRICAS	SABERES AXIOLÓGICOS Y METAFÍSICOS	SABERES CRÍTICOS O METALINGÜÍSTICOS
Matemáticas Lógica	Astronomía Física Química Geología Biología	Filosofía Teología Moral Política Estética Derecho Ética	Semiótica Hermeneútica Psicología Historia

<p>Ciencias sociales</p> <p>Sociología</p> <p>Economía</p> <p>Psicología social</p>

Las actividades humanas del orden científico parten de un fenómeno que bien podemos percibir por nuestros sentidos o construir en nuestra conciencia y que se determina de manera lingüística, refiriéndonos a cualquier tipo de lenguajes y ontología, definiendo con una modalidad rigurosa una terminología específica de los lenguajes, permitiéndonos una aproximación para determinar el ser de las cosas, el ser del mundo. El carácter científico del Diseño Gráfico radica precisamente en conocer el fenómeno del querer decir algo a alguien que, como deseo inmanente, aparece a la conciencia y no a lo sensible. Recibimos el mundo y actuamos en él por lo que nos ha sido heredado, por la historia, y esto es esencialmente el lenguaje.

2. ESTRUCTURA, LENGUAJE Y DISEÑO GRÁFICO

Se define a la estructura como un complejo de relaciones, en ella la dependencia de sus elementos se caracteriza por sus relaciones como un todo. Para Levy–Strauss la función de la estructura es:

"la tentativa de descubrir el orden de los fenómenos que no equivale a introducir en la realidad un orden preconcebido, sino que exige más bien una producción, una reconstrucción y una conformación modélica de esa realidad."⁷

Podemos afirmar entonces que las estructuras no existen independientemente de su contexto definitorio inmediato y que la construcción de una estructura, es un proceso de transformación y adaptación con el objetivo de llegar a enunciados que surjan de la identificación de los elementos y de las relaciones o procesos que se establecen entre ellos. Esta visión incluye el caracterizar como estructuras aún a los procesos más elementales sabiendo que el conjunto de relaciones tiene un límite que depende siempre del punto de vista del observador.

Al todo del que partimos lo llamaremos sistema y al fenómeno de constitución de un sistema lo designaremos como organización. Una diferencia fundamental entre la estructura y el sistema es que la primera se caracteriza por las relaciones que se establecen entre sus elementos en tanto que un sistema se diferencia por los tipos de comunicación que surgen de los elementos mismos de la estructura. Esta relación comunicativa constituye la función de la estructura dentro del sistema.

En el estudio de las estructuras, el sujeto se manifiesta en la contextualidad, esa visión problematizadora que se hace posible cuando los sujetos se exponen. El mismo sujeto participa del sistema como cualquier otro elemento de éste. Aquí también ha

⁷LEVY-STRAUSS, Claude, pos. cit., BROECKMAN, Jan M. El estructuralismo, Herder, Barcelona, 1974. p. 11.

contribuido la lingüística en la toma de conciencia ya que ningún elemento aislado del sistema puede definirse si no es por su relación con todos los otros elementos.

No se considera a la estructura por sí misma, sino frente a los grupos, al mundo, a la corporeidad donde la contextualidad es necesaria para hacer posible la distinción y la singularidad del sistema y de sus componentes. Las propiedades de los elementos no tienen consistencia en sí mismas, sino que sólo pueden deducirse del conjunto de las relaciones, así pues los significados se contextualizan en favor de las relaciones haciendo posible la construcción que queda reconocida como la esencia de todo acto creador del hombre. El objeto, cada vez que se reconstruye a partir de sus elementos estructurantes, pone de manifiesto sus funciones.

Los estudios de orden estructuralista parecieran no tener una teoría del método lo que no significa que no se encuentre ningún criterio gnoseológico fundamental que se inscriba en los modernos esfuerzos científicos que desean llegar al nivel de la racionalidad. El método sugerido por la actividad estructuralista aboga directamente en favor del irracional enfocado científicamente, es decir, no se caracteriza por ser del orden explicativo sino más bien comprensivo. Es necesario comentar que el método de la actividad estructuralista no puede determinarse de antemano de una manera irrevocable porque perdería su esencialidad interpretativa y reconstructiva en beneficio de una actividad sistematizada que no es su objetivo.

Ludwig Wittgenstein en su **Tractatus logico-philosophicus** dice: "...lo místico no es cómo existe el mundo, sino el hecho de que exista."⁸

En la estructura se manifiesta un relativismo nuevo que empieza con el relativismo necesario de la antropología cultural y de la ciencia del lenguaje sobre bases etnolingüísticas.

Para comprender una estructura es necesario apoyarse en investigaciones y teorías concretas relativas a determinadas actividades sociales y con las cuales es posible

⁸WITTGENSTEIN, Ludwig, Tractatus logico-philosophicus, pos cit BROECKMAN, Jan , op cit pág. 24

reconstruir un objeto de tal modo que en ello se manifieste en relación a qué reglas funciona.

Una de las primeras estructuras que conoce el hombre y con las que se aproxima a construir el mundo es el lenguaje. Para F. Max Müller el lenguaje es: "por naturaleza y esencia, metafórico; incapaz de describir las cosas directamente, apela a modos indirectos de descripción, a términos ambiguos y equívocos."⁹

Antes de que un niño aprenda a hablar descubre medios más simples para comunicarse con otras personas, ruidos, llantos y gestos, entre otros, que se van adoptando de una manera nueva, ya no son reacciones instintivas sino que se van empleando de una manera consciente e intencional. El lenguaje se articula no como un agregado de sonidos y palabras sino como un sistema y es entonces que el lenguaje adquiere una función semántica, es decir, de significado, la palabra va en camino de hacerse *logos*, –pensamiento y discurso coherente– dando la posibilidad de llevar al sujeto al terreno trascendental del conocimiento humano. Según Heráclito es el mundo de lo humano la clave para una interpretación correcta del orden cósmico y en este mundo de lo humano la palabra ocupa un lugar central, entendida en su función semántica y simbólica. El sentido de una palabra parte de que sin una identidad, entre el sujeto cognoscente y la realidad conocida, no se podría explicar el hecho del conocimiento, una palabra no podría dar sentido a la realidad si no hubiera una identidad, aunque sea parcial, entre las dos, es decir, la relación de identidad entre el símbolo y su objeto debe ser natural en la medida de lo posible y que parece ser convencional en la mayoría de los casos.

Ahora se conoce ya no por una participación directa del sujeto con la realidad sino que los objetos son más bien conocidos que sentidos, cuando al sujeto se acerca a la realidad, el mundo puede ser conocido. Este proceso de representación, objetivación y sistematización es la construcción de la estructura del lenguaje y su tarea más significativa radica precisamente en que el hombre –a diferencia de la comunicación entre animales– crea lenguajes de los propios lenguajes.

⁹MÜLLER, F. Max, pos cit CASSIRER, Ernst, op cit, pág. 166.

"La diferencia entre los lenguajes no es sólo de signos sino de perspectivas o visiones del mundo (*Weltansichten*), y como proceso continuo de cambio, los lenguajes no son algo acabado."¹⁰

La principal tarea del lenguaje es la transmisión de las costumbres del grupo hacia el sujeto, lo que convierte a este último en seguidor, el lenguaje se erige como el motor de cualquier tipo de pensamiento, siempre pensamos a través de un lenguaje que se exterioriza por un idioma que pertenece a la colectividad. El lenguaje es un mundo de símbolos y signos, estando los primeros más impregnados de una carga cultural que puede transportarnos a otras realidades en tanto que los segundos apuntan a la realidad física, a lo que Charles Peirce (1839-1914) llama el referente. Michel Foucault en su libro **Las palabras y las cosas** hace referencia a la definición del signo de Condillac:

"es el signo el que traza la partición entre el hombre y el animal; el que transforma la imaginación en memoria voluntaria, la atención espontánea en reflexión, el instinto en conocimiento racional."¹¹

El signo es un elemento sustancial del lenguaje que cambia, las formas simbólicas dependen de los datos históricos que finalmente lo dinamizan posibilitando la correspondencia entre el conocimiento histórico y las condiciones bajo las cuales se desarrollan nuevos objetos históricos. El cambio hace posible una de las tareas fundamentales del lenguaje y es el que el sujeto aprenda el lenguaje o los lenguajes ya no sólo como el deseo de aprender o usar nombres sino también como formas nuevas de detectar y conocer el mundo objetivo.

¹⁰CASSIRER, Ernst, op cit, pág. 182.

¹¹CONDILLAC, Essai sur l'origine des connaissances humaines, Oeuvres, París, 1789, pos cit FOUCAULT, Michel, Las palabras y las cosas, S.XXI, 26a. ed. México, 1998, pág. .68.

Actualmente para el sujeto el mundo posee una forma definida como resultado de la actividad del lenguaje que ha modelado sus actitudes y actividades, intuiciones, percepciones y conceptos. La segunda de las tareas del lenguaje es el acto de clasificación ya que dar nombre a un objeto o a una acción significa subsumirla bajo un cierto orden o concepto de clases, las clasificaciones que encontramos en el lenguaje humano se basan en ciertos elementos constantes –semejanzas– o eventuales –diferencias– de nuestra experiencia sensible.

El lenguaje humano progresa de una etapa primera, relativamente concreta, a una etapa más abstracta; nuestros primeros nombres apuntan hacia algo concreto se adhieren a los hechos, a los objetos o a las acciones, es decir, el lenguaje como conocimiento hace que el sujeto avance de los aspectos concretos hacia los pensamientos más abstractos.

Es en este tenor de ideas que la estructura del lenguaje del Diseño Gráfico se sostiene como un sistema simbólico. La tarea fundamental del Diseño Gráfico consiste en la articulación intencional de un lenguaje simbólico –la forma, el color, la palabra– en base a un orden gnoseológico significativo para que un sujeto histórico lo interprete. Pero esta tarea depende de diversos factores situando de manera fundamental al deseo que tiene alguien de transmitir algo a otro alguien en una modalidad específica de los lenguajes, para lo que es imprescindible conocer, tanto en el destinador como en el destinatario, sus condiciones culturales, contextuales, el ambiente perceptual, las posibles relaciones entre el mensaje y las referencias que se hacen de la realidad material o abstracta, los medios de comunicación gráfica y las formas en que el destinatario puede proporcionar algún tipo de respuestas.

La necesidad de hacer llegar una información a otro se presenta al sujeto, pero lo que se presenta al diseñador es la forma en que él re-presenta el mensaje. Es aquí donde podemos considerar al diseñador como un intérprete y no como imitador de un modelo, la re-presentación implica a los destinatarios de lo diseñado por que necesariamente la relación entre el destinatario y el objeto diseñado o mensaje, implica haber establecido un acuerdo tanto histórico como cultural. El objeto diseñado o mensaje se manifiesta en un lenguaje simbólico, abstracto, y por ello metafórico, en el cual la imagen puede sustituir a la palabra integrándose con la forma y el color en un desarrollo intencional pero en el que la temporalidad juega un papel importante.

Tomar al lenguaje simbólico para el desarrollo de la teoría del Diseño Gráfico ha visto condicionado su desarrollo por los acercamientos teóricos de la comunicación de masas, especialmente de orden funcionalista por lo que ha seguido un esquema tradicional de emisor-mensaje-receptor. Actualmente podemos describir la actividad comunicativa del Diseño Gráfico a partir del conocimiento de sus propias constantes constitutivas: la articulación intencional de un mensaje en un lenguaje simbólico y por otro lado su interpretación.

Veamos en los siguientes apartados de este capítulo las teorías estructuralistas del lenguaje, la Semiología de Ferdinand de Saussure (1857-1913) y la Semiótica de Charles Peirce que se nos presentan como teorías del lenguaje o de los lenguajes como punto de partida para una teoría del conocimiento, para retomar por último algunas anotaciones relevantes del filósofo italiano Umberto Eco (1932).

3. FERDINAND DE SAUSSURE

Lingüista suizo nacido en Ginebra. Estudió lingüística en Leipzig, donde en 1881 defendió la tesis "Sobre el empleo del genitivo absoluto en sánscrito". Fue profesor de gramática comparada en la Escuela de Estudios Superiores en París hasta 1891 y, más tarde, pasó a ocupar la cátedra de lingüística indoeuropea y lingüística general en la Universidad de Ginebra. Se le considera el fundador de la lingüística moderna. Su obra fundamental es el Curso de Lingüística general que se publicó de manera póstuma en 1916 por sus discípulos Charles Bally y Albert Sechehaye .

Saussure había perdido la fe en la filología y en los estudios históricos, a los que llamó diacrónicos, del lenguaje argumentando que para estudiar un lenguaje es necesario ubicarlo como un sistema particular en un momento del tiempo que responde a condiciones socioculturales muy particulares. El fundamento filosófico detrás de su ciencia Semiológica es que el lenguaje y la historia anteceden al individuo. El profesor D. Arnason comenta respecto a la teoría de Saussure:

"La posición filosófica fundamental detrás de la ciencia de la semiótica es que el lenguaje y la historia se preceden a sí mismas. Nosotros hemos nacido en un

mundo donde el lenguaje ya estaba ahí y la historia ya había decidido como será usado el lenguaje. El argumento estructuralista es que la historia puede cambiar las reglas, pero no los sujetos de manera individual."¹²

Revisemos ahora la teoría semiológica de Ferdinand de Saussure. Su posición fundamental es de orden lingüístico para la que sostiene que esta ciencia se ha constituido en torno a los hechos de la lengua fundada en la lógica y no considera ninguna visión científica. La antecesora inmediata de la lingüística es la gramática cuyo único propósito es dar reglas para distinguir las formas correctas de las formas incorrectas, es una disciplina de carácter normativa. Después de la gramática aparece la filología, ya en Alejandría existía una escuela "filológica", pero este término se asocia sobre todo con el movimiento científico creado por Friedrich August Wolf a partir de 1777. La lengua no es el único objeto de la filología, se ocupa también de la historia literaria, de las costumbres, de las instituciones y en todos ellos usa el método que le es propio, el de la crítica.

El siguiente período anterior a la lingüística comenzó cuando se descubrió que se podían comparar las lenguas entre sí. Este fue el inicio de la filología comparativa o gramática comparada.

Finalmente Saussure define en el Capítulo 2, de su **Curso de lingüística general** nombrado *Materia y teoría de la lingüística* la tarea que le es propia a esta disciplina:

"La materia de la lingüística está constituida en primer lugar por todas las manifestaciones del lenguaje humano, ya se trate de pueblos salvaje o de naciones civilizadas, teniendo en cuenta en cada período, no solamente el lenguaje correcto y el "bien hablar" sino todas las formas de expresión"¹³

¹²ARNASON, D., http://130.179.92.25/Arnason_DE/Saussure.html. 12 de febrero 2001. (Traducido al español por Iván Garmendia R.)

¹³SAUSSURE, Ferdinand, Curso de lingüística general, traducción de Amado Alonso, Fontamara, México, 1993, pág. 72.

y para la cual determina las siguientes tareas:

- 1) Hacer la descripción y la historia de todas las lenguas de que pueda ocuparse y reconstruir, en la medida de lo posible, las lenguas madres de cada familia.
- 2) Buscar los elementos que intervienen de manera permanente y universal en todas las lenguas y sacar las leyes generales a que se pueden reducir todos los fenómenos particulares de la historia.
- 3) Deslindarse y definirse ella misma.

La lingüística tiene conexiones muy estrechas con otras ciencias, unas que le dan datos, otros que los toman. Tiene que diferenciarse cuidadosamente de la etnografía y de la historia donde el lenguaje no interviene más que a título de documento; la distingue también de la antropología que estudia al hombre solamente desde el punto de vista de la especie, mientras que la lingüística define al lenguaje a partir de un hecho social. El lenguaje tiene un lado individual y un lado social y no se puede concebir el uno sin el otro. El lingüista sostiene que en el lenguaje como hecho social, el objeto no antecede al punto de vista sino que es el punto de vista el que crea el objeto.

Saussure además sostiene que el lenguaje es histórico y que implica al mismo tiempo un sistema establecido que evoluciona, en cada momento es una institución actual y un producto del pasado. La lingüística ve en el lenguaje uno de sus objetos y a la lengua la toma como norma de todas las otras manifestaciones del lenguaje. Pero ¿qué es la lengua? Para nosotros la lengua no se confunde con lenguaje pero para el lingüista suizo la lengua no es más que una parte esencial del lenguaje que se refiere a la palabra como el uso que el sujeto hace del lenguaje. Es el producto social del lenguaje y es también un conjunto de convenciones adoptadas por el cuerpo social para permitir el ejercicio de la lengua en los sujetos. El lenguaje es multiforme y heteróclito, es decir derivado y, de manera dialéctica, de él mismo pueden derivarse otras formas o palabras.

Saussure hace énfasis en otras diferencias entre lenguaje y lengua, al primero lo ve como una totalidad en sí que se construye sobre principios lógicos de clasificación – representación, semejanza, diferencia y orden– mientras que a la lengua la ve como cosa adquirida socialmente por convención. Para Saussure el lenguaje hablado no es lo natural

en el hombre, sino lo natural es la facultad de constituir una lengua, es decir, un sistema de signos distintos que corresponden a ideas distintas bajo el argumento de que la facultad de articular palabras no se ejerce más que con la ayuda del instrumento creado y suministrado por la colectividad.

Para situar a la lengua en los hechos del lenguaje hay que ubicarla como acto individual que permite construir el intercambio entre sujetos al que el lingüista suizo llama la palabra, este intercambio se completa contando por lo menos con dos individuos aún cuando el lado ejecutivo del lenguaje siempre es individual y lo llama el habla. Sean dos personas A y B, el punto de partida del intercambio está en la mente de uno de ellos, donde los hechos de conciencia, que llama conceptos, se hallan relacionados con las representaciones de los signos lingüísticos o imágenes acústicas que sirven a su expresión. Un concepto desencadena en la mente la imagen acústica que le corresponde, este es un fenómeno psíquico que es seguido de un proceso fisiológico, el cerebro transmite a la boca un impulso relativo a la imagen, luego las ondas sonoras se propagan de la boca de A al oído de B, proceso físico.

Los individuos que se relacionan por el lenguaje establecen para este una normatividad en la que todos reproducirán, aproximadamente y de la misma manera, los mismos signos unidos a los mismos conceptos. La suma de las imágenes verbales almacenadas en todos los individuos es el lazo social con el se que constituye la lengua como un sistema gramatical existente en cada sujeto pero la lengua no está completa en ninguno de ellos pues no existe más que en la socialización.

Al separar la lengua del habla se separa lo que es social de lo que es individual, el habla es un acto individual voluntario y consciente en el cual se distinguen diferentes combinaciones con las que el sujeto hablante utiliza el código de la lengua para expresar su pensamiento personal. Hace notar que lo que definimos con el habla son cosas y no palabras.

Las características de la lengua para Saussure son:

- 1) Es un objeto definido en el conjunto heteróclito de los hechos del lenguaje. La lengua es la parte social del lenguaje, es exterior al individuo y por sí

solo no puede ni crearla ni modificarla, existe sólo como un acuerdo establecido entre los miembros de la comunidad.

- 2) La lengua, distinta del habla, es un objeto que se puede estudiar separadamente.
- 3) El lenguaje es heterogéneo, la lengua es de naturaleza homogénea.
- 4) La lengua es un objeto de naturaleza concreta. Los signos lingüísticos no por ser esencialmente psíquicos son abstracciones, las asociaciones ratificadas por el consenso colectivo y cuyo conjunto constituye la lengua se constituyen como realidades.

Saussure clasifica a la lengua como una institución social, como un hecho humano que se funda en un sistema de signos que expresan ideas y por eso es comparable a la escritura, al alfabeto de los sordomudos, a los ritos simbólicos, a las formas de cortesía, a las señales militares, sólo que es el más importante de todos esos sistemas. Su posición es que se puede concebir una ciencia que estudie la vida de los signos en el seno de la vida social, como parte de la psicología social y la llama Semiología cuyo objetivo es mostrar en qué consisten los signos y cuáles son las leyes que los gobiernan, la lingüística no es más que una parte de esta ciencia general.

El estudio del lenguaje comprende dos partes, la primera tiene un carácter esencial y su objetivo es demostrar que la lengua es social en su esencia e independiente del individuo, este estudio es únicamente psíquico, la otra, secundaria, tiene por objeto la parte individual del lenguaje, es decir, el habla. La lengua es necesaria para que el habla sea inteligible y produzca todos sus efectos, pero el habla, como acto individual, es necesaria para que la lengua se establezca, el hecho del habla es siempre primero y se aprende oyendo a los otros la lengua materna que sólo se registra en nuestra memoria con innumerables experiencias.

El habla es la suma de todo lo que los sujetos dicen tomando en cuenta:

- a) Combinaciones individuales
- b) Actos de fonación voluntarios
- c) Sus manifestaciones individuales y momentáneas.

La lengua es representada por la escritura y es uno de los puntos fundamentales de la teoría semiológica de Saussure cuyo objeto concreto de estudio es el producto social depositado en la memoria de cada sujeto. La palabra escrita es la imagen de la palabra hablada pero el prestigio de la primera se vislumbra a partir de que:

- 1) La imagen gráfica de las palabras se presenta como un objeto permanente, sólido y crea con la palabra hablada una unidad ficticia.
- 2) En la mayoría de los individuos las impresiones visuales son más firmes y durables que las acústicas. La imagen gráfica acaba por imponerse al sonido.

La palabra escrita ha dado origen a la escritura, para la que se plantea que no hay más que dos sistemas originarios:

- 1) El sistema ideográfico, en el cual la palabra está representada por un signo único y ajeno a los sonidos de que se compone, ese signo se refiere al concepto o conceptos de la palabra y de ahí indirectamente a la idea que expresa y
- 2) El sistema llamado fonético que reproduce la serie de sonidos que se estructuran como palabra.

La lengua como sistema, ideográfico o fonético, evoluciona siempre mientras que la escritura tiende a quedar sin cambio ya que la lengua puede ser vista como una lista de términos momentáneos que corresponden a otras tantas cosas. Esta concepción no nos dice si el nombre es de naturaleza vocal o psíquica, hace suponer que el vínculo de un nombre a una cosa es una operación muy simple, lo que está lejos de ser verdad.

Saussure utiliza la palabra símbolo para designar al signo lingüístico, o lo que llama significante, y dice que el símbolo tiene por carácter no ser nunca completamente arbitrario, hay un pequeño vínculo de carácter natural entre el significante y el significado. La palabra arbitrario no debe dar idea de que el significante depende de la libre elección del hablante, quiere decir que es inmotivado, es decir, arbitrario con relación al significado.

Para el significante determina un carácter lineal que se desenvuelve en el tiempo por ser de carácter auditivo y tiene las características que toma del mismo tiempo. Los significantes visuales, como las señales de ubicación dentro de un estadio deportivo, pueden ofrecer complicaciones para su interpretación, los significantes acústicos no. De hecho todas las sociedades hemos conocido a la lengua como un producto heredado de las generaciones precedentes y que para comenzar nuestra relación con mundo debemos aprenderla tal cual es. El estado de la lengua es siempre el producto de factores históricos que explican por qué el signo es inmutable, es decir, porque resiste toda sustitución arbitraria:

- 1) El carácter arbitrario del signo nos obliga a admitir la posibilidad teórica del cambio.
- 2) Existe una multitud de signos necesarios para constituir cualquier lengua.
- 3) La lengua es un sistema, pero no es arbitraria y donde impera la razón relativa se puede modificar por la influencia de todos.

Como el signo lingüístico es arbitrario parecería que la lengua, así definida, es un sistema libre que puede ser estudiado en su carácter sincrónico o diacrónico. Es sincrónico todo lo que se refiere al aspecto estático de la Semiología y diacrónico todo lo que se relaciona con las evoluciones.

Los hechos diacrónicos tienen por finalidad señalar el valor de un signo en relación con otros signos. Esos hechos diacrónicos no tienden a cambiar el sistema, por ejemplo, la lingüística diacrónica estudia los términos sucesivos que se sustituyen unos a otros en el tiempo. La inmovilidad en la lengua no existe, todas sus partes están sometidas al cambio. La perspectiva diacrónica se ocupa de fenómenos que no tienen relación alguna con los sistemas aún cuando los condicionan. El hecho sincrónico es siempre significativo ya que para la masa hablante es la única realidad.

Los métodos de cada uno de estos ordenes, sincrónico y diacrónico, difieren también de dos maneras:

1) La sincronía quiere conocer a los sujetos hablantes con un método que consiste en recoger su testimonio para descubrir en qué medida existe para la conciencia de los sujetos hablantes. La lingüística diacrónica debe distinguir dos perspectivas, una prospectiva que siga el curso del tiempo y la otra retrospectiva que lo remonte al pasado.

2) Los límites del estudio sincrónico no tiene por objeto todo cuanto es simultáneo, sino solamente el conjunto de hechos correspondientes a cada lengua. Aquí Saussure introduce un nuevo término, idiosincrónico, entendiendo por este que la lingüística rechaza los términos que no pertenecen forzosamente a una misma lengua.

En estos nuevos términos el lingüista señala que las tareas de la lingüística sincrónica deben contemplar el ocuparse de las relaciones lógicas y psicológicas que unen términos coexistentes y que así llegan a formar un sistema, además de establecer los principios fundamentales de todo sistema idiosincrónico. En tanto que la lingüística diacrónica debe estudiar las relaciones que unen términos sucesivos no percibidos por una misma conciencia colectiva.

En el apartado 1. *Entidades y unidades. Definiciones* del Capítulo 2, *Las entidades concretas de la lengua* de su obra citada, Saussure define al signo como un elemento con naturaleza propia:

"Los signos de que se compone la lengua no son abstracciones, sino objetos reales, esos signos y sus relaciones son los que estudia la lingüística y se les puede llamar las entidades concretas de esta ciencia. La entidad lingüística no existe más que gracias a la asociación del significante y del significado."¹⁴

Saussure, al modo griego, postula a la lengua como pensamiento organizado, como un sistema con dos elementos: las ideas y los sonidos y cuyo valor puro es su aspecto

¹⁴ Ibidem, pág. 175.

conceptual, es la propiedad que tiene la palabra de representar una idea. Sin la ayuda de los signos seríamos incapaces de distinguir dos ideas de manera clara y constante y asienta que el papel característico de la lengua es servir de intermediaria entre el pensamiento y el sonido.

Las palabras contraen entre sí relaciones fundadas en el carácter lineal de la lengua, que excluye la posibilidad de decir dos cosas a la vez, dentro de ellas tenemos a la relación sintagmática que enlaza la totalidad con sus partes. Esta relación sintagmática definida por Saussure, solamente la contempló para su aplicación en la lingüística y para determinar el esquema de relaciones de un objeto en general al que llamó sintagma o frase y conocer la relación de las partes con el todo. Esta relación parte de identificar los elementos mínimos del lenguaje a los que llamó morfemas y que se suceden formando un todo que adquiere un propio valor, el sintagma forma una unidad coherente, se refiere al código de unión de los elementos presentes en el objeto. Es una relación en presencia de esos elementos. También existen relaciones asociativas y parte de que los grupos formados por asociación mental o identidad tienden a relacionar los dominios que presentan algo de común.

En el apartado llamado *Analogía* del Capítulo 4 de la misma obra, Saussure habla de un mecanismo de la lingüística que puede relacionarse con una perspectiva gnoseológica: la analogía. Una forma analógica es una forma hecha a imagen de otra o de otras muchas según una regla determinada. La analogía es de orden psicológico y gramatical en el sentido de que supone la conciencia y la comprensión de una relación que una las formas entre sí.

La analogía implica:

- 1) La comprensión de la relación que une las formas generatrices
- 2) El resultado surgido de la comparación es una forma improvisada por el sujeto hablante para la expresión del pensamiento.

En otro apartado designado *La aglutinación* del Capítulo 7, habla de otro mecanismo cuya función es también del orden gnoseológico: la aglutinación. Este mecanismo consiste en

que dos o más términos, que pueden ser distintos, se llegan a encontrar en diferentes sintagmas en una unidad.

El contraste entre la analogía y la aglutinación es el siguiente:

- 1) En la aglutinación dos o más unidades se confunden en una sola por síntesis. La analogía, por el contrario, parte de unidades inferiores para hacer con ellas una unidad superior.
- 2) La aglutinación opera únicamente en el orden de lo sintagmático. La analogía se construye con las series asociativas y con los sintagmas.
- 3) La aglutinación es un proceso mecánico donde el ensamblaje se hace por sí solo. La analogía es un procedimiento que supone análisis y combinaciones, es una actividad inteligente, una intención.

Los términos de construcción y de estructura que se plantearon en el apartado 2 de este Capítulo se pueden aplicar al de aglutinación o al de analogía. En el primer caso sugieren la cimentación lenta de elementos que para estar en un sistema deben sintetizarse de manera tal que puede llegar a ser difícil la identificación de sus partes, en tanto que para el segundo sus elementos fundamentales se asocian de manera combinatoria intencional.

La teoría postulada por Saussure es de orden lingüístico y hace énfasis en la sincronía como elemento fundamental del estudio de los lenguajes y ejemplifica con gran detalle y con un conocimiento magistral del latín como éste ha dado origen al francés, español, italiano y portugués. Los conceptos fundamentales que se retomarán para esta tesis son:

La naturaleza binaria del signo

Los signos están compuestos de dos distintas partes inseparables, el significante y el significado.

El significante es la representación producida por algo material en tanto que el significado es el concepto o imagen mental a la que nos refiere el significado.

Los signos pueden ser transitivos, intransitivos o trascendentales

Transitivos si nos proyectan a un objeto del mundo exterior. Intransitivo si se refiere a una función netamente gramatical y trascendental si la palabra no nos remite a un objeto verificable del mundo exterior.

Los signos son arbitrarios

No hay una relación necesaria entre el signo y el objeto material al que se refiere. Saussure retó esta noción señalando la diferencia radical entre los nombres dados al mismo objeto en diferentes idiomas. En otras palabras, sostiene que no hay una conexión *a-priori* entre la palabra y la cosa.

Los signos son convencionales

Entendemos una palabra porque hemos convenido socialmente en su significado. Esto tiene importantes consecuencias en la relación entre lengua e ideología, esta última se inscribe en prácticas a través de discursos, de mitos.

El lenguaje es un sistema de diferencias

Por lo tanto no hay términos definitivos. Si las palabras hubieran estado por los conceptos pre-existentes todos tendrían equivalencias exactas pero los diferentes lenguajes usan las palabras de diversas maneras.

La intencionalidad de los signos

Los signos y su combinación son intencionales. Se estructuran en relación a que eventualmente serán enviados como mensaje por un emisor que desea comunicar y son entendibles sólo para aquellos destinatarios que entienden lo que está codificado con esos signos.

La persistencia de los signos

Aún cuando los signos son arbitrarios y convencionales, ellos ya estaban allí, la palabra y lo que representa ya estaba antes de que nosotros llegáramos. Esto no significa que el significado no pueda cambiar, sólo que un sujeto no puede cambiarlo sólo por tener la voluntad de hacerlo, lo que puede hacer es proponer y el consenso lo determinará.

La separación de significados

La relación entre el significante y el significado no está fijada como algo eterno. Los significados del diccionario indican las relaciones más comunes entre significantes y significados en un período particular de la historia, con frecuencia, sin embargo, nuevos significados son añadidos y alteran el significado fundado por el signo.

El significante y el significado

Jaques Derrida apunta que:

"El significado está siempre compuesto de significantes. En el ejemplo "animal de cuatro patas que ladra" el significado es "perro" pero, por sí mismo, una frase es una serie de signos compuestos por diversos significantes con sus propios significados. De esta manera, la definición siempre es infinita o circular."¹⁵

¹⁵ARNASON, D., http://130.179.92.25/Arnason_DE/Saussure.html. 12 de febrero 2001.
(Traducido al español por Iván Garmendia R.)

Para concluir con Saussure necesitamos dejar como antecedente que su teoría lingüística, a la que denominó Semiología, bajo cierto orden gnoseológico es vista como una teoría del conocimiento en la que el sujeto se acerca al mundo bajo el orden de la estructura misma de los lenguajes incluyendo el lenguaje visual del Diseño Gráfico y que se sirve de los dos mecanismos mencionados anteriormente: la analogía, que es definir la relación que une a las formas generadores más generales, es decir, conocemos por relacionar esquemas mentales previos que se han juntado como experiencia y memoria. El segundo mecanismo es la aglutinación que referida a la información, no es arbitraria ni incoherente, sino que está determinada también por un modelo o estructura que el sujeto previamente conoce.

El concepto de smiosis lo encontramos en Saussure y lo veremos también en Peirce. Revisemos el sentido de semiosis en Saussure:

"Semiosis es el arreglo de morfemas en una unidad más grande de sentido. Como tal, funciona de dos maneras: 1) combina elementos sintagmáticamente en una relación horizontal de contigüidad (para dar sentido) y 2) selecciona los elementos paradigmáticamente en una relación vertical de selectividad (escoge qué signos usar). El término 'semiosis' es usado de manera diferente por algunos pos-estructuralistas. La semiosis siempre antecede a los elementos narrativos: *mimesis* (lo que muestra) y *diegesis* (lo que dice)."¹⁶

Saussure apunta sobre las diferencias de los conceptos que revisamos anteriormente:

Significante: representación producida por algo material, el signo es la forma esencial en que se materializan los lenguajes.

Significado: el concepto o imagen mental a la que nos refiere el significante.

¹⁶Idem.

Lenguaje: el conjunto de reglas del lenguaje, tanto hablado como escrito.

Lengua: el lenguaje articulado fonéticamente.

Habla: el uso que el individuo le da a la lengua.

Palabra: acto individual que permite construir el intercambio entre sujetos.

Diacrónico: estudiar o examinar un fenómeno involucrando su origen, desarrollo, historia y evolución.

Sincrónico: estudia o examina un fenómeno en un período de tiempo determinado y en un lugar específico reconstruyendo las relaciones socio-históricas que le dieron origen y a los que el mismo fenómeno pudo haber originado.

Analogía: supone un modelo y su imitación regular, una forma analógica es una forma hecha a imagen de otra o de otras muchas según una regla determinada.

Aglutinación: consiste en que dos o más términos, con posible origen distinto, se pueden encontrar en diferentes sintagmas en una unidad.

La imagen visual: en la mayoría de los individuos las impresiones visuales son más firmes y durables que las acústicas. La imagen gráfica acaba por imponerse al sonido.

Veamos la forma en que podemos trasladar algunos conceptos saussureanos al Diseño Gráfico:

1) El **Significante** es para Saussure el signo mismo, es una estructura que no es un elemento mínimo sino que puede ser el caso de un concepto o conceptos que se materializan. Como lo hacemos en el Diseño Gráfico por ejemplo en el diseño de una marca en que se reúne tanto la forma, el color, el texto y que en conjunto la constituyen de manera precisa y única, es por esto que un signo no puede apuntar hacia dos cosas diferentes, el significante es la identidad del objeto.

2) El **Significado** es un proceso de reconocimiento de orden cultural que sólo puede actuar como relación bajo el campo de experiencias del sujeto. El Diseño Gráfico determina un mensaje por el significado específico que debe tener para el sujeto interpretante. El mensaje debe ser definido, planeado y realizado bajo los parámetros culturales únicos que debe conocer el diseñador, por ejemplor, la

manera en que hacemos una campaña política para un partido conservador difiere en significado para el sujeto de pensamiento o alineación democrática.

3) Los signos son **Arbitrarios**, el Diseño Gráfico propone signos o combinaciones de ellos con el objetivo de innovar y sorprender de manera atractiva y estética. Los signos no guardan una relación natural con el objeto al cual apuntan, sino que son elementos "artificiales" o ¿quién puede decir con seguridad y rigor científico que la protección de un peatón –como concepto– sólo depende de una señal roja, amarilla o verde?

4) Los signos creados por el Diseño Gráfico son **Convencionales** y parten de un acuerdo histórico, social, cultural y geográfico y desde luego, referidos al hombre. Aún cuando se trate de conceptos tan abstractos como "dinámico" o "estabilidad" el Diseño Gráfico debe conocer las formas convenidas que determinan con mayor seguridad el éxito de sus propuestas.

5) La **Intencionalidad** de los signos creados por el Diseño Gráfico llevan por supuesto un sentido específico que puede ser reconocido por un receptor o destinatario específico de acuerdo a sus experiencias de vida que se han acumulado como memoria.

6) La **Persistencia** de los signos en el Diseño Gráfico es quizá uno de sus principales retos en cuanto a innovación nos remite. Debemos dejar claro que el lenguaje visual con el que se trabajan los proyectos del Diseño Gráfico ya estaba allí como tal, en tanto que la innovación y originalidad viene a ser la parte de la diversidad de combinación de los signos.

7) El Diseño Gráfico maneja la estructuración de signos como mensaje de manera **Sincrónica**. El origen de la necesidad de comunicación es un fenómeno social determinado en espacio y tiempo, es decir, de manera geográfica e histórica por lo que los conceptos sobre los que se desarrolla el mensaje se materialicen en signos que deben estar orientados a tratar de que el destinatario los reconozca y los relacione de manera inmediata y asertiva.

4. CHARLES SANDERS PEIRCE

La teoría de la significación y su desarrollo estuvo influenciada en gran medida por el conductismo y el racionalismo *apriorístico*, las ciencias de los signos llegaron a perder el sentido originario contenido en el perfil que trazaron Peirce y Saussure hasta tomar la forma de un verdadero cuerpo teórico tanto que el filósofo inglés radicado en los Estados Unidos, pronosticaba que las leyes que la Semiología descubriera serían aplicables a la Lingüística, en tanto que esta no es más que una parte de la Semiótica, una ciencia general.

Charles Sanders Peirce afirma:

"por lo que sé, soy un adelantado en la tarea de despejar el territorio para abrir camino a lo que denomino semiótica, esta es la doctrina de la naturaleza esencial y las variedades fundamentales de las semiosis posibles".¹⁷

Su concepto de semiosis es el arreglo lógico de elementos del lenguaje que pueden ser cada vez más grandes. A estos arreglos de unidades semióticas les llama discurso y en un amplio sentido sostiene que el discurso depende del vocabulario, del sistema de pronunciación, de la gramática y de la sintaxis o reglas para estructurarse y generar un significado que pertenezca a un grupo. Es por esto que habla de la existencia de otros discursos como el de las diferentes clases sociales, el discurso de los anuncios televisivos y el discurso de la moda, entre otros. Hace énfasis en que no hay un discurso privilegiado ni reglas de cómo debe ser usado un lenguaje aunque bajo ciertas condiciones algunos discursos son preferibles a otros, pero todos los discursos son culturalmente determinados y fundamentan la posibilidad de darle al sujeto de involucrarse en ellos.

La semiótica de Peirce investiga, como una comprensión lógica, los modos de producción de la significación social, sus formas de manifestación y sus efectos entre los que podemos nombrar a la reproducción de las estructuras determinantes de la sociedad, el conocimiento de la organización y la dinámica de las mismas condiciones reproductoras

¹⁷ PEIRCE, Charles, La ciencia de la semiótica, Nueva visión, Argentina, s/f, pág. 9.

a las que se alude, es decir, los sistemas de representaciones colectivas, dando por conocidas las leyes generales de las estructuras de la significación de los sistemas semióticos.

La semiótica que propone analiza la dimensión significativa de todo hecho del lenguaje desde el momento en que se le asigna su pertinencia, todo aquello hacia lo que apunta, de manera conceptual, se convierte en objeto semiótico, proponiéndose así como una teoría de lo ideológico, para el filósofo inglés los objetos semióticos sólo existen gracias a su determinación teórica. Los lenguajes, como sistemas de representaciones colectivas, no preexisten como objetos científicos a menos que estén determinados teóricamente como tales.

Para Peirce el interpretante inmediato está implícito en el hecho de que cada signo debe tener su interpretabilidad, una "lógica del objeto" que le es propia, antes de relacionarse con el intérprete. Para el filósofo del "grupo de Harvard" el elemento fundamental de su teoría semiótica son los símbolos y los describe como la urdimbre y la trama de toda investigación y de todo pensamiento, la vida del pensamiento y de la ciencia es inherente a los símbolos; el lenguaje es importante porque es la forma para estructurar el buen pensamiento. Cada símbolo es un ente actual que cambia con lentitud, pero su significado crece inevitablemente, incorporando nuevos elementos y descartando algunos de los viejos. Cada símbolo por su origen, una imagen de la idea significada o una reminiscencia de algún acontecimiento, persona o cosa individuales, y suelen ser de dos tipos:

- 1) Se relacionan con su significado
- 2) Son una metáfora.

Cuando la ciencia crea nuevas concepciones recibe un nuevo vocablo o una nueva familia de palabras afines. La tarea de proveer esta palabra nueva recae en la persona que introduce la nueva concepción pero es una tarea que sólo se puede emprender con un conocimiento exhaustivo de los principios, los detalles y la historia del cuerpo de terminología en donde ello ocurrirá.

Para ello establece que la lógica, en un sentido general, es la doctrina *cuasi-necesaria*, o formal de los signos, que observa los caracteres de los signos y a partir de esto, por un proceso llamado abstracción, el sujeto es llevado a aseveraciones concernientes a lo que deben ser los caracteres de todos los signos usados por una inteligencia "científica", es decir, por una inteligencia capaz de aprender a través de la experiencia.

Sanders Peirce llama al signo representamen y lo define como ese algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter y se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa sujeto un signo equivalente. El signo está en lugar de ese objeto, lo sustituye con referencia a una idea, en cierto sentido platónico, en el mismo sentido en que decimos que cuando un hombre recuerda lo que estaba pensando anteriormente, recuerda la misma idea.

El signo o representamen está intrínsecamente relacionado con tres cosas, el fundamento, el objeto y el interpretante, por esto la ciencia de la semiótica tiene tres ramas. La primera es llamada gramática pura y tiene por cometido determinar qué es lo real del representamen usado por toda inteligencia científica que se deriva de la experiencia para que pueda encarnar algún significado.

La segunda rama es la lógica propiamente dicha:

"La lógica, en su sentido general, es, como creo haberlo demostrado, sólo otro nombre de la semiótica (semiótica), la doctrina *cuasi-necesaria* o formal, quiero decir que observamos los caracteres de los signos, y, a partir de tal observación, por un proceso que no objetaré sea llamado Abstracción, somos llevados a aseveraciones, en extremos falibles, y por ende en cierto sentido innecesarias, concernientes a lo que deben ser los caracteres de todos los signos usados por una inteligencia "científica", es decir, por una inteligencia capaz de aprender a través de la experiencia."¹⁸

¹⁸ Ibidem, pág. 21.

La lógica es la ciencia formal de las condiciones de verdad de las representaciones.

La tercera rama, la llama retórica pura, su tarea es determinar las leyes mediante las cuales un signo da nacimiento a otro signo y especialmente, un pensamiento da nacimiento a otro pensamiento.

La palabra signo la usa para denotar un objeto perceptible o solamente imaginable, o aun inimaginable en un cierto sentido. Para que algo sea signo de algo debe representar a otra cosa llamada su objeto. El signo puede solamente representar al objeto y aludir a él, pero no puede dar conocimiento o reconocimiento del objeto por sí mismo sin entablar relaciones de orden lógico con otros signos referidos al mismo objeto, entendiendo por objeto aquello acerca de lo cual el signo presupone un conocimiento, aunque sea mínimo, para que sea posible proveer alguna información adicional sobre el mismo.

Para la comprensión lógica de los signos Charles Peirce propone relaciones triádicas y considera las siguientes:

"De comparación. Son aquellas cuya naturaleza es la de las posibilidades lógicas, es decir, toma como origen la representación y la búsqueda en la memoria por analogía.

De funcionamiento. Son aquellas que buscan las relaciones de la naturaleza como hechos reales.

De pensamiento. Son aquellas cuya naturaleza es la de las leyes."¹⁹

Resume a las relaciones triádicas, como posibilidades lógicas, a los hechos reales y a la legalidad de las mismas para las que consideró tres diferentes "correlatos".

El Primer Correlato o primariedad del objeto, es el de naturaleza más simple y constituye una mera posibilidad, es lo real en proceso.

¹⁹Ibidem, pág. 26.

El Tercer Correlato o terceridad, es, de los tres, aquel que es considerado como de naturaleza más compleja, es una ley, no es una mera posibilidad, es el consenso para la decodificación.

El Segundo Correlato o segundidad, debe observarse con más detenimiento ya que lo considera como de complejidad intermedia, de modo tal que si dos cualesquiera de los otros son de la misma naturaleza –sean ambos meras posibilidades, existencias reales o leyes– entonces el Segundo Correlato es una existencia real. La segundidad permite conocer al objeto a través de los signos que lo sustituyen, los signos en general son la segundidad misma.

El Primer Correlato de una relación triádica es su objeto, en tanto que el Segundo Correlato es un signo o representamen y el posible Tercer Correlato se llamará su interpretante, siendo el primero una posibilidad, el segundo un hecho y el tercero una convención o legalidad.

Se propone también una tricotomía de los signos. Los signos son divisibles según tres tricotomías: primera, según que el signo en sí mismo sea una mera cualidad, un existente real o una ley general; segunda, según que la relación del signo con su objeto consista en que el signo tenga algún carácter en sí mismo, o en alguna relación con ese objeto o en su relación con un interpretante; tercera, según su interpretante lo represente como un signo de posibilidad, como un signo de hecho o como un signo de legalidad.

De acuerdo con la primera división, se propone una **Primera tricotomía** en la que un signo puede ser llamado **Cualisigno**, **Sinsigno** o **Legisigno**. Un **Cualisigno** es la cualidad de que un signo no puede actuar verdaderamente como un signo hasta tanto no esté formulado; pero la formulación no tiene relación alguna con su carácter en tanto signo. Para que un signo creado por el Diseño Gráfico pueda ser formulado como tal, es necesario que como propuesta de un lenguaje visual, se formule sobre las experiencias sígnicas y lingüísticas comunes que se hayan convenido. Su formulación como signo terminado es el conjunto de los elementos que lo constituyen, básicamente en Diseño Gráfico son la forma, el color y el texto que reunidos son una imagen, los cualisignos por tener un carácter de mayor duración temporal nos recuerdan los signos identificadores de

por ejemplo, los partidos políticos. Un **Sinsigno** (la sílaba sin se toma para significar "que es una única vez"), es una cosa o evento real y verdaderamente existente que es un signo. Puede serlo únicamente a través de sus cualidades; de modo tal que involucra a un cualisigno o, en realidad, varios cualisignos. Se puede ilustrar un sistema de sinsignos creados por el Diseño Gráfico en relación precisamente a un sistema de señalización como el evento de una exposición temporal en un museo en el que se diseñan las señales de acuerdo a los nuevos sitios que se deben visitar y del recorrido y acciones nuevas pero temporales que son estrictamente pertenecientes a ese evento. Un **Legisigno** es una ley que es un Signo. Esta ley es generalmente establecida por los hombres. Todo signo convencional es un legisigno. El Diseño Gráfico como actividad racional aparece para crear signos con la combinación de signos previamente existentes, estos signos previos ya estaban allí cuando el diseño apareció por eso utiliza signos que han sido socialmente convenidos para acercarse más a su reconocimiento. Para ilustrar al legisigno en el Diseño Gráfico tomaremos nuevamente a las señales en la calle tanto para peatones como para conductores, las que indican los límites de velocidad o los espacios para cruzar con más seguridad una calle, es importante hacer notar con esto que el signo por sí mismo no legisla las actividades humanas, sino que es sólo la representación de cómo el diseñador interpreta un acuerdo social.

Una **Segunda tricotomía** de los signos parece más cercana a la actividad conceptual y representacional del Diseño Gráfico, los distingue como **Ícono**, **Índice** y **Símbolo**.

Ícono. Es un signo que se refiere al objeto al que denota retomando las características que le son propias y que posee igualmente exista o no exista tal objeto en la realidad. Un ícono es un signo que poseería el carácter que lo vuelve significativo, aún cuando su objeto no tuviera existencia; tal como un trazo de lápiz en un papel que representa una línea geométrica. Es un signo, o representamen, es un Primero que está en tal relación triádica genuina con un Segundo, llamado objeto, para ser capaz de determinar a un tercero, llamado su interpretante, a asumir con su objeto la misma relación triádica en la que él está con el mismo objeto. La relación triádica es genuina, vale decir, sus tres miembros están ligados

entre sí de modo tal que no trata de un complejo de relaciones diádicas. Un signo es un representamen con un interpretante mental. Un ícono es:

"un representamen cuya cualidad representativa es una Primeridad de él en tanto Primero. Así, cualquier cosa es apta para ser un sustituto de otra cosa a la que es similar. La concepción de sustituto involucra la de intencionalidad y, por lo tanto, de Terceridad genuina. Un representamen por Primeridad solamente puede tener un objeto similar, o por Segundidad, entre dos cualidades. Un signo por Primeridad es una imagen de su objeto y, para expresarlo más estrictamente, sólo puede ser una idea. Es imposible que aún una idea sea un ícono."²⁰

En el Diseño Gráfico un ícono es un signo diseñado que como imagen, guarda una gran similitud con el objeto del que es representación. En el arte este concepto era llamado realismo y ahora es llamado hiperrealismo, en el diseño el ícono dirige la atención del destinatario al objeto mismo. Por ejemplo, la imagen con la que identificamos la estación del sistema colectiva Metro nombrada "Auditorio" nos remite no al tipo de eventos que en él se presentan, ni a que es un espacio con capacidad para 11,000 personas, es más ni siquiera nos remite a que es un centro de espectáculos, únicamente es una representación muy cercana al edificio mismo.

Índice. Es un signo que se refiere al objeto que denota en virtud de ser realmente afectado por aquel objeto, en la medida en que el índice es afectado por el objeto tiene alguna cualidad en común con él. Se trata de la efectiva modificación de signo por el Objeto. Un índice es un signo que perdería al instante el carácter que hace de él un signo si su objeto fuera suprimido, pero que no perdería tal carácter si no hubiera interpretante. Llamado también sema es:

²⁰Ibidem, pág. 46.

"un representamen cuyo carácter representativo consiste en ser un segundo individual. Si la Segundidad es una relación existencial, el índice es genuino pero si la Segundidad es una referencia, el índice es degenerado. Un Índice genuino y su objeto deben ser existentes individuales sean hechos o cosas y su interpretante inmediato debe tener el mismo carácter."²¹

El índice es una representación que se refiere a su objeto no tanto a causa de cualquier similitud o analogía con él, ni porque esté asociado con los caracteres generales que dicho objeto pueda tener, sino porque está en conexión dinámica con el objeto individual por una parte y con los sentidos o la memoria de la persona para quien sirve como signo por la otra. Los índices pueden ser distinguidos, por tres rasgos característicos: primero, que carecen de todo parecido significativo con su objeto; segundo, que se refieren a entes individuales, unidades individuales, conjuntos unitarios de unidades o continuidades individuales; tercero, que dirigen la atención a sus objetos por una compulsión ciega.

Nuevamente en el Diseño Gráfico podemos retomar el caso de los sistemas de señales como índices precisamente por que indican al destinatario cómo dirigirse a algún lugar específico y las acciones permitidas y no permitidas. La atención del destinatario y por lo tanto las acciones que le siguen son dirigidas casi de manera que él mismo no se da cuenta.

Símbolo. Es un signo que se refiere al objeto que denota en virtud de una ley, usualmente una asociación de ideas generales que operan de modo tal que son la causa de que el símbolo se interprete como referido a dicho objeto. Para Peirce el símbolo es:

²¹Ibidem, págs. 49-50.

"un representamen cuyo carácter representativo consiste precisamente en que él es una regla que determina a su interpretante. Todas las palabras, oraciones, libros y otros signos convencionales son símbolos. Hablamos de escribir o de pronunciar la palabra 'hombre', pero lo que pronunciamos o escribimos es solamente una réplica o corporización de la palabra."²²

La palabra y su significado son reglas generales pero de los dos sólo la palabra prescribe las cualidades de sus réplicas en sí mismas. Un símbolo es una ley o una regularidad del futuro indefinido, su interpretante debe ser susceptible de la misma descripción y también debe serlo el objeto inmediato en su totalidad o su significado. El símbolo es un signo naturalmente apto para declarar que el conjunto de objetos denotado por un conjunto cualquiera de índices que pueda estar en cierta manera ligado a él es representado por un ícono asociado con él.

El símbolo tiene un carácter mucho más conceptual que material y es mucho más arcaico –por decirlo de alguna manera– en el sentido que ya estaba allí cuando el diseño llegó. Elementos simbólicos mínimos como el significado del color, son utilizados por el Diseño Gráfico, de aquí podemos pasar a símbolos más complejos y que sólo son tales en función de que han representado algo para un grupo social que ha permanecido a lo largo del tiempo pero que es desde luego, parte del acuerdo social que hemos heredado. Si seguimos ejemplificando con señales o estaciones del Metro tomemos en este ejemplo el de la estación Zócalo, aquí el signo parte de un símbolo referido a un orden social establecido: el mito de la fundación de la capital azteca –Tenochtitlan– que condicionaba su fundación al lugar preciso donde se encontrara un águila devorando una serpiente y cuya imagen es ahora el escudo nacional. El símbolo actúa en los sujetos con mucho más fuerza ya que siempre está relacionado con algo que culturalmente le pertenece o con algo que se llega a identificar. El diseño de esta imagen del metro

²²Ibidem, pág. 55.

no es un símbolo *per se* sino que es la representación gráfica de "algo" que tiene un carácter simbólico para una cultura.

La **Tercera tricotomía** de los signos propuesta por Peirce es que un signo puede ser llamado **Rema**, **Dicisigno** o **signo dicente**, y **Argumento**. Un **Rema** es un signo que para su interpretante es un signo de posibilidad cualitativa, es decir, se entiende que representa tal o cual clase de objeto posible. El Diseño Gráfico ha desarrollado proyectos en mercado o tiendas departamentales donde las señales indican a nivel de imagen visual los diferentes departamentos contenidos dentro de ellas, así distinguimos la panadería de la juguetería. Un **Dicisigno** es un signo que para su interpretante es un signo de existencia real. Por lo tanto, no puede ser un ícono, el cual no da lugar a ser interpretado como una referencia a existencias reales. Lo más reconocible como dicisigno en el Diseño Gráfico, partiendo que el carácter de real se le adjudica por ser parte de un lenguaje muy arraigado en la propia cultura, es el sistema de líneas del Metro donde el número de línea en la que se encuentra el usuario es este lenguaje. Un **Argumento** es un signo que para su interpretante es un signo de ley, es decir, signos que en el Diseño Gráfico han encontrado mayor precisión y mayor posibilidad de ser reconocidas fácilmente, por ejemplo Peligro: alto voltaje, No se ingiera: veneno, No pase: zona de radioactividad. Estos enunciados poseen un carácter de argumento que sigue a la indicación o la legislación.

Charles Peirce afirma que todos los argumentos simples, como signos, pueden determinarse por tres mecanismos de pensamiento:

Deducción. Es un argumento cuyo sentido:

"pertenece a una clase general de posibles argumentos que se caracterizan por el hecho de que a lo largo de la experiencia, la mayor parte de aquellos cuyas premisas son verdaderas tendrán conclusiones verdaderas. Las deducciones son o bien necesarias o bien probables, las primeras son aquellas que no tienen relación alguna con ninguna tasa de frecuencia, pretenden que, a partir de premisas verdaderas, deben producir necesariamente conclusiones verdaderas."²³

Inducción. Es un método para:

"formar símbolos dicentes relativos a una cuestión definida, es un método en el cual el interpretante si no parte de premisas verdaderas producirá resultados aproximadamente verdaderos en la mayoría de las instancias y si se persiste en este método, a la larga producirá la verdad, o una aproximación indefinida a la verdad."²⁴

Abducción. Es un método para formar:

"una predicción general sin ninguna verdadera seguridad de que tendrá éxito, sea en un caso especial o con carácter general, teniendo como justificación que es la única esperanza posible de regular nuestra conducta futura racionalmente, y que la inducción, partiendo de experiencias pasadas, nos alienta fuertemente a esperar que tendrá éxito en el futuro."²⁵

²³Ibidem. pág. 39.

²⁴Ibidem, pág. 40.

²⁵Idem.

5. UMBERTO ECO

Umberto Eco establece a la semiótica como el estudio de la función de los lenguajes radicada en que cuando un código asocia los elementos de un sistema transmisor con los elementos de un sistema transmitido, el primero se convierte en la expresión del segundo, el cual, a su vez, se convierte en el contenido del primero, sosteniendo que sólo existe función semiótica, cuando una expresión y un contenido están en correlación.

La **expresión** es una serie de signos de cualquier tipo perteneciente a un código transcribible, independientemente de que tenga o no significación el fragmento dado, es decir, pueden leerse signos que no entendemos, y por contenido entiende la significación de una serie de signos. Esto implica que un conocimiento mínimo del código puede permitirnos intuir el contenido del mensaje, veamos algunos objetos del Diseño Gráfico como los contenedores de cigarrillos. Podemos saber qué son, para qué sirven aún cuando no tengamos experiencia previa con la totalidad de los elementos gráficos que la conforman, es decir que podemos saber con el mínimo de elementos expresivos de qué producto se trata. Nuevamente el color y el texto básicamente se unen para dar un significado específico para un destinatario específico, no se diseña igual para todo tipo de público aún cuando el producto en cuestión –los cigarrillos– sean usados de igual manera por todos sus usuarios.

Dentro de los conceptos más importantes que plantea Eco tenemos el de **denotación** y el de **connotación**, entendiendo por ellos:

Denotación: es la propiedad que tiene un concepto de poder ser aplicado a otros conceptos incluidos en su significado. Este último solamente se logra con la selección y composición de los elementos del lenguaje visual del Diseño Gráfico de los que hemos hablado a lo largo de este capítulo y son la forma, el texto, el color y la imagen. Si tomamos nuevamente al contenedor de cigarrillos, podemos acercarnos definiendo qué forma, qué texto, qué color e imagen son las adecuadas para un destinatario con determinadas características socio-

económicas y culturales específicas, esta es la parte de la planeación y desarrollo del proyecto de diseño que se preocupa por el cómo se va a comunicar.

Connotación: "Existe un código connotativo cuando el plano de la expresión es otro código."²⁶ Depende del contexto, de la intención del hablante, del status, es decir, es el cómo se va a interpretar el concepto. Vemos en el contenedor de cigarrillos el nivel connotativo que podemos tomar como público desde un grupo cultural cuyas experiencias visuales relacionen más al cigarrillo como objeto de lujo y status que otro grupo como los jóvenes fumadores que lo pueden identificar como un objeto de novedad que facilita la pertenencia al grupo mismo.

Para el estudio de los signos comienza por hablar de dos ámbitos: verbal y no verbal. Podemos expresar el contenido de la frase: está saliendo el sol, mediante otro artificio verbal compuesto de una línea horizontal, un semicírculo y una serie de líneas diagonales que irradian desde el centro de semicírculo.

El problema puede resolverse, para Eco, diciendo que la significación y las teorías de la comunicación tienen un objeto primario que es la lengua verbal, mientras que todos los llamados lenguajes restantes no son otra cosa que aproximaciones imperfectas, artificios semióticos periféricos, parasitarios e impuros, mezclados con fenómenos perceptivos o procesos de estímulo-respuesta.

Por lo tanto, el italiano asegura que el lenguaje verbal es el Sistema Modelador Primario del que los demás son variaciones. Sugiere además que, dado un conjunto de contenidos transmisibles por un conjunto de artificios lingüísticos y un conjunto de contenidos habitualmente transmisibles por artificios no lingüísticos, ambos conjuntos producen por intersección un subconjunto de contenidos traducibles por el lenguaje verbal en no verbales o viceversa, mientras que no es posible reducir dos porciones de

²⁶ECO, Umberto. Tratado de semiótica general, traducción de Carlos Manzano, Nueva Imagen Lumen, México, 1978, pág. 111.

contenidos, una de las cuales se refiere a contenidos que no se pueden comunicar verbalmente, pero no por ello dejan de poder expresarse.

Para el filósofo italiano el lenguaje verbal es el artificio semiótico más potente que el hombre conoce pero a pesar de ello, existen otros artificios capaces de abarcar porciones del significado general que la lengua hablada no siempre consigue tocar. Es difícil concebir un universo en que seres humanos se comuniquen sin lenguaje verbal, limitándose a hacer gestos, mostrar objetos, emitir sonidos informes, pero igualmente difícil es concebir un universo en que los seres humanos sólo emitan palabras.

La filosofía del lenguaje, la lingüística y la gramática especulativa, han identificado, a lo largo de su desarrollo histórico, varios tipos de signos. El autor de **El nombre de la rosa**, distingue los signos por el canal que los transmite, o por su *continuum* de la expresión.

Parámetros acústicos: como las notas musicales como los sonidos de la lengua.

Parámetros cinésicos: para percibir dos señales táctiles se recurre a parámetros térmicos y a gradientes de presión, mientras que para diferenciar dos signos transmitidos por materia sólida (como ocurre en el caso de los gestos), recurrimos a posiciones, direcciones, dinámica de los gestos.

Los signos pueden distinguirse también por su grado de especificidad semiótica, es decir que algunos signos son objetos producidos expresamente para significar, otros son objetos producidos para desempeñar determinadas funciones prácticas. Estos últimos se entienden como signos sólo en dos modos:

1. Se les elige como representantes de una clase de objetos
2. Se les reconoce como formas que estimulan o permiten determinada función precisamente porque su forma sugiere y significa esa posible función. En este segundo caso, se usan como objetos funcionales sólo cuando se les decodifica como signos.

En su teoría de la producción de signos, Eco habla de un trabajo productivo que se refiere a cualquier clase de producción de signos físicos que están destinados a comunicar algo, donde la emisión presupone un trabajo:

- 1) Trabajo de producción del signo
- 2) Trabajo exigido por la identificación de unidades expresivas a las que combinar en secuencias expresivas, como mensajes y textos.

y una tercera que está relacionada muy estrechamente con lenguajes visuales:

- 3) Cuando se emiten palabras, imágenes y demás, es necesario trabajar para articularlas en secuencia de funciones de signo aceptables y comprensibles.

Al enviar o recibir mensajes tanto el destinador como el destinatario deben individualizar redes de presuposiciones y de posibles consecuencias lógicas. Y al intercambiar mensajes, juicios y referentes se contribuye a modificar los códigos, por lo que el fenómeno de cambio de signos se entrecruzan con el de conmutación de código. Para el trabajo de construcción de signos con un sentido específico plantea las siguientes características:

- 1) Existe un trabajo ejercido sobre el *continuum* expresivo para producir físicamente señales.
- 2) Existe un trabajo realizado al articular unidades de expresión.
- 3) Existe un trabajo realizado para poner en correlación por primera vez un grupo de signos con otro, con la que se establece un código.
- 4) Existe un trabajo realizado tanto por el destinador como por el destinatario al producir o al interpretar un mensaje adecuándose a las leyes de un código determinado, como ocurre en el caso de los actos semióticos cotidianos.
- 5) Existe un trabajo realizado para cambiar los códigos.
- 6) Existe un trabajo realizado por diferentes tipos de discursos retóricos.
- 7) Existe un trabajo realizado al interpretar textos mediante procesos referenciales.

- 8) Existe un trabajo realizado por el destinador y destinatario para articular e interpretar enunciados cuyo contenido debe verificarse.
- 9) Existe un trabajo realizado para controlar si una expresión se refiere a las propiedades reales de la cosa de que se habla.
- 10) Existe un trabajo realizado para interpretar expresiones a partir de circunstancias más o menos codificadas.
- 11) Existe un trabajo realizado por el destinador para centrar la atención del destinatario en sus actitudes e intenciones, con el fin de provocar respuestas de comportamiento.

Este proceso para la creación y estructuración de los lenguajes tiene como objetivo comunicar, entendiendo este término sobre circunstancias extrasemióticas, es decir retoma la semiosis, al estilo peirciano, como la confrontación con un marco global de condiciones materiales, económicas, biológicas, físicas para producir, entre destinador y destinatario, fenómenos que ningún código preveía o había sido capaz de construir. Llama Eco a esto juicio semiótico, como un juicio que predica de un contenido determinado las marcas semióticas que le han sido atribuidas en base a un código establecido. Otros tipos de juicio son:

"Factual: es un juicio que predica que en un contenido determinado se identifican marcas semánticas que no le había atribuido previamente el código."²⁷

y también:

"Asertos: metasemiótico, definiciones verbales de varias unidades semánticas, pueden ser una demostración gráfica; factual, señales."²⁸

²⁷ Ibidem, pág. 270.

²⁸ Idem.

Los juicios se emiten sobre un mismo espacio semántico, es decir, sobre el espacio que contiene al código. Al código lo entiende como la suma de algunas reglas combinatorias pero relativas de los signos en el orden sintáctico y en base a otras las reglas combinatorias de los elementos semánticos que constituyen lo que le compete al hablante. El código no es una condición natural del universo semántico ni una estructura subyacente, sino que es, en sí mismo, el funcionamiento de cualquier asociación de signos. Una semiótica del código es un instrumento operativo que sirve a una semiótica de la producción de signos, en el momento en que se afirma que es posible hacer una semiótica del código se reconoce su continua revisabilidad.

Los códigos estructurados como proposiciones pueden transmitirse como enunciados de las siguientes formas:

1. No asertivas
2. Aertivas
 - a. eternas
 - b. históricas
 - c. ocasionales

La transmisión de estos enunciados garantiza la comunicación porque el significado de los signos es ya una unidad cultural en la que el destinatario interpreta en base a la estructura de los signos y por lo tanto, a su intención. La validez del signo radica en que su interpretabilidad existe aún en ausencia el destinatario.

Para Umberto Eco existen dos tipos de semiótica: una semiótica de la significación que es la desarrollada por la teoría de los códigos y una semiótica de la comunicación que incumbe a la de la producción de los signos. Una teoría de la semiótica general está destinada a encontrar límites los cuales debe establecer, respetar o sobrepasar y comenta que existen dos clases de límites: políticos y naturales.

Los límites políticos son de tres tipos:

- a) Límites académicos. Es donde otras disciplinas han desarrollado ya investigaciones sobre temas que el semiólogo no puede dejar de reconocer como propios.

- b) Límites cooperativos. En el sentido de que varias disciplinas han elaborado teorías o descripciones que todo el mundo reconoce como típicamente semióticas.
- c) Límites empíricos. Grupos de fenómenos no analizados, cuya importancia semiótica es indudable.

Por límites naturales entendemos aquellos que la investigación semiótica no puede traspasar y que se sostienen sobre otro tipo de ciencias sociales como la Psicología y la Historia que entienden los procesos de formación de la significación, por ello existe signo siempre que un grupo humano decide usar una cosa como vehículo de cualquier otra. Ése es el modo como los fenómenos que proceden de una fuente natural pueden entenderse como signos porque existe una convención que plantea una correlación codificada entre una expresión y un contenido. Un fenómeno puede ser el significante de su propia causa o de su propio efecto.

Para Eco, la semiótica estudia todos los procesos culturales como procesos de comunicación, sabido que es el paso de una señal, desde un destinador a través de un transmisor, a lo largo de un canal, hasta un destinatario. Los procesos de comunicación se realizan sólo cuando existe un código, que es un sistema de significación que reúne entidades presentes y entidades ausentes. Siempre que una se presente materialmente a la percepción del destinatario representa a otra partiendo de reglas subyacentes hay significación, por lo que un sistema de significación es una construcción semiótica autónoma que posee modalidades de existencia totalmente abstractas.

Aún cuando los signos son creados por el sujeto y establecidos por convención existen signos no intencionales, esto es, un ser humano realiza actos que cualquier otro percibe como artificios señalatorios, que revelan alguna otra cosa, aún cuando el destinador no sea consciente de las propiedades reveladoras de su propio comportamiento. Casi de igual forma que es posible reconocer que alguien habla en alemán o en chino, aunque no se conozca ninguna de esas lenguas esos comportamientos parecen ser capaces de significar.

¿Por qué se le considera a la semiótica una teoría de la mentira? La semiótica se ocupa de cualquier cosa que pueda considerarse como sustituto significante de cualquier

otra cosa, que no debe necesariamente existir ni debe subsistir de hecho en el momento en que el signo la represente.

Recapitulando los presupuestos teóricos expuestos en este capítulo podemos sostener que la actividad del Diseño Gráfico es un hacer que se constituye por un fenómeno que hemos nombrado como la necesidad de un sujeto por establecer relaciones con los otros sujetos. Este fenómeno surge a la mente del individuo porque, en un sentido estricto, no hay evidencia fenoménica de él, es decir, no se manifiesta a nuestros sentidos sino más bien a nuestra conciencia y a través de los lenguajes que nos son transmitidos y con lo que seguimos creando nuevas relaciones gnoseológicas. El proceso para entablar relaciones entre individuos que encuentra una posibilidad en la comunicación y más específicamente en el diseño de la comunicación gráfica, esta actividad tiene un tipo de pensamiento que parte de la conceptualización en imágenes como propuesta resolutoria a estas problemáticas de comunicación humana. Si bien es cierto que para hacer Diseño Gráfico existen diversas propuestas metodológicas, lo más importante es ubicar y reconocer al Diseño Gráfico como una actividad que, aunque no como ciencia en un sentido estricto, sí considera procedimientos de carácter demostrativo y verificable pero no con el rigor de las ciencias exactas o empíricas.

Los conceptos saussureanos necesarios para los efectos de esta tesis por su relación con la actividad del Diseño Gráfico como posibilidad estructurante del lenguaje visual, son:

- 1) Utiliza signos cuyo significado **convencional** se ha estipulado de manera social, histórica y cultural de manera **sincrónicas**.
- 2) El **significante** –signo– siempre lleva al destinatario a un solo **significado**.
- 3) El signo es **arbitrario** por que no siempre tiene una relación formal directa con el objeto sino que es más fuerte la relación con el concepto.
- 4) La **intencionalidad** de los signos *per se* no es otra cosa que la representación del entorno tanto natural como humano. La intencionalidad surge cuando existen dos sujetos, el destinador y el destinatario, y el primero articula un mensaje con los signos de tal forma que lo que quiere decir no sólo conlleva la parte del qué decir sino más aún lleva la parte del sentido, eol cómo decir.

5) El signo aunque no es efímero, sí es dinámico, se enriquece su interpretación y puede transformarse su significado, de tal suerte que aún cuando posee un carácter **idiosincrónico**, que no tan fácilmente admite a los signos que no pertenecen a un mismo sistema.

Los conceptos de Charles Peirce que desprendemos de la exposición de su **Ciencia de la Semiótica** son:

1) El Diseño Gráfico como posibilidad cognoscitiva está fundada sobre un lenguaje que es heredado y sobre el cual se construyen metáforas visuales con un procedimiento de pensamiento al que Charles Peirce llama **abducción** ya que es una predicción general que se aproxima, con cierto grado de seguridad, al éxito. Es un método para formar una predicción general de incertidumbre. Se justifica como que es la única forma de regular nuestra conducta futura racionalmente. Las propuestas visuales del Diseño Gráfico, sea en un caso especial o con carácter general, tienen como objetivo posible el tratar de regular nuestra conducta futura racionalmente aunque sea sólo por un momento en nuestra propia historia como sujetos.

2) Los mecanismos para la creación de signos comienzan como una **representación**, esto es, el signo está en lugar de otro en tal relación que para ciertos propósitos es tratado, bajo ciertas circunstancias, como si se fuera ese otro.

3) El Primer correlato es el objeto o referente al que nos lanza el signo, también llamado Primer nivel o primariedad sólo es posible acercarse a conocerlo por el Segundo correlato o segundiad que es el signo mismo. El Tercer correlato es el interpretante qué es para quién el signo dice algo.

4) Su segunda tricotomía es la que con más frecuencia vemos asociada a la actividad del Diseño Gráfico. **Ícono**: Es un signo que se refiere al objeto al que denota retomando las características que le son propias y que posee igualmente exista o no exista tal objeto en la realidad. **Índice**: es un signo que se refiere al objeto que denota en virtud de ser realmente afectado por aquel objeto, en la medida en que el índice es afectado por el objeto tiene alguna cualidad en común

con él. Se trata de la efectiva modificación de signo por el Objeto. **Símbolo**: es un signo que se refiere al objeto que denota en virtud de una ley, usualmente una asociación de ideas generales que operan de modo tal que son la causa de que el símbolo se interprete como referido a dicho objeto.

Las clasificaciones de los signos tienen también un carácter histórico y convencional esto nos permite de alguna forma hacer lecturas de los mensajes a dos niveles, que comenta Umberto Eco:

- 1) **Denotativo** como la propiedad transmisiva que tiene un concepto de poder ser aplicado a otros conceptos incluidos en su significado y
- 2) **Connotativo**, como la propiedad del signo que depende del contexto, de la intención del hablante.

Dos elementos que pueden referenciarse a cualquier mensaje que se haya estructurado bajo las reglas de un sistema de signos con el objetivo de ser:

- 3) **Asertivo**, de manera histórica y ocasional.

En el capítulo III se formulará la propuesta de un esquema de comunicación y diseño que puede inscribirse en la línea de corte estructuralista fundada por las teorías de los lenguajes expuestas en este capítulo y cuyos principales conceptos han sido ya seleccionados y comentados en relación al Diseño Gráfico.

CAPÍTULO III

ESTRUCTURALISMO Y LENGUAJE EN EL DISEÑO GRÁFICO

1. QUÉ ES EL ESTRUCTURALISMO

El estructuralismo es el término general para definir el ejercicio de una actividad que se refiere a plantear aspectos de una cultura que, como signos interconectados, pueden ser estudiados para reconstruir los sistemas de relaciones que entre ellos se establecen. En este sistema ningún objeto tiene significado por sí mismo excepto como parte integral de un conjunto de interconexiones estructurales. Estas interconexiones pueden ser vistas desde dos perspectivas, la primera es que pueden llegar a ordenar un sistema con los elementos constitutivos de su propia naturaleza y la segunda es que pueden ser vistas como las categorías organizacionales y permanentes de la experiencia social.

La preocupación sustantiva del estructuralismo es tratar de lograr modelos de conocimiento con unos cuantos elementos sintéticos para la comprensión de amplios campos de la realidad y que puedan llevarnos a aplicaciones prácticas para la vida humana. Las posibles relaciones entre objeto y sujeto determinan, en buena medida, los métodos de conocimiento en un afán por entender y usar ambos o uno sólo de estos factores sujeto-objeto, que al final se muestran irreductibles entre sí, y que impulsan a diferentes tipos de saber que aspiran a una sistematización.

El origen de esta nueva visión, para acercarse a conocer cierto tipo de objetos de estudio, se remonta a los comienzos del siglo XX y muy específicamente en la psicología de la forma o gestaltismo o configuracionismo tomando un particular desarrollo en la lingüística, como veremos más adelante.

Los antecedentes del estructuralismo los encontramos en Moscú en la década de los años veinte del siglo XX donde aparece una corriente de pensamiento denominada el Formalismo. Su punto de partida fue la literatura, situando a la obra literaria en sí como el origen de la actividad estructuralista, lejos de la biografía del artista, de sus aspectos políticos, filosóficos, psicológicos o sociológicos contextuales. El Formalismo buscaba una estructura que explicara la obra por sí misma, el Círculo de Moscú, se fundó en 1915 y entre sus representantes tenemos a Román Jakobson, V. Sklovsky, B. Achebaum, S. Bernstein, V. Propp, sostiene en el campo artístico tres aspectos:

- 1.- El proceso artístico no es independiente como factor, sino que es elemento de un todo más complejo. Los componentes de una obra se influyen mutuamente permitiendo su correlación e integración.
- 2.- Rechazar toda estética normativa.
- 3.- Acentuar los elementos técnicos y conscientes de toda obra.¹

El Formalismo ruso mira las cosas como si el artista las viera por primera vez, a este proceso lo llama de formación y deformación o de composición y descomposición. En lo que respecta a la forma destruye la separación entre contenido y forma en el sentido tradicional para mostrar que sólo el conjunto de funciones se relacionan haciendo que un contenido aparezca con forma. El Formalismo ruso partió de un sector estético y de allí se empezó a extender a otros campos como el estructuralista. Broekman escribe que: "el sujeto no es tal que se haya de constituir autónomamente, sino que más bien él mismo está también en juego en un sentido más profundo."²

El Formalismo ruso se extendió en Praga, Checoslovaquia gracias a Vilem Mathesius. Se fundó en 1925 un Círculo al que se invitó a personalidades de otros campos del saber como E. Husserl y R. Carnap. Las tesis del Círculos de Praga se orientan también a la literatura pero más específicamente a la lingüística y son las siguientes:

- 1) La lengua es un sistema de medios de expresión que siempre funciona de acuerdo a un objetivo.
- 2) Buscar las correlaciones fonológicas dentro de un sistema lingüístico.
- 3) La palabra es el resultado de una denominación lingüística y una agrupación de palabras es el resultado de un proceso sintagmático.³

¹Cfr, DACAL, José, El estructuralismo y la filosofía en Logos, revista de filosofía, No. 34, Universidad La Salle, México, 1984, pág. 24.

²BROEKMAN, Jean M., pos cit DACAL, José, op cit, pág. 24.

Uno de los principales expositores del Círculo de Praga fue el filósofo Jan Mukarovsky, que plantea que el lenguaje tiene por sí mismo un carácter de signo con implicaciones funcionales de carácter inmediato y propone el esquema siguiente:

LENGUAJE CON CARÁCTER DE SIGNO			
FUNCIONES			
SIMBÓLICA	ESTÉTICA	PRÁCTICA	TEÓRICA
Orientada hacia el objeto operante.	Orientada hacia el sujeto signo.	Orientada hacia el objeto transformante.	Orientada hacia el sujeto proyectivo.

funciones modificadas y enriquecidas años más tarde por Roman Jakobson y que reunió con el modelo de comunicación de Greimas.

En este esquema se aprecia la correlación que existe entre forma, función y estructura. La diferencia viene dada por el acento en el objeto forma-estructura como unidad.

El Estructuralismo que se desarrolla posteriormente en Francia entra en contacto con varias corrientes de la filosofía y de otras ciencias, en especial de la psicología, sociología, arte, etnología y constituyen pequeños círculos. En el College de France, han trabajado la línea estructuralista Levi-Strauss en antropología, E. Benveniste en lingüística, M. Foucault en filosofía y R. Aron en sociología. En la institución semi-universitaria *La Ecole des Hautes Etudes*, trabaja A.J. Greimas, cuyo modelo estructural para la comunicación retomaremos más adelante, así como el semiólogo y crítico Roland Barthes.

El Estructuralismo continuó su camino por Europa, donde encontró un gran desarrollo en el área psicológico-pedagógica con Jean Piaget. El Estructuralismo piagetiano parte del concepto de totalidad, definiendo que es una estructura formada por elementos subordinados a leyes que caracterizan al sistema como tal y dichas leyes,

³Cfr, DACAL, José, op cit, pág. 26

llamadas de composición, no se reducen a asociaciones acumulativas, sino que confieren al todo, propiedades de conjunto distintas de las de los elementos individuales.

Todas las estructuras se encuentran en un sistema de transformaciones. El buscar el origen de esas transformaciones ha dividido a los estructuralistas en historicistas y genetistas, en cuanto que buscan la explicación en la historia o los orígenes en lo real y los antihistóricos o antigenéticos buscan el origen de las transformaciones en fundamentos intemporales. Según Piaget la estructura como transformación se modifica:

"Sólo que tal modificación de las fronteras generales no elimina a las primeras; no hay anexión, sino confederación, y las leyes de la subestructura no se alteran, sino que se conservan, de manera que el cambio producido es un enriquecimiento."⁴

A este proceso de enriquecimiento Piaget lo llama de autorregulación del sistema y lo considera en tres diferentes formas de pensamiento y más particularmente para la autorregulación de sus elementos constitutivos: las estructuras. Estas tres formas de las que habla Piaget son los ritmos, las regularizaciones y las operaciones que se constituyen de manera interna en la estructura ya construida y junto con otros elementos que intervienen hacen posible la construcción de nuevas estructuras que engloban a las precedentes y las integran en forma de subestructuras dentro de estructuras más amplias.⁵

La estructura, que definiremos en el siguiente apartado, es el fundamento del Estructuralismo. Para la comprensión del Estructuralismo podemos tomar dos posiciones, la primera parte de un antecedente en el funcionalismo y la segunda de una posición hipotética-deductiva. La primera puede a su vez ser diferencial o isomórfica, es diferencial cuando cada elemento de una estructura o la estructura misma pueden funcionar por oposición. En lo que corresponde a la concepción hipotética-deductiva esta ve al concepto de estructura ligado a una construcción lógica bajo una teoría y que puede tomar formas modélicas verificables o puede vincularse con ciertas proposiciones variables, en ambas

⁴PIAGET, Jean, El estructuralismo, pos cit, DACAL, José, op cit, pág. 14.

concepciones persiste la contradicción entre el concepto de estructura y la diversidad de relaciones reales que vienen asumidas por dicho concepto. Retomando lo anterior las estructuras se plantean desde el enfoque funcionalista como la búsqueda para conocer algo por el ejercicio de una facultad, y en el enfoque de la visión hipotética-deductiva, se pretende reconstruir, mediante hipótesis, la estructura a través de modelos previamente imaginados o proposiciones verbales o enunciados para descubrir su naturaleza en la práctica.⁶

2. ELEMENTOS DE UNA TEORÍA ESTRUCTURAL

El concepto fundamental del Estructuralismo es precisamente el de estructura y se puede definir como un complejo de relaciones, en ella la dependencia de sus elementos se caracteriza por sus relaciones como un todo. Veamos:

"En matemáticas de acuerdo con Piaget la más antigua estructura la representa el concepto de grupo. Al respecto escribe: 'Siendo esto así, la estructura de grupo es, por consiguiente, un instrumento de coherencia que implica su propia lógica por medio de su regulación interna o autorregulación'.⁷

Cada sistema de lógica constituye una estructura, puesto que implica los tres caracteres de totalidad, de transformaciones y de autorregulación. Podemos afirmar entonces que las estructuras sólo existen dependiendo de su inmediato contexto definitorio.⁸

La actividad estructuralista es un proceso de transformación y adaptación con el objetivo de llegar a enunciados que surjan de la identificación de los elementos y de las

⁵Cfr, DACAL, José, op cit, pág. 30.

⁶Cfr, DACAL, José, op cit, pág. 17.

⁷PIAGET, Jean, El estructuralismo, pos cit, DACAL, José, op cit, pág. 30.

⁸Cfr, BROEKMAN, Jan M., El estructuralismo, versión castellana de Claudio Gancho, Ed. Herder, Barcelona, 1974, pág. 13.

relaciones o procesos que se establecen entre ellos. Esta visión incluye el caracterizar como estructuras a los procesos sociales elementales sabiendo que los límites del conjunto de relaciones dependen siempre del punto de vista del observador.

El segundo concepto del Estructuralismo es el todo del que partimos y lo llamamos sistema, y al fenómeno de constitución de un sistema lo designa como organización. Una diferencia fundamental entre la estructura y el sistema es que la primera se caracteriza por las relaciones que se establecen entre sus elementos en tanto que los elementos de un sistema se diferencian por la comunicación de sus respectivos elementos, esta relación comunicativa constituye es la función que como agente facilitador realiza el Diseño Gráfico dentro del sistema. Según esto, las propuestas estructurales buscan el complejo de elementos y su conexión relacional.

En la visión estructuralista, el sujeto se manifiesta sólo por su propia contextualidad, misma que le sirve como único camino para problematizar su realidad y exponerla a los otros. Exposición que se manifiesta con el lenguaje y cuando uno de los actantes se convierte en destinador, se requiere algunas veces de un facilitador como el Diseñador Gráfico.

Los sujetos actantes –destinador, facilitador (Diseñador Gráfico) y destinatario– participan del sistema como una parte cualquiera de éste. Aquí también es indiscutible la necesaria colaboración de la lingüística como mecanismo para la toma de conciencia y que a través de la comunicación facilita el que ningún elemento aislado del sistema puede definirse si no es por su relación con todos los otros elementos.

No se considera la estructura por sí misma, sino de frente a los grupos, a los organismos, al mundo, a la corporeidad donde la contextualidad es necesaria para hacer posible la distinción y la singularidad del sistema y de sus componentes. Las propiedades de esos elementos no tienen consistencia en sí mismas, sino que sólo pueden deducirse al vincularse con el conjunto de las relaciones. Así pues los significados se contextualizan en favor de las relaciones posibilitando la construcción que queda reconocida como la esencia de todo acto creador del hombre. El objeto –forma-función– cada vez que se reconstruye en sus elementos estructurantes, pone de manifiesto sus funciones.

Jean Broekman señala tres aspectos característicos del empleo del concepto de estructura y que comentamos retomando el artículo del Mtro. Dacal ya citado:

- 1) Polisemia: significa una pluralidad de significados del concepto de estructura.
- 2) Contextualidad: significa que en el Estructuralismo se va de un centro a una periferia o especie de excentricidad.

Es necesario desde el Estructuralismo abstraerse para poder observar al sistema y conocer sus elementos para reconstruir teóricamente las relaciones entre ellos. Para observar el fenómeno del Diseño Gráfico el Diseñador debe apartarse como un alejamiento epistemológico que le permitirá identificar los elementos y las relaciones que hacen posible la vivencia del sistema.

- 3) Permeabilidad: significa que en el Estructuralismo alternan constantemente puntos de vista filosóficos, gnoseológicos, literarios, de estética, política y otras muchas funciones que se entrelazan o permean.⁹

Se considera que la actividad estructuralista carece de: "una auténtica teoría del método, pero esto no significa que no se encuentre ningún criterio gnoseológico importante"¹⁰ para llegar al "legitimador" nivel de la racionalidad. El método sugerido por la actividad estructuralista participa directamente en favor del irracional enfocado científicamente, es decir, no se caracteriza por ser del orden explicativo sino más bien comprensivo. Se hace necesario comentar que el método de la actividad estructuralista no puede determinarse de antemano de una manera definitiva porque perdería su esencialidad interpretativa y reconstructiva a favor de una actividad sistematizada que definitivamente no es su objetivo.

En la actividad estructuralista se manifiesta un relativismo nuevo que empieza con el relativismo necesario de la antropología cultural y de la ciencia del lenguaje sobre bases etnolingüísticas.

La actividad estructuralista se hace a partir de investigaciones y teorías concretas sobre las ramificaciones de determinadas actividades sociales. La actividad estructuralista tiene que reconstruir ahí un objeto de tal modo que se manifieste conforme a las reglas

⁹Cfr, DACAL, José, op cit, pág. 19.

¹⁰BROEKMAN, Jan M., op cit, pág. 20.

que funciona. El análisis lingüístico ha venido a ser la herramienta de acción para el trabajo de construcción de la estructura.

En esta propuesta de tesis las teorías concretas desde las que se aborda el Diseño Gráfico son la Semiótica y la Hermenéutica con las que, bajo un enfoque estructuralista, se propondrá el modelo onto-estructuralista para su comprensión.

Los sistemas deben satisfacer cuatro condiciones sustentadas en la estructura:

1. Ofrecer un carácter de sistema.
2. Facilitar una serie de transformaciones.
3. Realizar previsiones.
4. Informar de todos los hechos observados.¹¹

El pensamiento como mecanismo estructurado, se halla totalmente mediatizado por el lenguaje. Con los conceptos como sentido-significante, sujeto-objeto, abordados en el capítulo anterior, R. Boudon distingue cuatro usos frecuentes del término estructura y que comentamos a continuación:

1. Utilización de un contexto intencional que busque, al analizar un objeto, destacar los aspectos del sistema y de la totalidad, organización y conjunto, este contexto equivale a concepto de estructura-armazón o estructura-sustancia.
2. Utilización en un contexto efectivo: integrar la estructura de una teoría (axiomática-operativa) para explicar sistemáticamente el objeto. Este es el análisis estructural propiamente.
3. Utilización impropia: promovida por la comodidad y moda sin teoría y dirigida a cosas muy heterogéneas.

¹¹RUBIO CARRACEDO José, pos cit, DACAL, José, op cit, pág. 17.

4. Utilización espúrea: practicada por filósofos y otros, donde la estructura se convierte en ideología, cosmovisión, magia y mística.¹²

En opinión del Mtro. José Dacal, lo marca en su artículo *El estructuralismo y la filosofía* publicado en **Logos, revista de filosofía** No. 34, es la segunda la forma correcta de la utilización del concepto de estructura y muy necesaria para los objetivos de esta tesis en el sentido de que el Diseño Gráfico se vincula con teorías de orden semiótico y hermenéutico como el contexto inmediato en el que se inscribe como actividad comunicativa.

3. LA ACTIVIDAD ESTRUCTURALISTA

Para Broekman el Estructuralismo como actividad se apoya en prácticas y opiniones, mientras que falta una verdadera teoría del método.¹³ El método no existe con delimitación y claridad, incluso las etapas o pasos a seguir no están fijados y se procede más por opiniones y utilización de algunos recursos comunes, lingüísticos principalmente, que mediante etapas precisas y premisas teóricas claras. El subjetivismo es uno de los elementos más importantes la mayor de las veces.

Jean Pouillon ha escrito que:

"estructura, organización, arreglo y disposición son sinónimos. Todos los fenómenos están ligados entre sí y suponen una estructura que los articula. Se trata de averiguar las relaciones entre un valor de posición. El Estructuralismo sería entonces el tratar de averiguar las relaciones entre valor de posición de los elementos."¹⁴

¹²Cfr, DACAL, José, op cit, págs. 18-19.

¹³Cfr, DACAL, José, op cit, pág. 19.

Desde esta perspectiva el Estructuralismo implica dos ideas: la de totalidad –sistema– y la de interdependencia –relación–.

La estructura pretende entregar al observador la totalidad de una cosa o componente mediante un análisis que haga evidente lo que caracteriza a un fenómeno juntamente con sus factores interdependientes. El autor citado escribe que para totalizar, es preciso poner en relación lo que se debe mostrar también como separable.

Por eso decíamos que la totalidad implica definir los componentes con claridad, sólo así se puede conocer a la totalidad y comprender al objeto y el sujeto que participan.

El Estructuralismo confronta conjuntos diferentes con el objetivo de ordenar sus diferencias, se quiere ver lo que de común existe en las culturas o actividades humanas.

Lo importante es lo que subyace entre las distintas relaciones que podemos descubrir en fenómenos u objetos a su vez diferentes, dado que no todo tipo de relación es significativa por sí misma. Pouillon escribe:

"Una relación es *structurelle* cuando se le considera en su papel determinante en el seno de una organización dada: la misma relación es *structural* cuando se la toma como susceptible de realizarse de varias maneras diferentes e igualmente determinantes en varias organizaciones. *Structural* remite a la estructura como sintaxis y *structurel* remite a la estructura como realidad."¹⁵

Jan M. Broekman nos dice al respecto de la actividad estructuralista que:

"se apoya en la idea de que los mencionados conceptos y otros análogos que se han tomado de la lingüística, no sólo por servir a los problemas lingüísticos, sino también a los problemas de todo tipo de lenguajes sociales parte, al mismo tiempo,

¹⁴POUILLON, Jean, et al, Problemas del estructuralismo, pos cit, DACAL, José, op cit, pág. 20.

¹⁵Idem, pág. 40.

del supuesto de que sólo desde ese mundo de ideas es posible procurar una solución adecuada a tales situaciones."¹⁶

El Estructuralismo se aleja del Formalismo, Configuracionismo o Gestaltismo, cuyos antecedentes se encuentran en la psicología, no busca en las relaciones psico-físicas, pretende alcanzar la forma total, ya que esta no es la suma o combinación de elementos sino de las maneras en que se establecen las relaciones y las consecuencias que estos enlaces conllevan. El Formalismo es la enunciación de proposiciones axiomáticas de una teoría, estos axiomas introducen términos que deben ser definidos con antelación al igual que las reglas de su muy particular uso.

El funcionalismo es otra posición que, originada en la psicología y la sociología, tiene nexos con el Estructuralismo. A John Dewey, filósofo y psicólogo norteamericano, se le considera como fundador de esta corriente, el funcionalismo indica cómo el psiquismo humano está constituido por funciones u operaciones que se ven y comprenden como unidades mínimas indivisibles.¹⁷

Otra de las corrientes que ayudaron a gestar al Estructuralismo es el *Behaviorismo* o conductismo cuyo marco de acción es el análisis de las reacciones de los organismos ante ciertos estímulos y que son objetivamente observables.

Son estas corrientes de la psicología, los comienzos de la Fenomenología con Husserl e incluso los movimientos artísticos de principios de siglo como el cubismo, el futurismo, el abstraccionismo y el formalismo ruso, los que van configurando la aparición del Estructuralismo. La palabra estructura apareció en 1935 con el sentido que hoy se utiliza, con motivo de una sesión del Círculo de Praga, para deslindar la actividad del Círculo del Formalismo Ruso y dirigir su atención al concepto de estructura.¹⁸

Su actividad se centra según su propia definición en una actitud mental bajo un orden gnoseológico planteado con anterioridad, es un conjunto de operaciones que apuntan a la *episteme*, es decir, de un conocimiento seguro, necesario y que en cada estructura puede presentarse de forma distinta. La actividad estructuralista se trata de una actitud mental ante un planeamiento del nivel discursivo de carácter social, es decir, es

¹⁶BROECKMAN, Jan M., op cit, pág. 11.

¹⁷Cfr, DACAL, José, op cit, pág. 13.

situar al individuo frente al contexto, ante los hechos, lo cual puede explicar las dificultades de comprensión del Estructuralismo por el acercamiento al subjetivismo –que es innegable– y que predomina en muchos de sus planteamientos y desarrollos.

Jean Piaget plantea en primer lugar que la realidad es inteligible como estructura – debe proponerse– y que no requiere de otras cosas para ser entendida, y en segundo lugar que aún con ciertas diferencias entre las estructuras sigue habiendo algo común en ellas. En el primer caso, de acuerdo con Piaget, la estructura es un sistema dinámico de transformaciones, y en el segundo caso lleva a una formalización al encontrar elementos que se comparten.¹⁹

El Estructuralismo es más una actitud mental, una manera de entender la ciencia, el arte, el mundo que ha determinado nexos incluso con la Fenomenología y el Positivismo Lógico. El Estructuralismo no debe confundirse con el Formalismo ya que este distingue entre materia y forma. La materia tiene un contenido y en ese sentido presenta una forma; en cambio la estructura es precisamente la unión de materia-forma aprehendida como organización lógica.

Jean Pouillon indica que el Estructuralismo no es una simple interpretación, se ocupa de analizar elementos rígidos o permanentes y también busca captar los cambios, variaciones, desequilibrios y oposiciones. La estructura es entonces la forma de las transformaciones históricas, la explicación de un funcionamiento y un llegar a ser además de que atiende a las transformaciones que sufren las estructuras. Para Pouillon la estructura: "busca el contenido legal o de permanencia, junto con el elemento histórico que subyacen en aquellas y que a su vez incide en la primera."²⁰

A. J. Greimas sostiene que:

"de la temporalidad, aparente, de los comportamientos lingüísticos, no se puede inferir su historicidad, cuando la descripción lingüística enfoca sólo las estructuras, es posible tratar de comprender si están ancladas en la historia y cómo lo están."²¹

¹⁸ Idem.

¹⁹ Cfr, DACAL, José, op cit, pág. 14.

²⁰ POUILLON, Jean, et al, op cit, pos cit DACAL, José, op cit, pág. 20.

Lo lingüístico que opera en la historicidad, muestra estructuras que no se pueden reducir a la dimensión temporal. Para Greimas no es determinante la distinción saussureana de sincronía y diacronía ya que no hay garantía de vinculación real entre la estructura y la historia sosteniendo que la esencialidad del concepto sausserano es la subjetividad.²²

Los mensajes u objetos de Diseño Gráfico parten en su planeación, desarrollo y producción del mundo lingüístico y con el lenguaje mismo se objetivan de manera discursiva en la práctica, elemento en el que ahondaremos en el capítulo V con Habermas.

Es necesario distinguir entre la estructura y el uso que se hace de ella. Esto último conforma la historicidad de la estructura y su operatividad en un tiempo y espacio determinados. El uso representa la utilización que una comunidad hace de los lenguajes. Maurice Godolier, afirma que la actividad estructuralista tiene dos principales momentos: "el primero, que una estructura forma parte de olo real, pero no de las relaciones visibles; el segundo debe proceder y aclarar el estudio de su génesis y de su evolución."²³ Considera que los elementos internos y la puesta en acción de la estructura se podrán hacer estudios sincrónicos de los diferentes estados de una estructura y diacrónicos que corresponden a diversos momentos de su evolución.

La estructura esencial de una cultura es el lenguaje. Es a través del lenguaje como podemos construir el entorno cultural, el mundo, el lenguaje lleva a una función específicamente humana, una función simbólica.

Esta función simbólica del Estructuralismo nos hace pensar que es un actividad del orden mental que, más que definirse, debe intentar describirse con la mayor amplitud posible a través de un lenguaje reflexivo. Broeckman denomina al hombre–estructural:

"al que no se define por sus ideas o por sus lenguajes sino por su imaginación o mejor aún, por lo imaginario en él, es decir, por la manera como vive

²¹ GREIMAS, A. J., En torno al sentido, pos cit DACAL, José, op cit, pág. 21.

²² Cfr, DACAL, José, op cit, pág. 24.

²³ POUILLON, Jean, et al, op cit, pos cit DACAL, José, op cit, pág. 22.

espiritualmente la estructura. El Estructuralismo es pues, para todos sus beneficiarios, una actividad."²⁴

La actividad estructuralista es una actitud mental que puede plantearse desde la argumentación o desde un punto de vista gnoseológico definido con antelación. Es con esta visión que podemos retomar a Roland Barthes que nos dice que:

"una actividad estructuralista es una sucesión regulada de un determinado número de operaciones mentales, actividad que hay que definir justamente con una terminología específica."²⁵

Pero ¿el definir una terminología nos hace cambiar nuestro concepto del mundo? Podemos decir que el mundo no es un mundo de individualidades, de procesos históricos, de decisiones más o menos libres, sino un mundo de consensos, de reglas, en un orden de signos.

Sigamos a Barthes:

"el objetivo de cualquier actividad estructuralista, sea de carácter reflexivo o poético, consiste en reconstruir un objeto de tal modo que en su reconstrucción aparezcan las reglas de su funcionamiento. El hombre estructural toma en sus manos la realidad dada, la descompone y la vuelve a recomponer. Creación o reflexión no son aquí copia del mundo fiel al original, sino verdadera producción de un mundo que se parece al primero, pero al que no pretende copiar sino hacer inteligible."²⁶

²⁴BROECKMAN, Jan M., op cit, pág. 20

²⁵BARTHES, Roland, pos cit, BROECKMAN, Jan M., op cit, pág. 11

²⁶BARTHES, Roland, pos cit, BROECKMAN, Jan M., op cit, pág. 18.

Este trabajo se inscribe en la perspectiva estructuralista por que es una reflexión de una realidad dada histórica y culturalmente que es la comunicación como facilitadora de las relaciones humanas.

Encontramos la génesis de la actividad estructuralista en la Lingüística y como se afirmó en el capítulo anterior fue el lingüista Ferdinand de Saussure quien mostró que la lengua tiene un sistema, él no habla de estructura, que consiste en esencia en leyes de equilibrio que repercuten sobre sus elementos, sino que en cada momento dependen de la sincronía, es decir, las palabras tienen un significado independiente del tiempo. Todo esto en oposición a la diacronía: el cambio del sistema a otro estado constituye la historia sólo analizable según reglas de transformación.

El Mtro. José Dacal señala en Jean Dubois los siguientes principios del Estructuralismo lingüístico:

- 1) Estudio de los enunciados producidos, como una teoría del texto al que se considera como un objeto cerrado.
- 2) Descubre los códigos o reglas del habla y lengua
- 3) Define el signo como significante y significado.
- 4) Busca establecer la relación entre el contenido del mensaje y su expresión.²⁷

Y para el método estructural en la lengua establece las siguientes características:

- 1) Se basa en una teoría de los niveles, o de las combinaciones de los elementos constitutivos de la lengua.
- 2) Establece las taxonomías, clasifica los signos lingüísticos con base en sus combinaciones;
- 3) Busca una teoría de la información a través de la estadística.
- 4) Busca las diferencias de los elementos lingüísticos.²⁸

²⁷Cfr, DACAL, José, op cit, pág. 36.

²⁸Idem.

El Diseño Gráfico como actividad comunicativa puede relacionarse básicamente con el estudio de los lenguajes o semiótica retomando algunas de las características señaladas en el apartado anterior, empero la actividad estructuralista en relación a las Ciencias Sociales es la parte definitoria del Diseño Gráfico.

El Estructuralismo en este campo se orienta hacia una reflexión de tendencias gestaltistas y funcionalistas, es decir que estructura y función son inseparables en un sistema total que asegura su conservación por medio de regulaciones de carácter piagetiano. Los estudios estructuralistas en las ciencias sociales buscan descubrir lo que en esos fenómenos existe de permanente y también las funciones que los individuos agrupados desarrollan para conservarse a sí mismos y para conservar al grupo –sistema–. Jean B. Fages distingue dos términos para observar al Estructuralismo como método y estos son: estructura, por la que entiende una forma concreta de organización perceptible de la realidad y el segundo es: estructural o estructurante como resultado de un ordenamiento que en los lenguajes y signos humanos produce significación. La definición de estructura tiene que ver con lo práctico humano y se percibe fácilmente en tanto que lo segundo, lo estructurante, no puede ser directamente evidenciado, tiene que ser reconstruido.²⁹

En Ciencias Sociales los lenguajes actúan como estructuras estructurantes que parten de un conjunto de signos, incluso los lenguajes de la forma y el color que maneja el Diseño Gráfico y que participan del entorno definitorio del sujeto. Cuando nos distanciamos del o de los lenguajes para interrogarlo o criticarlo, hacemos una tarea llamada metalenguaje, es decir, un lenguaje del lenguaje y con ello logramos obtener un mejor conocimiento sobre él. Básicamente porque en la misma estructura está determinada la significación que sólo cobra sentido dentro de ese todo mayor con el cual se relaciona de diversas maneras.

4. ESTRUCTURALISMO Y COMUNICACIÓN

²⁹Cfr, DACAL, José, op cit, pág. 42.

Todo discurso tiene reglas o gramática para ser transmitido, tiene coherencia. Esto se efectúa en tres niveles según la propuesta de Jean B. Fages que considera que para la actividad estructuralista es necesario tener en cuenta el auxilio de las siguientes ciencias:

Sintaxis Es la sintaxis y como primer elemento se ocupa de las reglas o convenciones de la estructura del sistema, estudia su código y sus reglas de combinación y de su uso. Es la ciencia que enseña a coordinar y a unir las palabras para formar oraciones.³⁰

En el Diseño Gráfico el nivel sintáctico es la parte en la que los elementos del lenguaje visual que se manejan como la forma, el color, la imagen y la letra, se relacionan como una estructura bajo un orden convenido.
(Constituye el qué del sistema)

Semántica Ciencia de las cosas significadas y sus cambios.³¹ Charles Peirce lo llamaría semiosis, es la parte de la estructura que entra más en contacto con el contexto cultural ya que éste define en gran parte el significado del sistema.

(Constituye el cómo del sistema)

En el Diseño Gráfico se podemos llamar sentido o significado al desciframiento cultural que realiza el destinatario del mensaje en cuestión.

Pragmática Aplicación particular de los signos dentro de un sector de la realidad.³² *Pragmata* se puede entender como los fines del sistema. Este nivel es el que sustenta el tipo de relaciones

³⁰Idem.

³¹Idem.

³²Idem.

entre los sujetos ya que la comunicación se plantea teleológicamente, tiene fines y objetivos de uso social.

(Constituye el para qué del sistema)

La acción social del Diseño Gráfico no concluye como una mera acción comunicativa, sino que se objetiva en diversos tipos de acciones que motivan al destinatario a modificar sus hábitos de conducta.

Estos niveles hacen posible la formulación de mensajes que se estructuran –nivel sintáctico– bajo ciertas convenciones que Jean B. Fages llama reglas y que comenta el Mtro. Dacal:

1) Regla de la inmanencia

Al tomar un signo o significante podemos establecer leyes internas que lo constituyen, aquí se estudian las leyes internas de funcionamiento y de significación. Se trata de reglas de organización interna en imágenes, palabras, sonidos o de la manera de construir un relato.

2) Regla de pertinencia

Es el punto de vista formal donde se coloca cada ciencia respecto al objeto.

3) Reglas de conmutación

Con esta regla vemos que el cambio de las unidades sónicas en un sistema, cambian el significado. El significado se determina por el valor o posición que algunos de sus componentes guarda con otros.

4) Regla de integración

Los lenguajes se expresan a través de el proceso de estructurar mensajes con elementos mínimos o unidades significativas. Las funciones que se derivan de la estructuración de signos que pertenecen a un sistema de lenguaje se prestan para crear combinaciones parecidas a las que se establecen entre las palabras y las

frases, por lo que podemos decir que el sistema de lenguaje visual del Diseño Gráfico hace factible la vinculación integrativa de una estructura que es el mensaje.

5) Regla de variación diacrónica

Todo mensaje se transforma o cambia su significado o la manera en que un significante (signo) se manifiesta históricamente y cambia también el carácter diacrónico o la propia estructura del significante se modifica.

6) Reglas de funcionamiento

Los sistemas de signos o lenguajes tienen una relación con un todo o estructura que nos llevan a conocer su contexto, el medio mismo en que se constituyen los actantes del Modelo de comunicación actancial de Greimas que, en primera instancia, identifica los principios de organización relacional que producen significación entre seis actantes básicos³³ y que comenta Antonio Paoli Bolio:

Primera categoría actancial

- 1) Sujeto, actante que desea al objeto –la comunicación–, entre ellos existe una relación teleológica guiada por el deseo.
- 2) Destinatario, la mayoría de las veces podemos identificarlo como el sujeto – usuario o receptor–.
- 3) Objeto, intermediario entre el destinador y destinatario, es el mensaje mismo.
- 4) Destinador, llamado también emisor.

Segunda categoría actancial

- 3) Objeto, objeto de deseo y objeto de comunicación
- 5) Facilitador –en este caso podemos situar aquí al Diseño Gráfico–.
- 6) Oponentes³⁴

³³Cfr, DACAL, José, op cit, pág. 56.

³⁴Cfr, PAOLI BOLIO , Antonio, Comunicación e información :perspectivas teóricas, Ed. Trillas, México, 1983, 3a. Ed.,pág. 33.

Estos dos últimos pueden facilitar u obstaculizar el deseo y la comunicación

El estudio de las relaciones que surgen entre estos elementos, según Gremias, nos ayudan a entender lo que significan las relaciones humanas y como mueven al individuo a la acción. Acciones que desde luego están cargadas de sentido, de significación.

Roman Jakobson planteó y sistematizó las reglas del funcionamiento en este modelo:

	CONTEXTO (Función referencial)	
DESTINADOR (Función expresiva)	MENSAJE (Función poética)	DESTINATARIO (Función conativa)
	CONTACTO (Función práctica)	
	CÓDIGO (Función metalingüística)	

El objetivo de las funciones que marca Jakobson son los siguientes: la función expresiva del destinador relaciona de manera directa la actitud del sujeto con respecto a aquello de lo que habla. La función conativa acentúa el mensaje con objeto de hacerlo efectivo sobre el destinador, puede usarse el tiempo imperativo. La función poética del mensaje engloba los procedimientos que transforman el lenguaje primero en un mensaje estético. La función práctica mantiene el contacto entre los actantes principales el destinador y el destinatario. La función referencial remite al contexto, a un mundo imaginado que comparten ambos actantes.³⁵

³⁵Cfr, DACAL, José, op cit, pág. 57.

El modelo de Greimas y la innovación para las reglas de funcionamiento de Jakobson son los elementos más cercanos y que pueden retomarse para proponer un modelo de comunicación visual que atañe al Diseño Gráfico que como actividad comunicativa estructura un lenguaje de orden sincrónico, convencional e intencional que, bajo una visión barthesiana, participa de los tres niveles: sintáctico, semántico y pragmático que explicamos en páginas anteriores.

5. EL MODELO PROPUESTO

Es en este sentido que enfocaremos la actividad del Diseño Gráfico desde una perspectiva reflexiva que reconstruya su objeto mismo al proponer su esencia como actividad comunicativa. La actividad del Diseño puede reconstruirse desde diferentes puntos de vista pero en relación a plantear un modelo estructuralista que defina sus componentes y las relaciones que entre ellos pueden establecerse puede acercarnos a una perspectiva semiótica y hermenéutica.

Para definir la visión global del modelo, podemos comenzar por decir que desde la perspectiva estructuralista vemos al Diseño Gráfico como un aspecto cultural que reúne y organiza signos culturalmente interconectados que pueden ser estudiados para reconstruir los sistemas de relaciones que el mismo Diseño facilita y que entre los actantes se llegan a establecer. En este sistema ningún actante o elemento tiene significado por sí mismo excepto como parte integral de un conjunto de interconexiones estructurales y que llegan a constituir el orden del sistema de comunicación a partir de sus elementos constitutivos y son a su vez las categorías organizacionales y permanentes de la experiencia social, es decir, básicamente los elementos sincrónicos.

Es en este tenor de ideas en el que se plantea el contenido de esta propuesta de tesis y que se ilustra en el esquema siguiente. El Diseño Gráfico es una actividad que, lejos de explicar el fenómeno de la comunicación que le da origen, sus elementos causales, trata de trabajar dentro de ella como actividad intermediaria en dos momentos de interpretación y reconstrucción de lenguajes. En un primer momento podemos contar,

como principio metodológico, el tratar de dar respuesta a esta pregunta fundamental y que desencadena la actividad mental y el proceder imaginativo del diseñador gráfico: ¿quién quiere decir qué a quién?

PROPUESTA DE UN MODELO SEMIÓTICO Y HERMENÉUTICO PARA LA COMPRENSIÓN DE LA ACTIVIDAD DEL DISEÑO GRÁFICO

	CONTEXTO (Función referencial)	MENSAJE (Función poético-estética.) El Diseño Gráfico como facilitador de la comunicación	CONTEXTO (Función referencial)	
DESTINADOR (Función expresiva)		CONTACTO (Función práctica)		DESTINATARIO (Función conativa)
	 PRIMER MOMENTO HERMENÉUTICO-SEMIÓTICO (Función metalingüística)	 CÓDIGO	SEGUNDO MOMENTO HERMENÉUTICO-SEMIÓTICO (Función metalingüística)	

Tomando como base el modelo Greimas-Jakobson se añaden las siguientes propuestas consideradas para el Diseño Gráfico como facilitador de la comunicación:

- 1) Un primer momento Hermeneútico-semiótico cuya función primordial es establecer contacto con el destinador y a partir de entonces empezar a generar la sincronía de códigos referenciales. Es importante hacer notar que lo hermenéutico, como proceso decodificador, se antepone al semiótico y que en este caso sirve

para definir las características sobre las que se estructurará el mensaje. Recordemos que es quien quiere decir algo.

2) Contexto específico del destinador en relación a otros destinadores con características similares, por ejemplo en el caso de un servicio bancario (banco), se refiere a su competencia o algunas otras instituciones financieras con servicios afines.

3) El contexto del destinatario específico nos determinará su alfabetidad tanto académica como visual a través de mecanismos diversos y que pueden operar desde la encuesta o algunos otros elementos del orden de la investigación de campo y mercadológica. Es aquí donde el Diseñador debe preocuparse por conocer los elementos visuales y culturales con los que podemos lograr la intencionalidad del mensaje.

4) Un segundo momento Hermeneútico-semiótico en el que el contacto se establece con el destinatario o usuario con el objetivo de conocer el cómo debemos decir ese algo del que hablamos en el primer apartado. Ya que se conoce el contexto entonces pasamos a interpretar su momento socio-histórico y cultural a nivel de lenguajes.

5) El código se determina entonces desde una visión holística que permite la sincronía de códigos históricos y convencionalmente establecidos. El código no se define de manera lineal, es decir, el Diseñador Gráfico no debe hablar del destinador en los términos en que él quiere que se hable de él, sino que el Diseñador Gráfico, como profesional de la comunicación visual, debe conocer el momento socio-histórico y cultural de ambos actantes –destinador y destinatario– para interpretarlo en aras de definir líneas de acción para estructurar sus mensajes.

El método estructuralista no consiste en explicar, en el sentido de reducir lo desconocido a lo ya conocido, sino en expresar, y en este estricto sentido de la palabra, reducir casos particulares posibles a una esencia evidente.

Siguiendo las premisas estructuralistas de Roland Barthes:

"El estructuralismo no despoja al mundo de la historia, lo que pretende es ligar la historia no sólo al contenido –lo que se ha intentado mil veces– sino también a las formas, no sólo a lo material, sino también a lo inteligible; ni solamente a lo ideológico, sino también a lo estético."³⁶

esta propuesta plantea elementos para la comprensión sincrónica de la actividad del Diseño Gráfico desde la perspectiva de reconstruir en un sistema que establezca cómo se comunican y cómo se relacionan sus elementos constitutivos y no a partir de un análisis formal, en el más estricto sentido del término. Pero ¿por qué? porque bajo estas premisas la explicación causal se contradice con la actividad estructuralista ya que esta última parte de un sistema. El proceso de comunicación, que es el caso que nos ocupa, podemos reconstruirlo como un sistema a partir de la observación de las relaciones entre sus elementos, relaciones en las que el Diseño Gráfico actúa como un facilitador de la comunicación. Los actantes principales –destinador y destinatario– son los elementos básicos del sistema y que, desde la perspectiva estructuralista, un acercamiento al conocimiento de este sistema nos lleva no a la explicación causal del fenómeno de comunicación sino a postular elementos sobre los que se puede construir un proceso de entendimiento y comprensión de las relaciones que se establecen entre ellos y de los elementos que afectan o facilitan el proceso, entre estos últimos tenemos al contexto inmediato de ambos actantes, al código –lenguaje– y desde luego al Diseño Gráfico.

La actividad estructuralista estudia lo que gracias a los lenguajes es referencia al mundo, pero no la realidad misma o referente, como señalamos en el capítulo anterior en el apartado de Charles Peirce, conocemos al mundo por la seguridad que es el mundo de los signos. Por último la función que estudia a los códigos es llamada metalingüística en el esquema de Jakobson donde el Estructuralismo nos deja ver que no está interesado en penetrar a la realidad del mundo sino al mundo de los lenguajes en que lo real se manifiesta. Desde este enfoque las relaciones humanas adquieren nuevos significantes en objetos que se convierten en un sistema de signos que estructuran un lenguaje

³⁶BARTHES, Roland, pos cit, BROECKMAN, Jan M., op cit, pág. 24.

diferente según cada contexto social. Estos objetos no solamente son signo que significan algo, sino que además, tienen para sus usuarios una función práctica.

Sólo cuando los significados son comunes se interpretan desde los propios contextos de cada sujeto y sólo así se establece la comunicación, los significados tienen que estar referidos a significantes, es decir, a estructuras de la realidad y que en determinado momento deben pertenecerle al destinador (emisor) y al destinatario (receptor).

CAPÍTULO IV

HERMENÉUTICA Y DISEÑO GRÁFICO

En este cuarto capítulo –y primero de la relación que se propone entre Diseño Gráfico y Hermenéutica– se hablará del proceso evolutivo e histórico de esta ciencia de la interpretación. Como se mencionó en la introducción de este trabajo el origen del concepto de hermenéutica lo encontramos en las palabras griegas *Herméneuein* y *herméneia* que significan comprender, expresar, explicar o traducir, también recordemos lo que Aristóteles asentó en su obra *Sobre el Juicio* o *Peri hermeneias*: todo juicio es una interpretación de los entes. Es en la antigua Grecia donde se erigió la figura de Hermes – Mercurio en Roma– como el mensajero e intérprete entre los dioses y los mortales. Siglos más tarde la hermenéutica llegó a ser una herramienta que ideó una serie de principios y reglas para la interpretación específicamente de las Sagradas Escrituras a la que llamó *Exégesis* y *exégetas* a los que con ella trabajaban. Se modificó posteriormente, el significado de este significante cuando la Hermenéutica fue planteada como regla para la interpretación de textos clásicos.

Veremos a continuación algunas de las posturas de la teoría hermenéutica para conocer los elementos que proponen y poder discernir entre ellos para los objetivos de esta tesis. El primer autor que revisaremos es Fredrich Schliermacher cuyo trabajo se centra principalmente en la interpretación para llegar al conocimiento del autor y su intención al escribir un texto, propone una serie de pasos que, derivados de su antecesor Chladenius, constituyen el principio de una hermenéutica metodológica. Pasaremos posteriormente a estudiar a Wilhelm Dilthey y la aportación que nos brinda desde una perspectiva psicológica como interpretación que la reconoce como el móvil detrás de la creación, terminaremos este capítulo con Martin Heidegger y su esfuerzo por plantear una hermenéutica ontológica de corte existencial en la que lo fundamental es que el sujeto llegue, mediante este proceso de interpretación , a conocer y a reconocer su relación con el mundo.

1. F.D.E. SCHELEIERMACHER

"Fredrich Daniel Ernest Schleiermacher, teólogo y filósofo alemán. Nacido en Breslau el 21 de noviembre de 1768 y murió en Berlín el 12 de febrero de 1834. Pertenece a una familia de pastores protestantes, y su padre, cura castrense reformado, confió la educación del joven Fredrich a la comunidad de hermanos moravos. A los 15 años entró en el gimnasio que estos dirigían en Niesky, y en 1785 en el Seminario de Barby, donde empezó sus estudios de teología. En este ambiente se consolidó de un modo gradual su vocación por la vida religiosa, hallándola tan conforme con sus naturales aspiraciones, que él mismo confiesa haber continuado en los años sucesivos la disciplina y el régimen de un hermano moravo superior, solamente que él hallaba estrecho el recinto conventual y mesquino el rigorismo de su teología positiva y consiguió, no sin grandes esfuerzos convencer a su padre de la necesidad de ampliar el círculo de su educación intelectual. Establecido en Halles en 1787 persistió en su formación teológica al mismo tiempo que se ocupaba en filosofía y en filología. En esta Universidad explicaba filosofía J. Everhard, que continuaba la dirección leibnitziano-wolfiana. A las lecciones orales y a la *Allgemeine Geschichte der Philosophie*, de este doctor maestro debió quizá Schleiermacher su primera iniciación en la historia de los sistemas, el conocimiento exacto de Platón y Aristóteles y de la innovación kantiana que había hallado en Everhard uno de sus más tenaces adversarios. Desde 1790 hasta 1793 siguió interesándose por la filosofía, terminados ya sus estudios universitarios, al mismo tiempo que aceptaba el cargo de preceptor de los hijos del conde Dohna-Schlobitten en Finkentein (Prusia), que desempeñó durante aquellos años. Ingresó entonces en el Seminario de Maestros de la Escuela de Berlín, dirigido por Gedicke. Leyó con interés los escritos de Jacobi, quien le reveló a Spinoza (cuyas obras conoció después directamente). Ordenado en 1794, fue durante dos años predicador auxiliar en Landsberg del Warthe. En este momento comienza, según Dilthey (*Leben Schleiermacher*, Berlín, 1870), la época intuitiva del desarrollo intelectual y filosófico de este pensador que se extiende hasta 1802.

Residiendo en Berlín pudo entrar en relación con el grupo romántico, especialmente con Enriqueta Herz y Fedrich Schlegel, lo cual ensanchó considerablemente su horizonte cultural, publicando sus primeras obras. En 1769 con el velo del anónimo publicó su primer libro de empuje titulado: **Ueber die religion, Reden an die Gebildeten unter ihren Verächterm** (Berlín, 1799), y ya con su nombre, **Monologen** (Berlín, 1800), dedicados ambos al problema religioso y escritos bajo la duplicidad de influencias del sentimentalismo y del spinozismo. El mismo año publicaba en la revista *Athenaeum*, de los hermanos Schlegel, sus *Vortraute briefe über fr. Schelegel 'Lucinde'*, y el año siguiente la primera serie de sus notabilísimos **Predigten**. Schleiermacher fue durante este período predicador de la iglesia de la caridad de Berlín (1796) y de la de los inválidos, y tradujo algunos sermones de Blair y Fawrat."¹

La propuesta metodológica del teólogo alemán del siglo XVIII Fredrich Schleiermacher, es considerada por los expertos como una aproximación conservadora por formalizar la actividad hermenéutica. Parte de un antecedente importantísimo que son los planteamientos y preguntas del teólogo **Chladenius** (1710-59) que le antecedió en los estudios sobre la interpretación, cuyos estudios buscaban dar respuesta a las siguientes preguntas fundamentales:

- 1) ¿Es posible fijar reglas para la interpretación?
- 2) ¿Es posible llegar a una correcta y completa interpretación de un texto siguiendo las reglas fijadas?

Chladenius contestó que sí, sobre las siguientes bases:

"1) La Hermenéutica es un arte técnico, esencial para estudios que dependan de la interpretación de textos.

¹Enciclopedia universal ilustrada europeo-americana, t. 54, Ed. Espasa calpe, Madrid, 1964, pág. 1026.

- 2) Los trabajos susceptibles de una interpretación hermenéutica son del orden de la Historia, Poesía, Teología, Leyes y Humanidades a excepción de la Filosofía.
- 3) La Hermenéutica es una actividad pedagógica.
- 4) La tarea de la Hermenéutica es completar y perfeccionar la interpretación.
- 5) La interpretación depende de conocer las condiciones en las que se escribió el texto, la línea en la que se inscribe y el sentido común.
- 6) La comunicación que se establece a través del texto está mediada por la razón.
- 7) La intención del autor.
- 8) Lo más importante no es el contenido psicológico sino el propósito del texto y las reglas de composición que pueden estar implicadas.
- 9) Pero existe el problema de que algunas veces las palabras van más allá de la intención del autor y el entendimiento real se pierde.
- 10) La interpretación del texto debe ajustarse a la luz pública para que adquiera una dimensión retórica y pedagógica.
- 11) Esto lleva a formular diferentes perspectivas que nos llevan a pensar en un campo de batalla.
- 12) El énfasis recae más en el texto que en el autor."²

Parte Schleiermacher de los postulados de Chladenius para decir que lo importante es llegar a conocer la verdad del texto y la intención del autor y que una vez conocida debe ser transmitida para que el público entienda su significado. La verdad, para Schleiermacher, sólo es la correspondencia entre la idea que el intérprete tiene del texto y el significado del texto, tarea para la cual concibe los siguientes pasos:

- "1) Realizar una investigación profunda tanto del género como del idioma del texto.
- 2) Conocer y comprender el momento histórico, cultural y autobiográfico del autor.
- 3) Comprender el texto según las normas de su tiempo.

²KREMER, Alexander, Conservative approaches to hermeneutics. Schleiermacher and Chladenius, <http://gort.canisius.edu/~gallaghr/ahcon.html>, 8 de febrero, 2001. (Traducido al español por Iván Garmendia R.)

- 4) Autor y lector se encuentran unidos por la subjetividad de cada uno.
- 5) El énfasis radica en ambos, texto y autor.
- 6) Lo que se trata de entender no es lo objetivo del texto vía la razón sino la construcción estética.³

Schleiermacher piensa en dos métodos para la interpretación, al primero lo llama Gramatical:

"Au début de l'interprétation grammaticale, [traiter] une fois encore de l'action réciproque entre la grammaire et l'herméneutique. Ensuite seulement [traiter] du fait que chaque individu forme aussi la langue. Que toute compréhension d'un discours singulier est une continuation de la compréhension de la langue; le principe est donc le même dans les deux."⁴

este consiste en que un público contemporáneo (sincrónico) descifre lo que las palabras significan en un texto, la hermenéutica gramatical es el análisis técnico del lenguaje en el que todo se comprende por sus partes y las partes por el todo. Al segundo lo llamó Adivinatorio y este se encamina por la vía:

"de la interpretación psicológica (técnica es lo mismo para Schleiermacher que artística) aunque evita la explicación del origen de la creación del significado para al autor. En este segundo método define un concepto: la **empatía** como el entendimiento del autor que únicamente se logra, poniéndonos en su lugar. El método adivinatorio involucra la comparación de nosotros mismos. En este método, que es el que más trabajó Schleiermacher, indica que la interpretación no

³Idem.

⁴SCHLEIERMACHER, Friedrich Daniel Ernst, Herméneutique, traduit de l'allemand par Christian Berner, Ed. CERF/PUL, París, 1987, pág. 67.

es una aplicación mecánica de reglas sino que es un arte que considera tanto a los elementos estéticos como a los espirituales dentro del texto."⁵

La hermenéutica adivinatoria es un proceso psicológico fundado en la congenialidad – antecedente del concepto de círculo hermenéutico– entre autor y lector que implica:

"Toute compréhension d'un discours donné se fonde sur quelque chose qui précède de deux manières -connaissance provisoire de l'homme, connaissance provisoire du sujet. (N. m.: 'Pour ce qui esta de' l'Écriture, soit sur l'étude de l'écrivain, soit sur l'étude du sujet.)"⁶

Lo que podemos comentar como:

- 1) descubrir las relaciones de afinidad con el autor y
- 2) tener actitudes críticas señalando por comparación los contrastes con el autor.

La visión hermenéutica de Schleiermacher trata de superar la influencia del romanticismo integrando la intención de ascender de lo particular a lo universal. En cuanto a lo que señala en relación de las partes con el todo: "Toute compréhension du détail est conditionnée par une compréhension du tout."⁷

Una de las principales influencias en Schleiermacher es el pensamiento de Emmanuel Kant que postula la prioridad del sujeto sobre el objeto –el sujeto constituye categorialmente al objeto–, al mismo tiempo propone la prioridad de la hermenéutica adivinatoria (identificación del intérprete con el autor) sobre la gramatical (la objetividad de

⁵KREMER, Alexander, Conservative approaches to hermeneutics. Schleiermacher and Chladenius, <http://gort.canisius.edu/~gallaghr/ahcon.html>, 8 de febrero, 2001. (Traducido al español por Iván Garmendia R.)

⁶Idem.

⁷Idem.

la lengua común es un medio para la hermenéutica psicológica). La primacía es del sujeto (psicología) sobre el objeto (gramática). Veamos:

"Le sujet est limité à partir de la totalité dans la mesure où il est une partie de thème traité; le prédicat [est limité] dans la mesure où il est le sujet d'une représentation concomitante."⁸

El círculo hermenéutico es un concepto que encuentra sentido en las afinidades entre el intérprete que está implicado en la interpretación del objeto –la psicología del intérprete afecta la interpretación lo que por ello no es totalmente objetiva– y la intuición del autor que influye en el intérprete aún antes de su interpretación y en la interpretación misma. Al respecto de los elementos objetivos y subjetivos de la interpretación Schleiermacher comenta que:

"Ce qui est un élément objectif dans un exposé devient [un élément] subjectif dans d'autres. Le traitement matériel du subjectif fait donc suite à celui de l'objectif. –Cela vaut surtout de mots dont la signification est un peu divergente (car ce qui est ici erreur de compréhension fait partie de la manière)."⁹

Hay una validez subjetiva expresada por el autor ya que sale de sí a través de la universalidad del lenguaje que puede ser reproducida por el intérprete aunque considera: "L'art de l'interprétation est donc l'art d'entrer en possession de toutes les conditions nécessaires à la compréhension."¹⁰ Existe una dimensión objetiva determinada por la estructura de la lengua y por las reglas de su estructuración, pero también a través de la lengua se expresa la intuición subjetiva del intérprete .

Schleiermacher propuso unir a la gramática y a la exégesis bíblica creando una hermenéutica general con principios específicos para la interpretación, planteó también la

⁸Ibidem, pág. 69.

⁹Idem.

¹⁰Ibidem, pág. 73.

aproximación del lector a un texto como un esfuerzo por ambos para entenderse mutuamente como en un diálogo a partir del contexto dado:

"Pour un élément singulier le tout es d'abord le discours entier, puis la partie organique singulière où il se rencontre immédiatement. *Canon*: ce qui, dans des éléments singuliers, est grammaticalement indéterminé doit être déterminé par le contexte."¹¹

Con relación al Diseño Gráfico, como facilitador de comunicación dentro del esquema estructuralista, el esfuerzo cognoscitivo del diseñador se centra en tratar de conocer el momento histórico en relación a la **empatía** de códigos –lenguajes visuales y lingüísticos– que se postulan entre un destinador y un destinatario. Esta relación de empatía parte del concepto de Schleiermacher pero en el caso del Diseño Gráfico la comunicación en la que actúa como facilitador no tiene como objetivo que el Destinatario busque ponerse en el lugar del Destinador, sino más bien poner de acuerdo la forma en que ambos ven las cosas. El Diseñador debe determinar la empatía al hacer coincidir lo que el destinatario quiere decir y la forma de cómo decirlo, con a quien se le va a decir y la forma de que lo entienda de la manera más precisa. Lo que parece necesario es que el Diseñador Gráfico conozca los códigos culturales del destinador en el primer momento hermenéutico considerado en el esquema propuesto del Capítulo III y en el segundo momento hermenéutico conocer los códigos culturales del destinador.

Esta es el principal concepto de Schleiermacher que tomaremos para postular los elementos que nos ayuden a articular la comprensión de la actividad del Diseño Gráfico.

2. WILHELM DILTHEY

"Filósofo historicista y psicólogo alemán, nacido en Bibrich 1833, y muere en la ciudad de Seis en 1911. Influido por la doctrina positivista y los postulados de Emmanuel Kant, toma la posición intermedia del realismo racional. Su teoría se

¹¹Ibidem, pág. 81.

basa en el supuesto de que el hombre es historicidad; por lo tanto, la filosofía, la literatura o la religión son productos históricos. La historia es un proceso dinámico en constante movimiento que permite la creación y repetición de valores. Su pensamiento se centra en la actitud humana y en las diferentes actividades vitales que desarrolla.

Plantea que el universo filosófico está muerto porque las creencias humanas se desarrolla para ayudar a cumplir el recorrido histórico. La esencia del saber filosófico se basa en la vivencia y la comprensión. El entendimiento del mundo exterior se da por el impulso, voluntad y sentimiento; se inicia con el saber psíquico y espiritual y termina con el conocimiento filosófico-sistemático."¹²

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 más adelante–.

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."¹³

El sujeto se comprende a sí mismo objetivamente por las señales en que expresa su vivencia y los demás que las perciben se las comunican y en las señales o expresiones de los demás conoce las vivencias de los otros. La vida individual se autoestructura teleológicamente mediante sentidos o significados en tres dimensiones temporales:

¹²BARNAT, J., Diccionario de biografías, Nauta, Colombia, 1998, pág. s/n.

¹³HERRERA ACEVES, Jesús, Hermeneútica, en Logos, revista de filosofía, No. 44, Ed. Universidad La Salle, México, 1987, pág. 18.

- "1) Los significados adquiridos en las obras del pasado.
- 2) Los valores actuales en las vivencias del presente
- 3) Finalidades proyectadas para el futuro. "¹⁴

El sujeto, mediante su actividad, expresa sus vivencias en las obras y acontecimientos de la historia produciendo cadenas de acontecimientos y estructuras o sistemas culturales, filosóficos, artísticos, religiosos, entre otros, que constituyen las grandes civilizaciones de la humanidad. Pero estas cadenas y estas estructuras se expresan establemente en textos literarios: la historia se expresa en escritos y es aquí donde Dilthey introduce la hermenéutica.

La objetividad se funda en la capacidad de reproducir estas cadenas y estructuras expresadas en signos fijados por escrito. La universalidad, para la Hermenéutica de Dilthey, consiste en la capacidad común a todos los hombres de comprender y recrear las vivencias de los demás. Interpretar es el acto constitutivo de la Hermenéutica. La Hermenéutica es la técnica (conjunto de reglas aplicadas) para la comprensión de manifestaciones de vida fijadas por escrito y tiene dos objetivos principales que son:

- "1) La reproducción de cadenas y estructuras históricas mediante los signos fijados en los escritos.
- 2) La reconstrucción a través de los signos mismos de la vida psíquica que los originó."¹⁵

El problema central para Dilthey consiste en que el fin último de la interpretación no es el mensaje del texto sino las vivencias del individuo que se expresan a través de este texto. Pero entonces la interpretación de los textos ya no se hace en función de la vida psicológica de los autores, sino en función del significado de los textos mismos.

¹⁴Ibidem ,pág. 19.

¹⁵Ibidem, págs. 20-21.

Dilthey, hijo de un pastor calvinista, llegó posteriormente a la Hermenéutica psicológica: comprender la vivencia, la vida psíquica del autor de las obras, estableció por así decirlo, una crítica de la comprensión-interpretación. Con estos antecedentes Dilthey desarrolla un método propio para las que denominaba "Ciencias del espíritu" y que toma a la biografía como primer momento para sus análisis a través de un "proceso de comprensión". Como se dijo anteriormente, la biografía para Dilthey es la propia vida interior a la cual no se puede acceder sólo a través de interpretar los complejos lenguajes simbólicos mediante el psicoanálisis donde la relación paciente-analista se resuelve terapéuticamente con el fin de detectar aquellos tramos reprimidos de la vida y aquellos que inconscientemente se quieren olvidar.

Dilthey plantea como elemento fundamental al análisis psicológico al que considera una reflexión hermenéutica que se da como un procedimiento práctico interpersonal con el objetivo de comprender el sentido o los sentidos de los conjuntos simbólicos involucrados en la formación o deformación de la biografía del sujeto, en este sentido de interpretar para conocer es que se cataloga a su Hermenéutica como epistemológica.

La visión de Dilthey se funda sobre la distinción entre ciencias explicativas y descriptivas en base al uso del lenguaje.

"Hay que entender por ciencia explicativa toda subordinación de un campo de fenómenos a una conexión causal por medio de un número limitado de elementos determinados unívocamente y que actúan como las partes integrantes de la conexión."¹⁶

Esquema que lleva también, con miras a la interpretación, a la psicología en la que hace una diferencia sustantiva, plantea una psicología explicativa que así mismo pretende subordinar los fenómenos de la vida psíquica a una conexión causal por medio de un número limitado de elementos unívocamente determinados y sólo accesibles al análisis

¹⁶DILTHEY, Wilhelm, Psicología y teoría del conocimiento, traducción de Eugeni Ímaz, Ed. FCE, 1978, México, pág. 193.

terapéutico. La psicología explicativa, para Dilthey, sólo puede lograr su meta valiéndose de una hipótesis cuyo concepto lo considera como el razonamiento que trata de completar de manera inductiva un conjunto de experiencias, la conclusión a la que se arribe a partir de esta hipótesis encierra una expectativa que se extiende por encima de lo dado, hacia algo no dado. Para la psicología explicativa los recuerdos subyacen en una impresión anterior sin la ayuda del razonamiento, a esta ciencia la denominó ciencia del espíritu porque tienen como objeto de estudio hechos que se presentan en la conciencia de manera dispersa, procedentes desde dentro del sujeto como realidad y como conexión con el mundo.¹⁷

Esta ciencia se enfoca en la exposición de la partes y conexiones que se presentan uniformemente en la vida psíquica humana desarrollada, enlazada en una única conexión que no es inferida por el pensamiento, sino simplemente vivida por el sujeto. De aquí se desprende que parte de su análisis se va por las regularidades en la vida psíquica desarrollada. Comenta que el hombre común observa, analiza, experimenta y compara sus modelos de vida con los de otros. Así todo estudio que se haga sobre esa realidad que aparece a la conciencia acude a conceptos de sentimiento, voluntad, dependencia, libertad, motivo que sólo pueden estudiados de una dimensión psicológica. El estudio de la historia y las artes, para Dilthey, se ven encaminados a esos sentimientos estéticos que se diversifican en lo bello, lo sublime, lo humorístico y lo ridículo y nos indica que no es posible conseguir un enlace de las mismas en un todo sin comprender antes la conexión psíquica que entre ellas podemos hallar y que parten definitivamente del sujeto:

"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

¹⁷Cfr, DILTHEY, Wilhelm, Psicología y teoría del conocimiento, pág. 200.

geométricas, de las representaciones de la fantasía y esas mismas operaciones rigen el pensamiento discursivo."¹⁸

En resumen, Dilthey entiende por psicología explicativa al intento de derivar los hechos que se dan en la experiencia interna, en el estudio de los otros hombres y de su realidad histórica partiendo de un número limitado de elementos encontrados en el análisis. Entiende por "elemento" toda parte integrante de la fundamentación psicológica que se utiliza para explicar los fenómenos psíquicos.

Por otro lado nos dice de lo que considera como psicología descriptiva y analítica:

"que surge de la naturaleza de nuestras vivencias psíquicas, de la necesidad de una captación intacta y sin prejuicios de la vida anímica, así como de la conexión de las 'ciencias del espíritu' y de la función de la psicología dentro de las mismas."¹⁹

Esta psicología dispone como las ciencias de la vida orgánica, de sus recursos metódicos como la descripción, el análisis, la clasificación, la comparación y una teoría evolutiva que hacen posible que la psicología descriptiva se desarrolle como una psicología comparada y como una teoría de la evolución psíquica. La psicología descriptiva suministra el material a la explicativa que investiga en él las leyes generales que rigen el desarrollo y el curso de la vida psíquica del sujeto.

La Hermenéutica, desde Dilthey, es un método que desde el análisis de la vivencia se convierte en un método interpretativo de las manifestaciones de vida y sirve de instrumento para conocer la vivencia misma.

El concepto más importante que propone Dilthey en su Hermenéutica de corte psicológico y que se vuelve imprescindible para el Diseñador Gráfico es: **vivencia**. Entiende por el primero una relación de experiencia entre el sujeto y un objeto cualquiera

¹⁸DILTHEY, Wilhelm, op cit, pág. 202.

¹⁹Ibidem, pág. 219.

de la realidad que está ahí para él. La vivencia no se presenta al sujeto como algo percibido o representado, no nos es dada, sino que la "vivencia" como realidad está ahí para el sujeto porque se percata por dentro de ella, no puede de ninguna manera abstraerse a la vivencia, porque la tiene de modo inmediato y le pertenece de alguna forma. Es sólo en el pensamiento cuando la vivencia se reduce a objeto y en este sentido todo lo vivido por el sujeto constituye una conexión con lo vivible; la vivencia designa una parte de este curso de vida, es una realidad que se presenta como tal y de manera inmediata y voluntaria de la cual nos damos cuenta interiormente sin ningún límite. La vivencia, continua Dilthey, es una unión estructural entre la sensación y la percepción o con la representación mental referida a un objeto que es por el que se "siente". La vivencia abarca la realidad entera que la compone desde el entorno físico hasta el anímico y esta puede recrearse o en el lugar o en la imaginación.

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

- 1) La primera, con relación al propio diseñador, es la vivencia que como experiencia y posteriormente como memoria del sujeto-diseñador le permite ampliar su entorno visual en relación al objeto de estudio que es la necesidad de comunicación y que una vez problematizada debe solucionar y para la cual puede presentar alternativas innovadoras. Es la vivencia profesional la que el Diseñador Gráfico acumula como su propia memoria, como experiencias comunicativas inscritas en un lenguaje visual.
- 2) La segunda es la relación de vivencias que como experiencias visuales se suscitan a través de los lenguajes como códigos y antecedentes tanto del destinador como del destinatario y que el diseñador debe conocer para delimitar su empatía y entablar la experiencia comunicativa.

3. MARTÍN HEIDEGGER

“Filósofo alemán, nace (1889) y muere (1976) en la ciudad de Messkirch. Junto con Karl Jaspers, crea la escuela existencialista alemana. Discípulo de Edmund Husserl en la Universidad de Friburgo. Obtiene el doctorado con la tesis *Doctrina de las categorías y de la significación de Duns Scoto*, en 1916. En 1929 regresa a Marburgo para reemplazar a Husserl en su cátedra. Se le considera el pensador contemporáneo más técnico porque expresa sus ideas y conceptos en una terminología concreta y creada por él. Su obra y teoría del existencialismo es influenciada por la filosofía aristotélica, como por los postulados de Descartes y Kant. Se manifestó favorable a la política nacionalsocialista en los años anteriores a la toma del poder por Hitler. Fue elegido rector de la Universidad e ingresó en el partido nazi, pero renunció en 1934 por sus diferencias con el régimen. En 1952 reanudó su actividad docente. En su continua búsqueda del verdadera ser, que es objeto de la ontología, interpreta al *Dasein* o existente humano. Consciente de estar en el mundo, el *Dasein* sufre la angustia de enfrentarse al mundo como tal y ante el hecho de poder ser en el mundo. Para el *Dasein*, su existencia es un proyecto y por lo mismo, se construye a sí mismo y trasciende en la libertad.”

La postura hermenéutica de Martín Heidegger se centra en la interpretación del ser en su carácter de historicidad. Para Heidegger, la hermenéutica es un proceso constante de interpretación del sujeto que lleva a entenderlo, lo que sólo se puede lograr al estudiar su lenguaje. El ser que se revela en el lenguaje tiene tal capacidad polisémica que sólo parcialmente puede interpretarse a través de la palabra.

No es atender la perspectiva del autor o lo que él intentó decir (sentido literal) sino a lo que se encuentra expresado en el lenguaje del texto mismo, aún independientemente de la intención del autor. Puesto que el sentido del ser está dado en el lenguaje, interpretar un mensaje es comunicar el significado del ser que se ha revelado al ser del lenguaje. Ya que el autor ha vivido en un mundo histórico diferente del nuestro, interpretar significa traducir su lenguaje al lenguaje de nuestro mundo. Interpretar es buscar el sentido profundo del ser en el lenguaje, escondido detrás de las palabras, es descubrir lo que ha permanecido no expresado en un texto, se trata de ir más allá de las palabras para descubrir lo no dicho.

La propuesta hermenéutica de Martín Heidegger se plantea básicamente en dos textos, **Ser y tiempo** y en **Ontología: Hermenéutica de la facticidad**. Este último se publicó por primera vez en 1988 como el volumen 63 de sus trabajos recopilados durante sus cursos en la Universidad de Freiburg, este especialmente fue un curso en el semestre del verano de 1923. Durante este curso Heidegger revisa y hace una crítica a la apropiación de la tradición hermenéutica desde Platón, Aristóteles, San Agustín hasta Schleiermacher y Dilthey. Otros importantes temas que toca en esta obra son su regreso a la facticidad y el mundo cotidiano del *Dasein* –ser en el mundo–, su interpretación de la existencia humana en el presente histórico y filosófico, su concepción de la fenomenología y su repetida insistencia de la dimensión temporal para la interpretación y la significación.²⁰

En su libro **Ser y tiempo** Heidegger subraya la noción de objetividad y la traslada a la hermenéutica metodológica del tipo de Schleiermacher. Heidegger parte de la fenomenología de Husserl que sostiene que para que una interpretación sea objetiva se requiere de la unión de la subjetividad inherente al mundo del intérprete, el mundo de las experiencias personales y los deseos. Heidegger niega que esto sea posible y sostiene que el entendimiento de una situación está directamente mediada por conocimientos previos o por una intuición a las situaciones y que esto sí es comparable con la vida del intérprete. Por lo que dice que sólo el mundo del intérprete puede hacer clara la posibilidad del entendimiento. Heidegger llega a esta propuesta diciendo que como una parte necesaria de lo humano ser en el mundo, las cosas son percibidas de acuerdo a cómo se encuentran y son usadas en el mundo cotidiano. Añade que el entendimiento debe ser incompleto por que el *Dasein* es tanto histórico como finito, es histórico por que se construye por las experiencias de su relación con el mundo acumuladas y finito debido a la necesidad que tiene el sujeto de actuar sin el concepto de tiempo o sin la habilidad de prever todas las consecuencias de las acciones o planes. En este sentido el Círculo Hermenéutico del que comentamos con Schleiermacher y Dilthey, Heidegger lo sustituye

²⁰HERRERA ACEVES, Jesús, *Hermeneútica*, en *Logos, revista de filosofía*, No. 44, Ed. Universidad La Salle, México, 1987, pág. 28.

por un círculo Ontológico-Hermenéutico en el que se cambia la relación de empatía entre autor e intérprete por una relación mundo-intérprete.

Dentro de sus principales ideas, Heidegger considera que la pregunta fundamental de la hermenéutica filosófica es preguntarse por el significado del Ser. Pero ¿qué es lo que hace posible preguntarse por el significado del Ser? ¿cuándo es posible preguntarse esa pregunta? ¿dónde está el comienzo? Veamos:

"Según esto, pedirá también aquello que se pregunta, el sentido del ser, un repertorio peculiar de conceptos, que se destaquen a su vez esencialmente de los conceptos, en los cuales alcanzan los entes su determinación por medio de significaciones."²¹

Revisando su obra **Ser y tiempo** nos podemos dar cuenta de que la posibilidad de alcanzar a preguntarse acerca de Ser está siempre dada precisamente por la existencia del Ser en el mundo, en su Hermenéutica existencial no hay un punto de partida ni distingue un comienzo. La pregunta de la que parte Heidegger es "como" existe el mundo y "cómo" es su relación con el Ser porque se puede tener cualquier lugar y cualquier momento y propone una respuesta en su concepto de ser ahí:

"El preguntar de esta pregunta está, en cuanto modo de ser de un ente, en él mismo, determinado esencialmente por aquello por lo que se pregunta en él – por el ser. Este ente que somos en cada caso nosotros mismos y que tiene entre otros rasgos la posibilidad de ser del preguntar, lo designamos con el término ser ahí. El hacer en forma expresa y de ver a través de ella la pregunta que interroga por el sentido del ser, pide el previo y adecuado análisis de un ente el ser ahí poniendo la mira en su ser."²²

²¹HEIDEGGER, Martin, Ser y tiempo, traducción de José Gaos, Ed. FCE, México, 2a. Ed., 1988, pág. 16.

²²Ibidem, 17.

De su concepto de Ser ahí, como posibilidad de ser en el mundo, prosigue precisamente su concepto de Ser en el mundo: "el conocimiento es un modo del ser ahí fundado en el ser en el mundo. De aquí que el ser en el mundo pida como estructura fundamental una exégesis previa".²³ Podemos decir con Heidegger que la interpretación como comprensión del sujeto es:

"En cuanto comprender, el ser ahí proyecta su ser sobre posibilidades. Este comprensor ser relativamente a posibilidades es el mismo, por obra de la repercusión de las posibilidades en cuanto abiertas sobre el ser ahí, un poder ser. El proyectar del comprender tiene la posibilidad peculiar de desarrollarse. Al desarrollo del comprender lo llamamos interpretación. En ella el comprender se apropia, comprendiendo lo comprendido. En la interpretación no se vuelve el comprender otra cosa, sino él mismo. La interpretación no es el tomar conocimiento de lo comprendido, sino el desarrollo de las posibilidades proyectadas en el comprender."²⁴

Y en relación a la interpretación:

"La interpretación puede sacar del ente mismo que se trata de interpretar los conceptos correspondientes, o bien forzar al ente a entrar en conceptos en los que se resiste a entrar por su forma de ser. Como quiera que sea, la interpretación se ha decidido en cada caso ya, definitivamente o con reservas, por unos determinados conceptos; se funda en un concebir previo."²⁵

²³Ibidem, 75.

²⁴Ibidem, pág. 166.

²⁵Ibidem, pág. 168.

Este concebir previo es histórico ,determinado culturalmente y heredado como lenguaje, tanto lingüísticamente como otro tipo de códigos que para que puedan ser comunicados tienen que ser empataados. Estos códigos pueden ser visuales y por lo tanto puede inscribirse el lenguaje del Diseño Gráfico como lenguaje histórico y temporal:

"El ser ahí tiene fácticamente en cada caso su historia y puede tenerla porque el ser de este ente está constituido por la historicidad. Se trata de justificar esta tesis con vistas a desarrollar el problema ontológico de la historia como problema existenciario. La exégesis de la historicidad del ser ahí se presenta así, en el fondo, tan sólo como un análisis más concreto de la temporalidad."²⁶

El ser que puede ser interpretado es el sujeto histórico a partir de su lenguaje y de interpretarlo a él también lingüísticamente, este ser ahí sólo cobra sentido como ser en el mundo. Los objetos creados por el Diseño Gráfico, desde Heidegger, pueden apreciarse como una posibilidad más, temporal e histórica, para que el sujeto se autointerprete a partir de su ser en el mundo:

"La historicidad del ser ahí es esencialmente la historicidad del mundo, el cual es inherente a la temporación de la temporalidad horizontal-extática en razón de esta misma."²⁷

La historicidad, como elemento fundamental de la interpretación de la temporalidad, se convierte tanto en un autoentendimiento y en una autointerpretación, lo que sea que se entienda e interprete, directa o indirectamente también involucra un entendimiento y una interpretación de nosotros mismos.²⁸

²⁶Ibidem, págs., 412-413.

²⁷Ibidem, pág. 419.

²⁸Cfr, HERRERA ACEVES, Jesús, op cit, pág. 30.

Los seguidores de la Hermenéutica tradicional ponen en duda algunos aspectos de la Hermenéutica filosófica, entre los cuales señalan que esta última niega la posibilidad de la objetividad en una interpretación verdadera.²⁹ Aunque la interpretación se basa en algo que tenemos previamente como dado –el lenguaje– y que por comienzo presenta una posibilidad de interpretación, es decir, la interpretación ha decidido ya en cada caso el camino para concebir al objeto de interpretación. Esta interpretación se presenta como una estructura de acuerdo con nuestro propio horizonte temporal, en este caso la mayoría de las veces da origen a un nuevo entendimiento al que sigue una nueva interpretación como desarrollo de ello. El círculo hermenéutico se vuelve una estructura entendimiento (del todo)-interpretación (de las partes)- entendimiento (del todo)-interpretación (de las partes), cuyas funciones en conexión con las teorías filosóficas, pueden llevar al entendimiento a la coherencia dentro del mismo concepto de entendimiento.³⁰ Estas funciones nunca llegarán, según Heidegger, a su fin ya que siempre presentarán nuevos puntos de vista lo que significa que los horizontes cambian ya sea por los medios de nuestra interpretación y por nuestra propia existencia, lo que nos remite nuevamente al concepto de temporalidad. La interpretación es un proceso inacabado y abierto cuya particular fase como resultado provisional es sólo una de las muchas interpretaciones posibles.

Precisamente bajo estos conceptos es que podemos decir que los objetos resultantes de la actividad del Diseño Gráfico son temporales o efímeros, tanto en su función comunicativa como en su contenido estético ya que este último está siempre sujeto a los cánones que la moda va estableciendo. Los objetos producidos por el Diseño Gráfico tienen también un carácter de historicidad, es decir, con ellos podemos descifrar o interpretar a una cultura, tanto en su situación geográfica como en su tiempo específico.

Para Heidegger las interpretaciones filosóficas son comparables y el horizonte temporal de cada una la vuelve más comprensible que se sostiene sobre el entendimiento temporal e histórico de los fenómenos.

²⁹Cfr, HERRERA ACEVES, Jesús, op cit, pág. 32.

³⁰Cfr, HERRERA ACEVES, Jesús, op cit, pág. 34.

Para el Diseño Gráfico existen algunos conceptos importantes que hemos revisado a lo largo de este capítulo, son tomados tanto de Schleiermacher como de Dilthey y Heidegger y que tomaremos por su carácter sustantivo:

- 1) El mensaje constituye –desde Heidegger– el objeto de interpretación y este proceso se basa en algo que conocemos y que es posible debido a algo que previamente nos es heredado y que asumimos como dado –el lenguaje– que es *per se* la única posibilidad de ser en el mundo y por lo tanto de interpretar.
- 2) La interpretación y el entendimiento se realizan de manera histórica y temporal, es decir, el sujeto en tanto histórico, conoce el lenguaje e interpreta de acuerdo a las convenciones sociales establecidas. Es temporal por los límites que se marcan por el conocimiento de los lenguajes.
- 3) Las formas de interpretación son un proceso que se modifica con las vivencias del sujeto y que este puede decidir de acuerdo a su propio contexto si el mensaje entra por reconocimiento de signos en su contexto.
- 4) La interpretación se realiza a partir de un mensaje de acuerdo con nuestro propio horizonte de vivencias.
- 5) La interpretación de los mensajes creados por el Diseño Gráfico permiten al sujeto entender y conocer su mundo personal, socio-histórico y cultural, facilitándole el conocimiento del lenguaje gráfico como posibilidad de ser en el mundo.

CAPÍTULO V

HERMENÉUTICA Y DISEÑO GRÁFICO

1. HANS GEORG GADAMER

El filósofo alemán nacido en 1900 inició su teoría hermenéutica bajo la influencia neokantiana y la fenomenología de su maestro Husserl. Su actividad filosófica se inscribe en la corriente de pensadores como Nietzsche, Dilthey, Husserl y Heidegger, básicamente como el enfoque de la hermenéutica filosófica. Su investigación se dirige a las condiciones de posibilidad de la interpretación y la comprensión, especialmente en las ciencias humanas, su teoría hermenéutica establece las bases de una teoría general de la comprensión y realiza un "giro ontológico" hacia el ser que es el objeto de la interpretación: el lenguaje.

En su filosofía hermenéutica, Gadamer sigue a otro de sus maestros, Heidegger reconociendo que el individuo tiene un horizonte presente, conocimientos y experiencias, que actúan como las bases productivas del entendimiento. A su vez argumenta que estos horizontes son también los límites que pueden ser trascendidos a través de exponerse a los discursos de otros y a las tradiciones codificadas lingüísticamente porque en sus horizontes conviven diversos puntos de vista y valores que determinan el horizonte individual. Gadamer enfatiza el papel del lenguaje para abrir al individuo a otras subjetividades y a otros horizontes como elementos que llegan a constituir tradiciones. El entendimiento, como consecuencia de la interpretación, no es para Gadamer una reconstrucción científica de la intención del hablante sino un mediador entre el horizonte inmediato del intérprete –la subjetividad– y el nuevo que emerge –la posibilidad gnoseológica–.

Gadamer se aleja de los criterios de objetividad estipulados por las ciencias de la naturaleza sosteniendo que como ciencias basadas en la abstracción no garantizan a la experiencia científica como fuente de verdad y propone una **comprensión** sobre la revisión de las estructuras sobre las que subyacen estos criterios, es decir, otras experiencias de orden religioso, ético, histórico y estético.

El conocimiento "racional" subrayado desde Descartes hasta Hegel puso de manifiesto la adoración por el método científico con sus características de sistematizar el mismo conocimientos reduciendo la posibilidad de la subjetividad a la "objetividad" como único criterio de lo verdadero.

Galileo Galilei sostenía que lo verdadero era demostrable ya fuera por verificación o por las matemáticas, conceptos criticados durante el siglo XIX por corrientes conocidas como irracionales dentro de las que podemos contar a Nietzsche y a Freud que nos han dado la posibilidad de ampliar el concepto referido al mecanismo de la razón.

El ahora centenario filósofo afirma que la interpretación parte del hecho de que el modo de ser del objeto de interpretación es que es una representación, la representación misma en cuanto que lo que importa es precisamente cómo se representa en ella lo representado. La representación sostiene una vinculación esencial con lo representado, más aún, pertenece a ello.

Y hacia la no distinción entre representación y representado confirma que lo representado sólo adquiere imagen desde su imagen, por ejemplo, el gobernante, el hombre de estado, el héroe, tienen que mostrarse y representarse ante los suyos, porque tienen que representar su propia realidad. Lo cierto es que la imagen originaria sólo se convierte en imagen desde lo lingüístico, sin embargo el mensaje diseñado es la manifestación de la imagen originaria.

Esta *representatio* adquiere un sentido personal –nos acercamos al recate de la subjetividad– en cuanto que se trata de representar representativamente una individualidad. El Diseño Gráfico postula mensajes que como imagen se transforman en un proceso de representación. Su referencia al original no representa ninguna disminución de su autonomía óptica. No todas las formas de representación son arte pero sí comunican y por lo tanto pueden ser interpretadas. También son formas de representación los símbolos, los signos e incluso las señales: también ellas poseen la estructura referencial que las convierte en representaciones. Estos extremos de la representación son por una parte una referencia a algo, que es la esencia del signo, y por la otra el puro estar por otra cosa –al modo peirciano– que es la esencia del símbolo. La esencia de la imagen tiene algo de cada uno de ellos. Su manera contiene el momento de la referencia a lo que se representa en él. Un signo no es nada más que lo que exige su función, y ésta consiste en apuntar fuera de sí, para poder cumplir esta función tiene que empezar desde luego atrayendo la atención, esto es, destacarse con claridad y mostrar su contenido referencial, sólo se apunte a lo ausente.

Una imagen no es por lo tanto un signo, la imagen sólo cumple su referencia a lo representado en virtud de su propio contenido. Profundizando en ella se está al mismo tiempo en lo representado. En este sentido un símbolo no sólo remite a algo, sino que lo representa en cuanto que está en su lugar, lo sustituye. Pero sustituir significa hacer presente ese algo del que hablamos y que está ausente. El símbolo sustituye en cuanto que representa, en cuanto que hace que algo esté inmediatamente presente. Sólo en cuanto que el símbolo representa así la presencia de aquello en cuyo lugar está, atrae sobre sí la atención sobre lo simbolizado por él.

El discípulo de Heidegger afirma que la interpretación de tipo hermenéutica como comprensión que realiza un sujeto histórico que parte de condiciones dadas –al estilo kantiano– espacio y tiempo y también de otra estructura que está presente en todo proceso de comprensión, los prejuicios, en el sentido de que hacen posible todo juicio como memoria cultural que abarca teorías, mitos y tradiciones. Veamos lo asentado por el autor en su libro **Verdad y método**, en la parte II. *Fundamentos para una teoría de la experiencia hermenéutica. 9. La historicidad de la comprensión como principio hermenéutico. El círculo hermenéutico y el problema de los prejuicios* que se refiere al descubrimiento de la preestructura de la comprensión de Heidegger:

"Desde el punto de vista ontológico, la preestructura de la comprensión. Nosotros perseguiremos la cuestión de cómo, una vez liberada de las inhibiciones ontológicas del concepto científico de la verdad, la hermenéutica puede hacer justicia a la historicidad de la comprensión."¹

Lo anterior es la base para decir que el sujeto de la comprensión no parte de cero sino que al enfrentarse al proceso de interpretación tiene detrás la historia y su propia historia, está como tradición, debe asumirse para poder abrirse hacia el objeto de interpretación y encontrar nuevos caminos. Gadamer indica que el prejuicio tiene una contraparte que es el antiprejuicio, que constituyen la realidad histórica de lo humano, son condiciones de la

¹GADAMER, Hans George, Verdad y Método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica, Sígueme, Salamanca, 1977, pág. 331.

comprensión y el pensamiento historicista y cientificista, por eliminarlos se ha convertido en un falso prejuicio. Gadamer se enfoca a una concepción ontológica basada en la temporalidad de los elementos de la interpretación, autor e intérprete, señala también que es necesario un distanciamiento entre estos dos elementos para llegar a producir un nuevo sentido que, alejándose de los prejuicios, nos permita el proceso de comprensión.

Para Gadamer el entendimiento minimiza la historia efectiva de individuo conocedor, la experiencia personal y las tradiciones culturales para asimilar las nuevas experiencias que se basan en la historia. La historia efectiva está constituida por los prejuicios enfrentados en el entendimiento, esto al mismo tiempo limita cualquier intento de conciencia para disolver los mismos prejuicios. Gadamer se opone al ideal científico de prejuicios objetivos en la interpretación, tampoco niega la importancia del entendimiento científico o interpretación crítica como formas de interpretación que introspectivamente cuestionan situaciones heredadas de las tradiciones culturales. Gadamer se centra en el contexto humano del conocimiento que enfatiza la necesidad de intentos repetidos de entendimientos críticos a través de los cuales el individuo puede satisfacer la necesidad interna de corregir sus propios prejuicios. Pero los prejuicios pueden ser individualmente superados.

La teoría del significado de Gadamer difiere de la hermenéutica metodológica de Schleiermacher y Dilthey las que identifican el significado de un texto con las intenciones del autor y lo que busca es descifrar el texto pero descubriendo el punto de vista detrás de él. Para Gadamer el entendimiento recrea la intención inicial involucrada en el texto y siguiendo la dirección a la que apunta el texto. Este proceso lleva al texto más allá de su psicología original y de su contexto histórico como un diálogo entre el intérprete y el texto. El diálogo se establece en lo que el intérprete y el autor comparten como algo común (círculo hermenéutico). El intérprete trasciende su propio horizonte mientras interpreta el texto más allá de su horizonte original hasta que la fusión de estos dos horizontes ocurre. La imaginación del intérprete también puede jugar un papel muy importante en el diálogo con el texto y llevar el entendimiento del sujeto más allá de la interpretación realizada en una hermenéutica metodológica. Sin embargo, la interpretación está limitada por las preguntas formuladas originariamente y desde las cuales el individuo tiene que ser entendido. Para Gadamer entender es entender de manera diferente al autor o a las

propias interpretaciones, porque el proceso involucra la creación de nuevos horizontes basados en los viejos y que son reemplazados en el sentido de que estos viejos horizontes pueden estar constituidos por prejuicios que vienen a la consciencia y que pueden ser suprimidos por el individuo.

El esfuerzo de Gadamer se centra en la recuperación de la subjetividad como espacio para el desarrollo de otra verdad. Para ello replantea el concepto de experiencia y alejándose de la definición de acumulación de vivencias, vincula a la experiencia con el límite, con la conciencia de la posibilidad de la no-verdad, de lo eterno, de lo que hemos creído nuestro sustento y que ha pasado a ser, por algún desencanto epistemológico, también ya un experiencia dolorosa. Esto implica la existencia de un saber que no se determina por la ciencia o por un momento teórico, es un aprender a vivir en el no saber que algo puede ser solamente hoy. Para Gadamer la experiencia hace al hombre capaz de hablar de algo muy específico pero que lo lleva a ser dogmático, el hombre experimentado debe abrirse a nuevas experiencias reconociendo que la verdad o lo verdadero no se encuentra en ninguna parte y que nadie puede ser poseedor de ella y que entre el sujeto y la verdad se encuentra la barrera de la finitud. Y en cuanto que siempre son condiciones subjetivas las que permiten el acceso a un mensaje diseñado, hay que poder abstraer de ellas si se quiere experimentar ésta en sí misma.

Para Gadamer el entendimiento minimiza la historia efectiva del individuo conocedor, la experiencia personal y las tradiciones culturales para asimilar las nuevas experiencias que se basan en la historia. La historia efectiva está constituida por los prejuicios enfrentados en el entendimiento, esto al mismo tiempo limita cualquier intento de conciencia para disolver los mismos prejuicios. Gadamer se opone al ideal científico de prejuicios objetivos en la interpretación, tampoco niega la importancia del entendimiento científico o interpretación crítica como formas de interpretación que introspectivamente cuestionan situaciones heredadas de las tradiciones culturales. Gadamer se centra en el contexto humano del conocimiento que enfatiza la necesidad de intentos repetidos de entendimientos críticos a través de los cuales el individuo puede satisfacer la necesidad interna de corregir sus propios prejuicios. Pero los prejuicios pueden ser individualmente superados.

Dentro de sus planteamientos respecto a la estética revisemos la siguiente cita de su libro **Verdad y método**, parte II. *La ontología de la obra de arte y su significado hermenéutico. Conclusiones estéticas y hermenéuticas. La valencia óptica de la imagen y que reformularemos posteriormente para el Diseño Gráfico:*

"Las artes plásticas parecen dotar a sus obras de una identidad tan inequívoca que sería impensable la menor variabilidad en su representación. Lo que podría variar no parece pertenecer a la obra misma y posee en consecuencia carácter subjetivo. Por el lado del sujeto pueden introducirse restricciones que limiten la vivencia adecuada de la obra, pero por principio estas restricciones subjetivas tienen que poder superarse. Cualquier obra plástica tiene que poder experimentarse como ella misma inmediatamente."²

Para Gadamer el círculo hermenéutico parte del concepto de prejuicio que no desaparecen durante el proceso de interpretación, sino que se mantienen en la estructura circular para llegar a la comprensión, además de que toda interpretación que desemboque en la comprensión debe partir de la comprensión de lo que se ha de interpretar, la interpretación así sólo responde a la comprensión. El concepto de prejuicio lo plantea Gadamer de la siguiente manera en la parte II. *Fundamentos para una teoría de la experiencia hermenéutica, 2. Los prejuicios como condición de la comprensión*, de su libro citado:

"La razón se presenta como un prejuicio limitador forma parte en verdad de la realidad histórica misma. Si se quiere hacer justicia al modo de ser finito e histórico del hombre es necesario llevar a cabo una drástica rehabilitación del concepto del prejuicio y reconocer que existen prejuicios legítimos."³

²Ibidem, pág. 182.

³Ibidem, pág. 344.

El círculo hermenéutico no es un círculo vicioso sino que permanece abierto –como en Heidegger–, ya que el sujeto que interpreta parte de una situación temporal distinta y distante del texto y sólo se acerca al propio contexto por su carácter de ocasionalidad. Ocasionalidad quiere decir que el significado de su contenido se determina desde la ocasión a la que se refieren, de manera que este significado contiene entonces más de lo que contendría si no hubiese tal ocasión. La ocasionalidad, experimenta la progresiva determinación de su significado desde el hecho de que se la representa.

Otro concepto rector de la hermenéutica gadameriana es el de tradición, citemos:

"Por el contrario nos encontramos siempre en tradiciones, y éste, nuestro estar dentro de ellas, no es un comportamiento objetivador que pensara como extraño o ajeno lo que dice la tradición; ésta es siempre más bien algo propio, ejemplar o aborrecible, es un reconocerse en el que para nuestro juicio histórico posterior no se aprecia apenas conocimiento, sino un imperceptible ir transformándose al paso de la misma tradición. La posición entre extrañeza y familiaridad que ocupa para nosotros la tradición es el punto medio entre la objetividad de la distancia histórica y la pertenencia a una tradición. Y este punto medio es el verdadero topos de la hermenéutica."⁴

Las artes estatuarías, tampoco en ellas ocurre que la obra sea en sí y sólo cambie su efecto: es la obra misma la que se ofrece de un modo distinto cada vez que las condiciones son distintas. El espectador de hoy no sólo ve de otra manera, sino que ve también otras cosas.

El único medio posible de la comprensión es el lenguaje y toda comprensión se estructura en un proceso lingüístico que como instrumento del pensamiento es capaz de constituir el mundo del sujeto y por lo tanto es el elemento fundamental de su experiencia. Lenguaje, comprensión y experiencia del mundo son conceptos conectados y es el primero en el que el sujeto observa la significación del mundo. El lenguaje es el medio universal en que se realiza la comprensión misma, la forma de realización de la

⁴ Ibidem, págs. 350-365.

comprensión es la interpretación. La hermenéutica es un proceso lingüístico. El lenguaje, en efecto, es el medio en que se nos da la tradición. El intérprete y el texto son como dos interlocutores, el diálogo hermenéutico se hace cada vez más profundo a partir de las respuestas que el texto ha dado ante la insistencia de las preguntas del intérprete.

La concepción del lenguaje como mediación total de la experiencia del ser es el fundamento de la objetividad de la hermenéutica gadameriana. Todo comprender es interpretar, y toda interpretación se desarrolla en el medio de un lenguaje que pretende dejar hablar al objeto y es al mismo tiempo el lenguaje propio de su intérprete. Es así como Gadamer dice que es el lenguaje el que hace posible el mundo para el sujeto o que el mundo del sujeto se constituye de manera lingüística postulando su giro ontológico de la hermenéutica: el ser que puede llegar a ser comprendido es el lenguaje.

La postura de la hermenéutica gadameriana ha sido vista como un relativismo cuyas aspiraciones se oponen al cientificismo. Su hermenéutica filosófica propone la comprensión (*Verstehen*) ante la explicación (*Erklärung*), tomando a la interpretación como fundamento de la comprensión. En la interpretación retoma el valor de la experiencia y del no saber enfrentando el sentido de un discurso con otro y se construye otro que sin embargo sigue atado al primero. Para Hans-Georg Gadamer no todas las interpretaciones son posibles porque podría caerse en una arbitrariedad, deben determinarse los límites de lo que puede decirse. El discípulo de Heidegger condena al hombre a las interpretaciones considerando al sabio al que está consciente de esta condición humana mientras que considera al científico un dogmático de la falacia de que lo verdadero sólo se alcanza con los métodos científicos. Las interpretaciones de que es capaz el sujeto, sostiene, representan su vida como proyecto, como posibilidad permanente de decir algo y al mismo tiempo decirse algo a sí mismo, de comprenderse e interpretarse en la propia historia. Veamos:

"Se describe la forma de realizar la misma interpretación comprensiva. Toda interpretación correcta tiene que protegerse contra la arbitrariedad de las ocurrencias y contra la limitación de los hábitos imperceptibles del pensar, y orientar su mirada a la cosa misma. Tan pronto como aparece en el texto un primer sentido, el intérprete proyecta enseguida un sentido del todo. Naturalmente

que el sentido sólo se manifiesta porque ya uno lee el texto desde determinadas expectativas relacionadas a su vez con algún sentido determinado. La comprensión de lo que pone en el texto consiste precisamente en la elaboración de este proyecto previo."⁵

La función de la hermenéutica es comprender el texto, no al autor. La reconstrucción del pasado de Schleiermacher y Dilthey es una función secundaria de la hermenéutica para Gadamer. Se trata de integrarlo en el presente, se trata de descubrir el sentido del texto para el hombre actual. En la hermenéutica podemos ver tres niveles: la comprensión, la explicación y la aplicación.

La comprensión de la historia no se da sin referencia al presente, pues la conciencia que vive en el presente es quien comprende la historia. Pero nuestra visión presente está condicionada por la herencia del pasado: la tradición, esta corriente de pensamientos, actitudes, valores, modos de vida en la que estamos inmersos y a la que pertenecemos. Al rehabilitar la tradición se resuelve el círculo hermenéutico en el nivel epistemológico, sujeto y objeto (intérprete y texto) pertenecen a la misma tradición antes de oponerse o distanciarse.

Es posible interpretar desde nuestro mundo cultural las obras de otros mundos culturales pasados, porque ambos mundos pertenecen a la misma tradición histórica de la humanidad. Al mismo tiempo hay un distanciamiento en el tiempo en el que los prejuicios son los presupuestos necesarios para la interpretación.

Para Gadamer el saber es saber sobre los sentidos de la vida que el sujeto construye, saber que la finitud de los conceptos nos lleva a la finitud y a la renovación de los sentidos de vida y a saberse dentro de la historia, a interpretarse y conocerse dentro de la propia historicidad. La tarea hermenéutica se vislumbra entonces como un planteamiento objetivo determinada en todo momento por éste. El que quiere comprender no puede entregarse desde el principio a sus propias opiniones e ignorar la opinión del texto. El que quiere comprender un texto tiene que estar en principio dispuesto a dejarse decir algo por él.

⁵Ibidem, págs. 332-333.

Para el filósofo alemán no existe un horizonte del presente en sí mismo ni hay horizontes históricos que hubiere que ganar. Comprender es siempre el proceso de fusión de estos presuntos horizontes para sí mismos. La fuerza de esta fusión nos es bien conocida por la relación ingenua de los viejos tiempos consigo mismo y con sus orígenes. La fusión tiene lugar constantemente en el dominio de la tradición; pues en ella lo viejo y lo nuevo crecen siempre juntos hacia una validez.

Las ideas de Gadamer que podemos retomar de una manera más precisa para relacionarlas con el Diseño Gráfico las escribe en el apartado III de la parte II, *El lenguaje como hilo conductor del giro ontológico de la hermenéutica*. 12 *El lenguaje como medio de la experiencia hermenéutica*:

"El acuerdo o su fracaso es como un suceso que tiene lugar en nosotros. Comprender lo que alguien dice es, como ya hemos visto, ponerse de acuerdo en la cosa, no ponerse en el lugar del otro y reproducir sus vivencias. Ya hemos destacado también cómo la experiencia de sentido que tiene lugar en la comprensión encierra siempre un momento de aplicación. Son las situaciones en las que se altera o dificulta el ponerse de acuerdo las que con más facilidad permiten hacer conscientes las condiciones bajo las que se realiza cualquier consenso."⁶

El problema de construir o diseñar mensajes con los métodos y técnicas propios de la actividad del Diseño Gráfico no sólo supone el correcto dominio de esta actividad sino que se centra en la interpretación que tiene lugar en el medio del lenguaje. Las relaciones humanas consecuentes de la comunicación posibilitada por el Diseño Gráfico es un proceso por el que se busca llegar a un acuerdo, y en el que el destinatario intenta entender lo que dice.

2. JÜRGEN HABERMAS

⁶Ibidem, págs.461, 462.

"Nace en Gummersbach, Alemania en 1929. Se inicia en la filosofía bajo la influencia de Theodor Adorno de quien fue ayudante y colaborador en Francfort de 1956 a 1959. En 1961 enseña filosofía en la Universidad de Heidelberg al lado de Gadamer. Dicta sociología y filosofía en la Universidad de Francfort. Desde 1971 dirige el instituto Max Planck de Starnberg, donde investiga las condiciones de la vida de la era técnicocientífica. Es uno de los miembros de la Escuela de Francfort, aunque sus trabajos posteriores se apartan de esa línea. Su pensamiento parte de la intención de establecer una crítica social que tenga por principio un estudio de la sociedad, donde la teoría y la práctica se constituyan en una fórmula racional capaz de aportar al mismo tiempo explicaciones y justificaciones, o una racionalidad en donde la conciencia de la explicación sea también la justificación de la explicación. Plantea en la teoría del interés que el conocimiento humano está conducido o inducido por el interés. Sostiene que los intereses son la orientación fundamental de determinadas condiciones básicas de la posible autorreproducción y autoconstitución de la especie humana, como el trabajo y la interacción social. De esta forma, el conocimiento no se da por necesidad ni por satisfacción de deseos, sino que es el resultado de un desarrollo interno de la ciencia, la solución de problemas y la comprensión mutua entre los hombres."⁷

Al respecto de los planteamientos metodológicos y de la definición del objeto de estudio en las ciencias sociales, Habermas en el apartado *1.- Lecciones sobre una fundamentación de la sociología en términos de teoría del lenguaje. Planteamientos objetivistas y planteamientos subjetivistas en teoría sociológica*, de su obra **Teoría de la acción comunicativa**, nos dice que:

"En las ciencias sociales compiten diversos planteamientos teóricos que no distinguen diferencias en la elección del marco categorial y en la conceptualización

⁷BARNAT, J., *Diccionario de biografías*, Nauta, Colombia, 1998, pág. s/n.

del ámbito objetual, los problemas que típicamente abordan y por las estrategias de investigación de que hacen uso. Mi intención es más bien desarrollar una determinada estrategia conceptual para las ciencias sociales y hacer posible su fecundidad.⁸

Y nos comenta tres consideraciones metodológicas comparativas con las que comienza a definir el camino para establecer su problema de estudio: la relación lenguaje y sociedad:

"La primera decisión en punto a estrategia conceptual, que es de fundamental importancia para un programa de teoría, consiste en admitir o rechazar el sentido (*meaning*) como concepto fundamental. Por sentido entiende paradigmáticamente el significado de una palabra o una oración. Parto de que no existe algo así como intenciones puras o previas del hablante; el sentido tiene o encuentra siempre una expresión simbólica; las intenciones, para cobrar claridad, tienen que poder adoptar siempre una forma simbólica y poder ser expresadas."⁹

La teoría de Habermas parte de plantear al lenguaje, al estilo de su maestro Gadamer, como el elemento fundamental de su análisis pero, para este miembro de la Escuela de Franckfort, el lenguaje es el habla –la *parole* saussureana– y su interpretación, como veremos más adelante, es el sustento gnoseológico con el que el sujeto manifiesta su cultura con acciones sobre las que construye lo social.

Nuevamente observamos que los objetos de Diseño Gráfico son interpretados, desde lo gnoseológico, a través del lenguaje. Tanto en el momento de su planeación por parte del Diseñador el objeto por diseñar se plantea de manera lingüística aunque la ejecución del diseñador se centra en el terreno de la forma, ahora bien, el sujeto

⁸HABERMAS, Jürgen, Teoría de la acción comunicativa: complementos y estudios previos, traducción de Manuel Jiménez Redondo, REI, México, 1993, pág. 19.

⁹Idem.

destinador –que es quien recibe el mensaje– lo descifra también bajo las normas de la lingüística.

En este sentido para Habermas el lenguaje es constitutivo para un ámbito objetual, cuando este ámbito está en él puedan aparecer elementos estructurados –mensajes diseñados– en términos de intención como fenómenos necesitados de interpretación. Veamos lo que nos dice Habermas al respecto de la intención:

"La intención cobra status de un concepto sociológico básico si con su ayuda caracterizamos la estructura del ámbito objetual mismo y no sólo este o aquel elemento dentro de ese ámbito objetual. Voy a glosar esta primera decisión metateórica atendiendo a tres consecuencias:

a) **Comportamiento versus acción.** Sólo si se permite el “sentido” como concepto sociológico básico, podemos distinguir entre acción y comportamiento. Al describir un movimiento observable como comportamiento, lo atribuimos a un organismo que reproduce su vida adaptándose a su entorno; lo entendemos como un movimiento producido por un organismo, con lo cual suponemos que existe un X que en sentido muy lato es responsable de este movimiento.

Llamo intencional a un comportamiento que viene dirigido por normas o se orienta por reglas. Las reglas y normas no son algo que acaezca, sino que rigen en virtud de un significado semántico, justamente reconocido. Las normas tienen un contenido semántico, justamente un sentido que siempre que un sujeto capaz de entenderlo las sigue, se ha convertido en razón o motivo de un comportamiento; y es entonces cuando hablamos de una acción. Sólo a este comportamiento orientado por reglas lo llamamos acción; sólo de las acciones decimos que son intencionales. Un comportamiento observable cumple una norma vigente si y sólo si ese comportamiento puede entenderse como producto de un sujeto agente que ha entendido el sentido de la norma y la ha seguido intencionalmente. Distinguimos por tanto entre comportamiento regular y comportamiento regido por reglas, es decir, entre comportamiento regular y

acción. Las regularidades las descubrimos por vía de generalizaciones inductivas; se dan o no se dan.

b) **Observación versus comprensión del sentido.** El comportamiento pueden ser observadas, mientras que las acciones pueden ser entendidas. Es de nuevo la categoría de sentido la que establece una distinción entre ambos modos de experiencia. Las acciones no puedo observarlas exclusivamente como comportamiento por la sencilla razón de que para poder describir un comportamiento dado como acción tengo que referir determinadas notas de ese comportamiento a reglas subyacentes y entender el sentido de esas reglas.

c) **Convencionalismo versus esencialismo.** Las acciones son expresiones simbólicas, la base experimental de una teoría de la acción tiene que ser distinta de la de una teoría planteada estrictamente en términos de ciencia del comportamiento. Un sujeto capaz de acción puede que en muchos casos no sea capaz de explicitar las normas por las que orienta su comportamiento. Pero en medida en que domina las normas y puede seguirlas tiene un saber implícito de regla; en virtud de este *know how* puede en principio decidir si una determinada reacción comportamental puede entenderse a la luz de una regla conocida, es decir, si puede entenderse como acción."¹⁰

El fin último del Diseño Gráfico es, como acción comunicativa, relacionar a los sujetos conociendo la subjetividad de los actantes en el proceso de comunicación. Podemos decir que la comunicación como hermenéutica es, desde Gadamer, ponerse de acuerdo en la cosa y este ponerse de acuerdo en la cosa es la relación entre las subjetividades de los sujetos actantes pero desde Habermas la comunicación como hermenéutica, es la expresión de simbolismos sociales cuya estructura se rige por normas que de una manera sintáctica van estableciendo lo semántico –el significado– y finalmente la pragmática, es decir, la acción que se desprende de la propia acción comunicativa.

El Diseño Gráfico es una de las manifestaciones de los sujetos capaces de lenguaje que desembocan en una acción, y se apoya en una planeación sistemática de

¹⁰ Ibidem, págs. 20-22.

aquel saber de reglas con cuya ayuda los propios actantes generan sus mensajes. Una teoría comunicativa del Diseño Gráfico se inscribe sobre el orden de:

"La formación de la teoría sirve a una reconstrucción de los sistemas de reglas conforme a los que se producen las oraciones y acciones, es decir, las formas estructuradas en términos de sentido, de intención."¹¹

Habermas indica que el **sentido** puede o no aceptarse como categoría sociológica ya que éste va relacionado con el concepto de **subjetividad** al que define como: "...un programa teórico que conciba la sociedad como un plexo estructurado en términos de sentido."¹²

La comunicación como acción intencional es para Habermas una acción racional – de aquí su carácter gnoseológico– con fines específicos. Veamos a lo que llama acción racional:

"Por acción racional con arreglo a fines entiendo, bien la acción instrumental, bien la elección racional, bien una combinación de ambas. La acción instrumental se orienta por reglas técnicas, que descansan en un saber empírico. Esas reglas implican en cada caso pronósticos condicionados sobre sucesos observables. La acción racional con arreglo a fines realiza determinados fines bajo condiciones dadas."¹³

El contenido semántico se objetiva en expresiones simbólicas –el lenguaje– y sólo es accesibles a la comunicación en el medio del lenguaje ordinario. En los mensajes diseñados la validez de enunciados viene asegurada por un reconocimiento intersubjetivo del lenguaje fundado en el entendimiento o en un consenso valorativo. El Diseñador aprende las reglas de la acción racional de diseñar con arreglo a fines y estas –las

¹¹Ibidem, pág. 24.

¹²Ibidem, pág. 25.

¹³Ibidem, pág. 27

reglas— lo proveen de habilidades, cuando estas normas son interiorizadas dotan al sujeto de la estructuras de su personalidad.

Un aspecto importante que comenta Habermas y que retomamos para la teoría del Diseño Gráfico como acción comunicativa es plantear un aspecto definitorio metodológico como objeto de estudio para el que puede elegirse un planteamiento elementalista o lo que se suele llamar un planteamiento holístico. Veamos lo que nos dice el autor:

"El planteamiento elementalista adopta en el plano de las teorías de la acción la forma de un individualismo metodológico. Todos los fenómenos sociales tienen, pues, que poderse analizar en forma de enunciados sobre acciones de sujetos individuales. Enunciados de un lenguaje teórico, no son permisibles si no pueden reducirse a enunciados de otro lenguaje teórico, en el que aparezcan exclusivamente predicados para sujetos agentes, y para sus manifestaciones."¹⁴

Para Habermas sólo los sujetos capaces de lenguaje y de acción representan las fuerzas que empujan a la evolución y desarrollo histórico de los sistemas sociales. Los actantes del proceso de comunicación, aun cuando esta sea facilitada por los mensajes u objetos del Diseño Gráfico, desde esta visión sólo con la acción comunicativa, con su sentido se construye el mundo. Tomando el esquema estructuralista de comunicación tanto los extremos del proceso de comunicación, destinador y destinatario, como los facilitadores, como los Diseñadores Gráficos:

"...se conducen racionalmente y basan su acción en las normas de comportamiento que se suponen o bajo el presupuesto de que los sistemas autorregulados se estabilizan exactamente en el estado que en términos convencionales se ha introducido como estado meta."¹⁵

¹⁴Ibidem, pág. 29

¹⁵Ibidem, págs. 30-31.

Las normas de comportamiento nos hace reiterar lo planteado en el capítulo II de esta tesis y refiriéndonos a Saussure podemos decir que a lo que Habermas llama normas de comportamiento nosotros encontramos afinidad con el término saussureano de convención.

La substancia del Diseño Gráfico es, como se afirmó en el capítulo I de esta tesis, el establecer relaciones humanas y si nos apoyamos en Habermas podemos de tratar de clarificar el proceso de generación de una sociedad valiéndose del los siguientes modelos:

"El primer modelo es el del sujeto cognoscente y juzgante. Las teorías de la constitución atribuyen el proceso de generación a las operaciones de un sujeto. Este puede ser una yo inteligible más o menos proyectado a semejanza del sujeto individual empírico o un sujeto genérico que se constituye históricamente."¹⁶

Vemos que estos conceptos pueden pertenecen a una conciencia individual generalizada o una conciencia colectiva planteando problemas específicos de comunicación a la hora de transferir el mensaje desde el mundo del Diseñador a la experiencia posible a la sociedad.

"El segundo y tercer modelos, conforme a los sistemas de reglas exentos del sujeto. Me refiero, por un lado, a la Antropología Social estructuralista y, por otro, a las teorías sistémicas en sociología."¹⁷

Hemos visto en el capítulo III de esta tesis que en el estructuralismo, las estructuras son estructuras exentas de sujeto. Representan sistemas anónimos de normas de comportamiento que, en el caso del Diseño Gráfico, se objetivan en acciones como resultado de un modelo de la pragmática del lenguaje.

¹⁶Ibidem, pág. 31.

¹⁷Idem.

Habermas nos habla de un cuarto modelo que es el modelo de la comunicación lingüística cotidiana: el habla y la interacción entre sujetos. Se trata aquí de la generación de las situaciones en que hablamos unos con otros y actuamos unos con otros es decir, de la forma como se relacionan las intersubjetividades o universos simbólicos que hacen posible el entendimiento. El Diseño Gráfico es un sistemas abstracto cuyas normas comunicativas tienen que estar planeadas con el objetivo de facilitar la generación pragmática de la comunidad con lo que Schleiermacher mencionaba como empatía. Dice Habermas al respecto de la pragmática de la comunidad que se funda sobre:

"...el sentido intersubjetivamente compartido, como la generación lingüística en sentido estricto de las oraciones que empleamos en los actos de habla tanto con fines cognitivos como con fines relativos a la acción."¹⁸

Habermas plantea tres categorías para las teorías que estudian la generación de la sociedad, veamos como el Diseño Gráfico puede inscribirse en la tercera:

"A las teorías generativas de la sociedad que de algún modo presuponen un sujeto trascendental, voy a llamarlas teorías de la constitución de la sociedad; aquéllas, que a la base del proceso de generación ponen estructuras sin sujeto, las llamaré teorías sistémicas de la sociedad; y aquéllas, finalmente, que suponen sistemas de reglas abstractos para la generación de relaciones intersubjetivas en las que también los propios sujetos se forman, las llamaré teorías de la sociedad planteadas en términos de comunicación."¹⁹

Una teoría del Diseño Gráfico ha de reconstruir para poder explicar los procesos sociales desde la experiencia precientífica y desde la práctica de la vida cotidiana. Los objetos del Diseño Gráfico, cualquiera que estos sean, hacen referencia a algo en el mundo,

¹⁸ Ibidem, pág.32.

¹⁹ Ibidem, pág. 33.

referencia histórica y cultural para poder interpretar los signos. Los signos en su carácter histórico y sincrónico nos remite a la referencia que Habermas hace del concepto de juegos de lenguaje de Wittgenstein:

"Wittgenstein cobró conciencia entonces de la dimensión pragmática de los actos de habla mediante los que generamos una pluralidad de situaciones de entendimiento posible: se dan innumerables formas distintas de uso de todo eso que llamamos signo, palabras, oraciones... Surgen nuevos tipos de lenguaje, nuevos juegos de lenguaje, como podemos decir, y otros envejecen y se olvidan."²⁰

Esta estructura del acto de comunicación refleja una doble estructura del lenguaje en general: no se llegará a un entendimiento si los dos hablantes no se mueven simultáneamente en ambos niveles: 1) el nivel de la intersubjetividad, en el que destinador y destinatario hablan entre sí, y 2) el acuerdo sobre la cosa –recordemos a Gadamer– o estados de cosa sobre los que se entienden.

La validez del acto comunicativo en la que un destinador entabla actos de comunicación con un destinatario, funda relaciones intersubjetivas, es decir, tienen la facticidad de hechos sociales. Esta validez de la comunicación como argumento sociológico, desde la postura filosófico-sociológica de Habermas, se postula en cuatro mecanismos:

"1) **Inteligibilidad**. El hablante asocia con cada manifestación efectiva la pretensión de que la expresión simbólica empleada en la situación dada puede entenderse."²¹

²⁰Ibidem, págs. 73-74.

²¹Ibidem, pág. 75.

Esta pretensión sólo se completa si hablante y oyente dominan el mismo lenguaje. En caso de que esto no sea posible por razones de la diversidad cultural, será imprescindible un esfuerzo hermenéutico para llegar a una clarificación semántica.

"2) **Verdad.** Constataciones, afirmaciones, explicaciones, etc., implican una pretensión de verdad. Tal pretensión no tiene razón de ser cuando el estado de cosas afirmado no existe."²²

A este uso del lenguaje le llama Habermas cognitivo y nos señala que con él establecemos una comunicación con el fin de decir algo acerca de una realidad objetivada.

"3) **Veracidad.** Todas las manifestaciones expresivas en sentido estricto (sentimientos, deseos, manifestaciones de voluntad) implican una pretensión de veracidad."²³

4) **Rectitud.** Las manifestaciones y constataciones tienen un objetivo teleológico.

El Diseño Gráfico es una manifestación cultural normativamente dirigida ya que usa el lenguaje de la forma para que sea interpretado desde la lingüística, a este uso del lenguaje Habermas lo llamó comunicativo.

El Diseño Gráfico, como facilitador de la acción social, se establece sobre la pragmática del uso cognitivo del lenguaje con las siguientes bases:

- 1) Conoce la existencia del objeto del que enuncia algo, pero
- 2) Supone la verdad de la proposición, es decir, de aquello que enuncia del objeto.

²²Idem.

²³Idem.

Existencia y verdad son las condiciones que han de cumplirse para que el objeto diseñado pueda reflejar al objeto de comunicación como hecho social. En la primera oración el Diseñador debe conocer también si el destinador y destinatario están en condiciones de identificar unívocamente al objeto de la comunicación que se muestra en el objeto de Diseño. La segunda oración se torna más compleja ya que el Diseñador debe identificar si el enunciado que se muestra sobre el objeto de comunicación en su objeto diseñado es correcta en los términos de verdad que vimos anteriormente.

La tesis de Habermas lleva al lenguaje al terreno de lo pragmático-cognitivo sobre la base de que:

"...las relaciones pragmáticas que el uso cognitivo del lenguaje establece entre los enunciados y la realidad dependen de una constitución previa de los objetos de la experiencia posible. En el uso cognitivo del lenguaje damos a nuestras opiniones la forma de proposiciones. Estas se presentan a su vez en lenguajes descriptivos que por su forma gramatical o bien representan un lenguaje relativo a cosas y sucesos, o un lenguaje intencional."²⁴

El Diseño Gráfico es un facilitador de la experiencia comunicativa que puede ayudar a la organización de experiencias a través de objetos diseñados que el destinador observa como conceptos gracias a sus esquemas cognitivos. En el caso de la formulación de objetos de Diseño podemos delimitarlos como objetos con una estructura y con un sentido, es decir, son objetos del orden lógico-semántico.

Para Habermas la denotación en el lenguaje es el motor mismo de la acción porque: "...depende de una integración del lenguaje con los esquemas cognitivos, por un lado, y con los tipos de acción, por otro."²⁵

²⁴Ibidem, pág. 88.

²⁵Ibidem, pág. 91.

En la teoría de la acción comunicativa de Habermas hemos encontrado elementos fundamentales para la comprensión de la actividad del Diseño Gráfico. El Diseño Gráfico, como facilitador del proceso de comunicación, **es** comunicación en el más estricto sentido de la palabra ya que los objetos diseñados –un cartel, una señal, un periódico– nos remiten a través de un nivel connotado al nivel de lo denotado –términos que se recordarán en el apartado de Umberto Eco– es decir, los objetos diseñados nos remiten al mundo de los objetos materiales –carácter denotativo– de los que se quiere decir algo. Las ideas que plasma el Diseñador respecto al objeto del cual se quiere hablar parten de lo cultural, de lo social, de las experiencias de los sujetos actantes –carácter connotado– en el proceso de comunicación y que como parte de sus modelos cognitivos lo llevan a la acción.

El Diseño Gráfico como comunicación, como experiencia y cognición del mundo es uno de los mecanismos para que el sujeto se manifieste en la acción social y se relacione en el mundo.

3. PAUL RICOEUR

"Paul Ricoeur nace en 1913 en Valence (Drôme) y fue maestro en varios liceos (Colmar, Nancy, Rennes) y en la Universidad de Estrasburgo. Actualmente es rector de la Universidad de París IV (Sorbona). No se sitúa estrictamente dentro de la fenomenología pero parte del método y temas de ella, tanto de Husserl como de Scheler. Se asocia con Heidegger, Jaspers, Sartre, Merleau-Ponty. En muchos casos los pensamientos desarrollados por Ricoeur surgen de un diálogo continuo con los filósofos mencionados. Fundamental ha sido en Ricoeur su encuentro con el pensamiento de Gabriel Marcel y su relación íntima con el grupo personalista de *Espirit* dirigido por Emmanuel Mounier.

Característico del pensamiento de Ricoeur es una actitud esencialmente 'afirmativa' frente al 'negativismo' de algunos filósofos existenciales o existencialistas. Tal actitud se refiere primeramente a la afirmación y por así decirlo, reconciliación del hombre entero con su mundo con el fin de superar el

estadio en el cual la unidad ha sido rota, el estadio del 'Mundo roto' de Marcel. La reconstitución de dicha unidad se efectúa a base del reconocimiento a la trascendencia que es reconocimiento del 'misterio'. Ello no significa entregarse a una filosofía irracionalista y oscura, el misterio no es para Ricoeur incompatible con la claridad, sino que es el que hace posible la claridad como claridad profunda.

El empleo del método fenomenológico es al fin indispensable, pues sólo mediante él mismo puede llegarse a la comprensión de los fenómenos estudiados. Estos fenómenos son para Ricoeur fenómenos humanos –en cuanto lo humano está ligado al mundo y sus perdido en lo trascendente–. De ellos se ha ocupado Ricoeur hasta ahora, especialmente de la voluntad y del problema del mal.²⁶

El enfoque de Paul Ricoeur sigue el camino del realismo señalado por Heidegger después de Husserl: la ontología fenomenológica del modo de ser del sujeto que sólo es sujeto comprendiendo e interpretando el sentido del ser de los entes. Según Ricoeur, sólo conociendo la intención de los símbolos, el sujeto puede llegar a la reflexión y a la especulación filosófica ya que el hombre es un sujeto hablante, un yo soy que se refiere al mundo de los entes mediante el mundo de los símbolos. Este es el modo de ser del sujeto en el mundo: el lenguaje lo refiere al mundo.

Más cercano a la postura gadameriana Ricoeur plantea el problema ontológico de la hermenéutica desde el lenguaje simbólico y más específicamente desde la metáfora, no como sustituto del referente –al estilo peirciano– sino que el lenguaje, en tanto representación, es la forma a través de la cual el sujeto conoce y se relaciona con el mundo.

Ricoeur comienza distinguiendo la diferencia fundamental entre los paradigmas interpretativos, por un lado el discurso (texto escrito) y por otro el diálogo (escuchar y hablar). El discurso difiere del diálogo en que puede ser rechazado por las circunstancias originales que lo producen, las intenciones del autor están distantes, la dirección de la interpretación es más específica aún cuando las referencias estén ausentes. El

²⁶FERRATER MORA, José, Diccionario de filosofía, t. 4, Q-Z, Alianza, Madrid, 1979, pág. 2870.

lineamiento fundamental en la teoría hermenéutica de Ricoeur es el extender su teoría de la interpretación a la acción, presentando a la acción con las mismas características del discurso. Una de las ideas centrales de Ricoeur es que una vez que el significado objetivo está liberado de las intenciones del autor, muchas interpretaciones son posibles. Esto quiere decir que el significado es construido no sólo de acuerdo al autor o a los agentes que determinan la manera de ver el mundo, sino también de acuerdo a su significación en el mundo del lector.

La propuesta de Paul Ricoeur para resolver el círculo hermenéutico consiste en que sólo se puede superar haciéndose independiente del autor, logrando cierta autonomía respecto de los lectores intérpretes. También supera el análisis estructuralista del discurso para desembocar en una ontología del hombre como sujeto caracterizado por el habla, como ser que se refiere al mundo, ser en el mundo, mediante un mundo simbólico, el habla.

En el *Estudio Primero. Entre retórica y Poética: Aristóteles. I. Desdoblamiento de la retórica y la poética*, de su libro **La Metáfora viva**, toma al lenguaje como el giro ontológico del que habla Gadamer y nos dice que:

- 1) La retórica de Aristóteles abarca tres campos: una teoría de la argumentación, que constituye su eje principal y que proporciona al mismo tiempo el nudo de su articulación con la lógica demostrativa y con la filosofía
- 2) Es una teoría de la elocución y
- 3) es una teoría de la composición del discurso.

La retórica de Aristóteles es una disciplina unida a la filosofía por la elocuencia o teoría de la argumentación, de la que se separó al iniciarse su decadencia.

La retórica es tan antigua como la filosofía; se dice que es invención de Empédocles. La Retórica como el arte de bien decir, no se preocupa por decir la verdad sino que es una técnica basada en el conocimiento de los efectos de la persuasión y basada en la capacidad del sujeto de ordenar las palabras sin las cosas y de disponer de los hombres ordenando la palabras, tal vez como adorno.

Los mensajes creados por el Diseñador Gráfico se interpretan, este proceso es interiorizado por el sujeto de manera lingüística y pone de manifiesto la comprensión del mismo en acciones en tanto que es afectado por su sentido persuasivo. Vemos lo que nos dice Paul Ricoeur al respecto:

"La pregunta que pone en movimiento la investigación es la siguiente: ¿qué es persuadir? ¿En qué se distingue la persuasión de la adulación, de la seducción, de la amenaza, es decir, de las formas más sutiles de la violencia? ¿Qué significa influir mediante el discurso? Plantearse estas preguntas es decidir que no se pueden tecnificar las artes del discurso sin someterlas a una reflexión filosófica radical que delimite el concepto de lo persuasivo."²⁷

La técnica del bien hablar –la retórica– y la poética nos interesan ya que la metáfora, en Aristóteles, pertenece a estos los dos campos.

La dualidad de retórica y poética se hace en el uso del discurso y en las situaciones del mismo. La retórica fue una técnica de elocuencia, lo que buscaba es persuadir. La poética en tanto arte de componer poemas principalmente trágicos, no depende ni en su función ni en la situación del discurso de la retórica, que para el estagirita era el arte de la defensa, de la liberación, de la recriminación y del elogio, la poesía no es elocuencia. La metáfora tiene un pie en cada campo, por tanto, habrá una única estructura de la metáfora, pero con dos funciones: una retórica y otra poética.

Uno de los dominios de la oratoria es la argumentación. Aristóteles la define como el arte de encontrar pruebas. La poesía, en cambio, no pretende probar nada, su objetivo es mostrar una representación de las acciones humanas; su característica peculiar es decir la verdad por medio de la ficción.

Regresemos a la parte central de la teoría de Ricoeur, que cita nuevamente a Aristóteles diciendo que la metáfora consiste en trasladar a una cosa un nombre que

²⁷RICOEUR, Paul, La metáfora viva, traducción de Agustín Neira, Ed. Europa, Madrid, 1980, pág. 20.

designa otra. En una traslación de género a especie, o de especie a género, o de especie a especie, o según una analogía.

La definición de la metáfora que expone Ricoeur hace énfasis en:

Primero: la metáfora es algo que afecta al nombre.

Segundo: la metáfora se define en términos de movimiento: la *epífora* de una palabra se describe como una especie de desplazamiento desde... hacia.

Tercero: la metáfora es la trasposición de un nombre que Aristóteles llama extraño (*alotrios*), es decir, que designa otra cosa, que pertenece a otra cosa.

La metáfora se constituye por géneros y especies y por una serie de relaciones determinadas: subordinación, coordinación, proporcionalidad o igualdad de relaciones. La metáfora consiste esencialmente en el cambio de ese orden y de ese juego.

Paul Ricoeur se preocupa por dejar clara la diferencia entre metáfora y comparación y busca explicar aquí la metáfora por la comparación, sino la comparación por la metáfora. Para ello en el apartado 4 *El lugar retórico de la lexis* de la primera parte del libro citado recuerda la definición aristotélica de retórica

"Facultad de descubrir especulativamente lo que, en cada caso, puede ser apto para persuadir. La orientación del argumento hacia el oyente, lo que demuestra que todo discurso va dirigido a alguien y la adherencia de la argumentación a los contenidos de la tópica impiden que lo persuasivo como tal se resuelva en una lógica de lo probable."²⁸

Si el Diseño Gráfico establece o plantea mensajes en los que representa al objeto, desde la perspectiva de la semiótica, el mensaje no sustituye al objeto como en la *lexis*, sino que si el lenguaje representa al objeto "es" el objeto en sí y es por esto que el lenguaje nos refiere al mundo y por lo tanto tiene una función gnoseológica que lo remite al concepto. Tomando al Libro I de la **Retórica** de Aristóteles como sustento, Ricoeur retoma los

²⁸ Ibidem, pág. 50.

conceptos de *eikón* como la metáfora –esto es la cosa–y *lexis* como la sustitución –esto está en el lugar de otra cosa–.

Paul Ricoeur en el estudio III parte 1. *El debate entre semántica y semiótica* nombra a Paul Erice en su teoría de la significación para diferenciar las funciones de cada una

"...entre la significación del enunciado, la significación de la enunciación y la significación del enunciador. El significado es de orden semiótico, la intención de orden semántico."²⁹

Donde lo semiótico realiza la función genérica; lo semántico, por su parte, realiza el objetivo singular. En los mensajes creados por el Diseño Gráfico al signo se le adjudica un valor conceptual que parte del contexto cultural. La distinción entre sentido y referencia es una característica del discurso; en la lengua no hay problema de referencia: los signos remiten a otros signos dentro del mismo sistema, el lenguaje remite al mismo lenguaje, es el caso de los carteles y señales que, como discursos objetivados del Diseño Gráfico, su forma nos remite siempre al lenguaje.

Este rasgo marca la diferencia fundamental entre lo semántico y semiótico. Lo semiótico conoce las relaciones intralingüística, únicamente la semántica se ocupa de la relación del signo con las cosas denotadas, es decir, de la relación entre la lengua y el mundo. Si un mensaje se emite, cualquiera que sea su mecanismo de difusión, llevan una:

"...intención, y no el significado, es la que tiene una referencia exterior al lenguaje: Con el signo, se alcanza la realidad intrínseca de la lengua; con la frase nos relacionamos con las cosas fuera de la lengua; y mientras que el signo tiene como

²⁹ Ibidem, pág. 103.

contrapartida constitutiva el significado que le es inherente; el sentido de la frase comporta una referencia a la situación de discurso y a la actitud del locutor."³⁰

Las relaciones paradigmáticas, que son las relaciones evolutivas de los mismos conceptos, hacen referencia a los signos dentro del sistema; son, pues, de orden semiótico. En cambio lo sintagmático es el nombre mismo de la forma específica en la que se realiza el sentido de la frase y es propiamente la hermenéutica. El enunciado metafórico deberá ser considerado como sintagma, es decir, como interpretación.

Ricoeur relaciona a la metáfora como elemento gnosológico que toma forma con la significación, revisemos el *Estudio III, apartado 2. Semántica y retórica de la metáfora*:

"Tendremos que decir que la metáfora mantiene unidas en una significación simple dos partes diferentes que faltan en los distintos contextos de esta significación. No se trata, pues, de un simple desplazamiento de las palabras, sino de una relación entre pensamiento, es decir, de una transacción entre contextos. Si la metáfora es una habilidad, un talento, lo es del pensamiento. La retórica no es más que la reflexión y la manifestación de ese talento es un saber distintivo."³¹

Es en la primera parte *Estudio VII, Metáfora y referencia. 1. Los postulados de la referencia*, donde Ricoeur señala la problemática de la metáfora en tanto su referencia semántica y postula la función de la hermenéutica:

"El problema de la referencia se puede plantear a dos niveles diferentes: el de la semántica y el de la hermenéutica. En el primer nivel, sólo afecta a entidades de discurso del rango de la frase. En el segundo, concierne a entidades de mayor dimensión que la frase. El problema adquiere su verdadera dimensión a este segundo nivel.

³⁰ Ibidem, págs. 107-108.

³¹ Ibidem, págs. 115-116.

En cuanto postulado de la semántica, la exigencia de referencia supone que conoce perfectamente la distinción entre semiótica y semántica, explicada en los estudios anteriores. La intención del discurso, correlativo de toda la frase, es irreductible a lo que en semiótica se llama significado, que no es más que la contrapartida del significante de un signo en el interior del código de la lengua. Sobre la base del acto predicativo, la intención del discurso tiende a un real extralingüístico que es su referente. Mientras que el signo sólo remite a otros signos dentro de la inmanencia del sistema el discurso tiende a las cosas. El signo difiere del signo, el discurso se refiere al mundo. La diferencia es semiótica; la referencia, semántica."³²

Pero va más allá de la oposición entre el punto de vista semiótico y el semántico y subordinar el primero al segundo, los dos planos del signo y el discurso son distintos: el primero es una abstracción del segundo, este último es el sentido, es lo que dice la proposición, la referencia o la denotación, aquello sobre lo que se dice el sentido.

En el Diseño Gráfico sus mensajes se objetivan de manera discursiva como la sede de un trabajo de composición o mejor, de disposición, que hace de un cartel o de un logotipo una totalidad irreductible a una simple suma de frases. En segundo lugar, esta disposición obedece a reglas formales, a una codificación que no es del lenguaje, desde Ricoeur es del discurso y hace de éste lo que llamamos cartel o logotipo.

Para Paul Ricoeur la hermenéutica no es otra cosa que la teoría que regula la transición de la estructura de la obra al mundo de la obra, interpretar una obra es desplegar el mundo de su referencia en relación a su disposición, de su género y de su estilo.

El objetivo del enunciado metafórico en el lenguaje y en los mensajes visuales como los del Diseño Gráfico, es que muestre con claridad y precisión la relación entre la referencia suspendida –lo denotado– y la desplegada –lo connotado–.

Para Ricoeur el lenguaje o simbolismo consiste en un modelo que representa o rehace la realidad. Veamos el *Estudio VII. 4. Modelo y metáfora* de su obra citada, donde

³²Ibidem, pág. 293.

nos señala que el lenguaje como modelo es un instrumento de re-descripción y plantea las reglas de la interpretación que son propias de una cultura:

"Las reglas de la interpretación determinan la traducción de un sistema de relaciones a otro; los rasgos pertinentes correlativos de esta traducción constituyen lo que en matemáticas se llama isomorfismo. El modelo y el original se asemejan por la estructura y no por un modelo de apariencia. Los modelos teóricos no son algo que se pueda mostrar ni que se deba fabricar. Introducen un lenguaje nuevo, como un dialecto o un idioma, en el que el original se describe sin ser construido."³³

A pesar de la diversidad de simbolismos los universos simbólicos sólo se dan en el lenguaje. Por este camino largo de estudio de los universos simbólicos (universos culturales) se llega a la epistemología de las interpretaciones y finalmente a la ontología del hombre como sujeto expresivo del sentido del ser de los entes mediante el lenguaje. El estudio de los universos simbólicos (hermenéutica cultural) conduce a la reflexión crítica y de ésta a la ontología.

Los universos culturales en lo que se ve inmerso el Diseño Gráfico dependen siempre del orden histórico y cultural en que, de manera sincrónica, surge la necesidad de comunicar algo. Cuando el Diseñador se enfrenta a la problemática del objeto por diseñar, se enfrenta también a un proceso de conocimiento de estos universos simbólicos desde un enfoque reflexivo y de interpretación que le instrumenta para emprender el camino hacia las posibilidades resolutivas en el terreno de la forma que se dirigen hacia un universo cultural y simbólico específico.

³³ Ibidem, pág. 324.

El estado del arte en lo que respecta al desarrollo de la Teoría del Diseño Gráfico se encuentra actualmente caminando por otros ámbitos que creíamos accesibles sólo para algunos especialistas de otras áreas. Las propuestas por una fundamentación del Diseño Gráfico que vinculen tanto la parte del desarrollo formal de proyectos de comunicación con la parte teórico-metodológica se encuentran trabajando de manera interdisciplinaria y mutlidisciplinaria. Esto lleva a observar que la Teoría del Diseño Gráfico se está construyendo en nuestros días desde una visión integral que retoma otros campos del saber humano, en las últimas dos décadas, el Diseño Gráfico se ha visto apoyado por las teorías de comunicación –tanto de corte funcionalista como estructuralista–, de la semiótica, de la lingüística –incluyendo a la retórica–, de la mercadotecnia, de la administración y hasta teorías publicitarias que han dado pie a que el Diseñador explore estas posibilidades y se plantee también nuevas reflexiones sobre su quehacer en otros terreno como por ejemplo el de la ética profesional, la epistemología, las propuestas metodológicas de la hermenéutica, estos dos últimos elementos están presentes en este proyecto con el objetivo de buscar las bases sobre las que puede fundamentarse al Diseño Gráfico desde la Ontología.

Pensar en la actividad del Diseñador Gráfico nos lanza a buscar en el mundo de los fenómenos que no son empíricamente experimentables, sino que tenemos que buscar en el terreno propio de los conceptos –fenómenos que aparecen a la conciencia– y de la reflexión filosófica. Para ello el Diseñador Gráfico recurre al lenguaje que se objetiva en imágenes, ejemplos, analogías –al menos en un estadio de introducción– y a la propuesta de modelos o de soluciones gráficas y visuales en otro estadio superior de conceptualización teórica. Podemos decir –en base al camino recorrido a lo largo de estos cinco capítulos– que la Ontología es el pensar sobre el pensar, es la reflexión sobre los conceptos, sobre el mismo lenguaje particular en que se manifiestan cada una de las actividades humanas a las que propone como objeto de estudio para observarlas y reconstruirlas desde el ser de las cosas aún cuando este ser no es siempre algo tangible.

El fundamento ontológico del Diseño Gráfico es conocer todo ese ser que lo hacer ser, desde una visión holística, una actividad comunicativa que establece relaciones humanas en base a un lenguaje histórico, intencional y sincrónico que modela sus resultados en base al cuerpo de conocimientos con los que está formalmente representado. Este conocimiento está basado en una conceptualización de la pragmática de esta actividad, es

decir, los objetos, conceptos, definiciones y teorías que son asumidas para su aplicación y vinculación con la necesidad comunicativa del sujeto histórico. La Ontología es una especificación explícita de esa conceptualización, es una revisión de los componentes que hacen posible la existencia de algo, en este caso del Diseño Gráfico que, como objeto de estudio –el Diseño Gráfico desde la Ontología– puede construirse, como muchos otros, con la descripción de las relaciones que entre sus elementos se establecen y que deben ser determinados en un vocabulario representacional tanto a nivel ontológico como epistemológico.

Pragmáticamente, con la Ontología podemos compartir el vocabulario de la Filosofía con el Diseño Gráfico, para pasar posteriormente a un estadio en otro orden de ideas que determina a los vínculos ontológicos como acuerdos para usar y compartir un vocabulario de una manera coherente. Estos elementos –Filosofía y Diseño Gráfico– que como hemos visto pueden compartir un vocabulario fundamental, no necesitan compartir un conocimiento base, cada uno sabe cosas que el otro no y una Ontología del Diseño Gráfico se establece sobre los componentes y los vínculos sobre los que se determinan estas relaciones, con base en un modo de ser del Diseño Gráfico.

En el Diseño Gráfico lo que subyace son, desde lo más profundo de la Ontología, y así se demostró teóricamente en el capítulo I de este trabajo, las relaciones humanas de razón –no naturales– que se fundan con el lenguaje. Un lenguaje con el que se ha construido el mundo y con el que se constituye el mismo Diseño Gráfico desde la categoría de la racionalidad y de la intencionalidad –dirigir o dirigirse a un fenómeno– que es diseñado para un sujeto histórico o a un grupo específico. El Diseño Gráfico, como posibilidad cognoscitiva, se funda sobre un lenguaje que es heredado y sobre el cual se construyen metáforas visuales con un proceso de pensamiento al que Charles Peirce llama abducción ya que es una predicción general que se aproxima, con cierto grado de seguridad, al éxito. Las propuestas visuales del Diseño Gráfico son históricas en tanto que las necesidades de comunicación no son siempre las mismas o no son siempre de la misma manera, esto lleva al lenguaje a actuar como una estructura dinámica que se modela en base a los intercambios culturales y a las nuevas convenciones sociales. La comunicación facilitada por los objetos producidos por el Diseño Gráfico, sea en un caso especial o con carácter general, tienen como objetivo –en Habermas podemos tomar su concepto del lenguaje como motor de la

acción social comunicativa que resulta del intercambio del lenguaje— llevarnos a tratar de modificar la conducta futura del destinador de manera racional, bajo un orden gnoseológico significativo —que da sentido a lo signos— aunque sea sólo por un momento en nuestra propia historia como sujetos. Esta historia del sujeto, en Heidegger, es la historicidad, es la interpretación del sujeto en el mundo como la búsqueda del sentido de la propia existencia y esta se manifiesta nuevamente en el lenguaje.

En este tenor de ideas, podemos decir que el conocimiento que maneja en su desarrollo como actividad el Diseño Gráfico es un saber de carácter racional que se demuestra tan sólo histórica y culturalmente en un momento específico de la geografía y de la historia. La pragmática del Diseño Gráfico acciona a partir de los fenómenos histórico-sociales que la han dado vida: la necesidad de comunicación. El objeto de las ciencias teóricas es alcanzar la verdad de las cosas y el objeto de las ciencias prácticas es la acción humana, la transformación del sujeto a través del lenguaje conocido. Es en este sentido que el Diseño Gráfico como actividad puede ser agrupada en las Ciencias Sociales ya que sus fenómenos son:

- 1) De carácter social
- 2) Demostrables sólo histórica y culturalmente

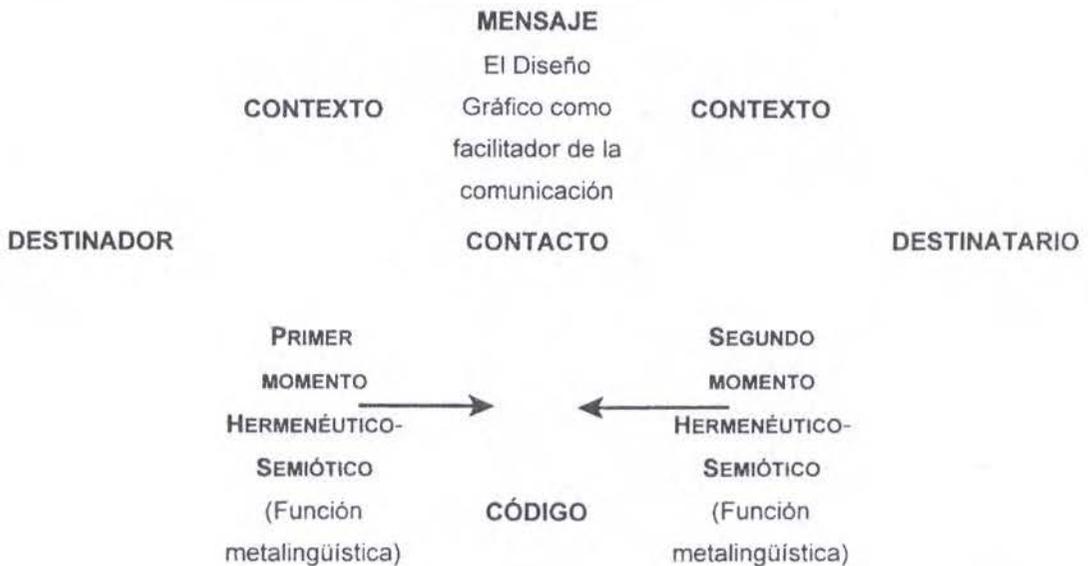
y los resultados que de esta actividad se derivan:

- 1) Parten de un lenguaje social
- 2) Son válidos de manera histórica y cultural
- 3) Son aceptados sólo por un grupo social
- 4) Su objetivo siempre apunta a la modificación o reiteración de la acción humana
- 5) Sus mensajes son creados con el lenguaje socialmente heredado

Es entonces necesario recordar que el lenguaje es la parte constitutiva de las relaciones humanas en las que el Diseño Gráfico actúa, desde el estructuralismo, como un facilitador entre un destinador y destinatario.

La Ontología del Diseño Gráfico es precisamente conocer al Diseño Gráfico en todos los elementos que le constituyen en cuanto ser, en cuanto a ser facilitador de la comunicación que será interpretada por un sujeto específico en un momento específico de la historia.

Para poder seguir adelante, retomaremos el modelo propuesto en el capítulo III que responde a una visión estructuralista y ontológica del Diseño Gráfico:



en el que se plantean los componentes del sistema:

1) Actantes o sujetos históricos

Destinador (el que quiere decir algo)
Destinatario (a quien se le quiere decir algo)

2) Código: lenguaje definido por signos.

Estos signos, con Saussure, son del orden:

-Arbitrario

Proceso de empatía (Schleiermacher)

- Histórico
- Convencional
- Sincrónico

Ponerse de acuerdo en la cosa (Gadamer)

3) El Diseño Gráfico como facilitador de la comunicación. El mensaje como resultante de la actividad del Diseño Gráfico:

-Nivel sintáctico: la combinación de los signos que conforman la estructura (el discurso).

-Nivel semántico:
la significación
intencional de la estructura
(histórica y cultural).

El lenguaje nos refiere al mundo (Ricoeur)

Intencionalidad (Habermas)

-Nivel pragmático: las acciones
a posteriori al proceso de
interpretación-
entendimiento
de la estructura.

La pragmática universal (Habermas)

5) Contexto

El momento social, histórico y cultural de los actantes.

Temporalidad (Heidegger)

6) Momentos

Hermenéutico-Semióticos

Estos momentos obedecen

exclusivamente a la actividad del Diseño Gráfico.

Vivencia (Dilthey)

En ellos el diseñador se acerca al conocimiento de los códigos históricos, culturales o regionales, que manejan los actantes –destinador y destinatario– que se acumulan en la memoria de los sujetos como vivencias o experiencias, para poder diseñar un mensaje empático.

Si retomamos el giro ontológico de la Hermenéutica de Gadamer, la parte que constituye a la actividad del Diseño Gráfico es la interpretación del lenguaje como parte del proceso al que sigue el entendimiento. El Diseñador Gráfico busca el entendimiento no sólo causal del fenómeno de comunicación que le muestra el destinador sino con miras a su ejercicio práctico que debe llegar a la acción que sigue al conocimiento teóricamente alcanzado. En el primer momento hermenéutico-semiótico el Diseñador Gráfico busca saber quién (destinador) quiere decir qué (mensaje) y a quién (destinatario) se le quiere decir, en el segundo momento hermenéutico-semiótico el Diseñador Gráfico busca saber cómo decir ese algo para que el destinatario pueda interpretar y entender el mensaje y, desde Dilthey, acercarse a conocer las vivencias o experiencias culturales del destinador para lograr la empatía de códigos de la que nos habla Schleiermacher. Dicho de otro modo, el mensaje debe ser empatado a través del conocimiento de los códigos para distinguir siempre de manera unívoca a sus objetos. El objetivo de estos momentos hermenéutico-semióticos es alcanzar el conocimiento teórico del fenómeno de comunicación en el que se encuentra inmerso y para el cual se determina su práctica de manera asertiva –recordemos a Eco–, es decir, de manera histórica y ocasional a la acción humana, la transformación.

Podemos hablar, en el caso del Diseño Gráfico, que su lenguaje se traslada al campo de la lingüística porque lo visual o lo gráfico se descifra desde lo que Saussure llama la palabra, es decir, desde el lenguaje propio del sujeto.

El Diseño Gráfico se define como una actividad que no se contiene a sí misma, es decir, es una actividad interdisciplinaria con determinadas características, tanto en su proceso como en sus resultados, podemos decir además que tiene determinadas propiedades, que cuenta con métodos y procesos a través de los cuales puede exponer sus resultados de manera discursiva.

El Diseñador Gráfico debe buscar el entendimiento del fenómeno de comunicación para trasladarlo a su ejercicio práctico. En su primera manera el Diseñador Gráfico busca saber, en la segunda manera debe hacer.

A lo largo de este trabajo de tesis se ha demostrado teóricamente que el Diseño Gráfico es una Ciencia Social que parte de determinar un objeto de estudio que es el fenómeno de las relaciones humanas que subyacen debajo de las necesidades sociales de comunicación.

Es una Ciencia que teóricamente estudia las formas simbólicas culturales que dependen de los datos históricos que en un proyecto específico finalmente se objetivan en productos de Diseño Gráfico posibilitando el conocimiento histórico y las condiciones bajo las cuales se desarrollan nuevos objetos de Diseño.

El orden gnoseológico bajo el que se maneja el Diseño Gráfico hace posible una de las tareas fundamentales del lenguaje y es el que el sujeto reconozca al lenguaje como posibilidad de acercarse a nuevas formas y manifestaciones culturales detectadas en su mismo contexto para conocer y relacionarse con el mundo de lo social.

La estructura del lenguaje del Diseño Gráfico lo sostiene como un sistema simbólico cuya tarea fundamental del Diseño Gráfico consiste en la articulación intencional de un lenguaje simbólico –la forma, el color, la palabra– en base a un orden gnoseológico significativo para que un sujeto histórico lo interprete.

La necesidad de hacer llegar una información a otro se presenta al sujeto, pero lo que se presenta al diseñador es la forma en que él debe re-presentar el mensaje. Es aquí donde podemos considerar al diseñador como un hermeneuta, la re-presentación implica a los destinatarios de lo diseñado porque necesariamente la relación entre el destinatario y el objeto diseñado o mensaje, tiene que haber una empatía histórica y cultural. El objeto diseñado o mensaje se manifiesta en un lenguaje simbólico, abstracto, y desde Ricoeur, metafórico, donde la imagen es el concepto.

Los aspectos principales que se han señalado de cada uno de los autores pueden ser incluidos como temas específicos o como teorías de interpretación en los cursos de Teoría del Diseño o Metodología del Diseño en la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad la Salle ya que se considera imprescindible que el alumno conozca las posturas hermenéuticas como posibilidad de recuperar la subjetividad histórico-cultural de los sujetos actantes del proceso de comunicación gráfica.

Se espera que esta propuesta se materialice y llegue a beneficiar principalmente a la Universidad La Salle, a sus maestros y alumnos interesados en la reflexión del Diseño Gráfico, a nuestra comunidad profesional y desde luego a la Teoría del Diseño.

BIBLIOGRAFÍA

- 1) ARISTÓTELES, La retórica, en Obras Completas, traducción de Francisco de O. Samarnach, Ed. Aguilar, Madrid, 1964, 1635 pp.
- 2) ARISTÓTELES, La poética, en Obras Completas, traducción de Francisco de O. Samarnach, Ed. Aguilar, Madrid, 1964, 1635 pp.
- 3) ARISTÓTELES, La metafísica, en Obras Completas, traducción de Francisco de O. Samarnach Aguilar, Madrid, 1964, 1635 pp.
- 4) BACHELARD, Gaston, La formación del espíritu científico, contribución a un psicoanálisis del conocimiento objetivo, Ed. S.XXI, 21a. ed. México, 1997, 302 pp.
- 5) BARNAT, J., Diccionario de biografías, Nauta, Colombia, 1998, pág. s/n.
- 6) BERGER, Peter y Thomas Luckmann, La construcción social de la realidad, traducción de Silvia Zuleta, Ed. Amorrortu, 1979, 233 pp.
- 7) BROEKMAN, Jan M., El estructuralismo, versión castellana de Claudio Gancho, Ed. Herder, Barcelona, 1974, 201 pp.
- 8) CASSIRER, Ernst, Antropología filosófica, traducción de Eugenio Ímaz, Ed. FCE, Colección popular No. 41, México, 1997, 17a. ed., 335 pp.
- 9) DILTHEY, Wilhelm, Psicología y teoría del conocimiento, traducción de Eugenio Ímaz, Ed. FCE, 1978, México, 419 pp.
- 10) ECO, Umberto, Tratado de semiótica general, traducción de Carlos Manzano, Ed. Nueva Imagen Lumen, México, 1978, 512 pp.
- 11) FERRATER MORA, José, Diccionario de filosofía, t. 4, Q-Z, Ed. Alianza, Madrid, 1979,
- 12) pág. 2870.
- 13) FOUCAULT, Michel, Las palabras y las cosas, traducción de Elsa Cecilia Frost, Ed. SXXI, México, 26a. ed., México, 1998, 375 pp.
- 14) FULLAT, Octavi, Antropología filosófica de la educación, Ed. Ariel, España, 1997, 154 pp.
- 15) FULLAT, Octavi, PAIDEA Filosofías de la educación, Ed. CEAC, Barcelona, 1992, 316 pp.
- 16) GADAMER, Hans George, Verdad y Método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica, traducción de Ana Aguel Aparicio y Rafael de Agapito, Ed. Sígueme, Salamanca, 1977, 458 pp.
- 17) GÓMEZ PÉREZ, Rafael, Introducción a la metafísica (Aristóteles y Santo Tomás de Aquino), Ed. Rialp, Madrid, 1981, 20. ed., 263 pp.
- 18) GONZÁLES OCHOA, César, (compilador), Filosofía y semiótica, Ed. UNAM, México, 1997, 235 pp.
- 19) GRENET, P. B., Ontología, traducción de Montserrat Kirchner, Ed. Herder, Barcelona, 1974, 30. Ed., 298 pp.
- 20) GUTIÉRREZ, Martín, et. al., Contra un diseño dependiente, Ed. Edicol, México, 1977., 308 pp.
- 21) HABERMAS, Junhen, Teoría de la acción comunicativa: complementos y estudios previos, traducción de Manuel Jiménez Reondo, Ed. REI, México, 1993, 687 pp.
- 22) HEIDEGGER, Martin, Ser y tiempo, traducción de José Gaos, Ed. FCE, México, 2a. Ed., 1988, 480 pp.
- 23) HERRERA ACEVES, Jesús, Hermenéutica, en Logos, revista de filosofía, No. 44, Ed.

- 24) Universidad La Salle, México, 1987.
KANT, Manuel, Crítica de la razón pura, traducción de Francisco Larroyo, Ed. Porrúa, col. sepan cuantos No. 203, México, 1996, 375 pp.
- 25) LLOVET, Jordi, Ideología y metodología del diseño, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1977, 161 pp.
- 26) LYOTARD, Jean François, La fenomenología, traducción de Aida Aisenson de Kogan, Ed. Paidós, España, 1989, 113 pp.
- 27) PAOLI BOLIO , Antonio, Comunicación e información :perspectivas teóricas, Ed. Trillas, México, 1983, 3a. Ed., 138 pp.
- 28) PEIRCE, Charles, La ciencia de la semiótica, presentación de Armando Serkovich, Ed. Nueva visión, Buenos Aires, 1986, 512 pp.
- 29) PLATÓN, El Crátilo en Diálogos, estudio preliminar de Francisco Larroyo, Ed. Porrúa, col. sepan cuantos No. 13, México, 1993. 785 pp.
- 30) PONCE RIVAS, Antonio, Columnas metodológicas o Sócrates nada sabe acerca de Zeus, Ed. INAD, México, 1997, 11 pp.
- 31) PONCE RIVAS, Antonio, Aladas palabras o Nebrija levanta las columnas del lenguaje, Ed. INAD, México, 1999, 224 pp.
- 32) RICOEUR, Paul, La Metáfora viva, traducción de Agustín Neira, Ed. Europa, Madrid, 1980, 437 pp.
- 33) RÍOS-ZERTUCHE, Patricia, El diseñador frente a lo diseñado, Ed. UAM-AZC., México, s/f., 88 pp.
- 34) SAN AGUSTÍN, El maestro, fundación de la teoría del signo, Ed. INAD, México, 1996, 234 pp.
- 35) SAUSSURE, Ferdinand de, Curso de lingüística general, traducción de Amado Alonso, Ed. Alianza, Madrid, 1983, 518 pp.
- 36) SCHLEIERMACHER, Friedrich Daniel Ernst, Herméneutique, traduit de l'allemand par Christian Berner, Ed. CERF/PUL, París, 1987, 202 pp.
- 37) VERNEAUX, Roger, Historia de la filosofía contemporánea, traducción de Montserrat Kirchner, Ed. Herder, Barcelona, 1984, 6a. ed., 245 pp.
- 38) VERNEAUX, Roger, Epistemología general o crítica del conocimiento, traducción de L. Medrano, Ed. Herder, Barcelona, 1989, 8a. ed. 247 pp.
- 39) VILCHIS, Luz del Carmen, Metodología del diseño, fundamentos teóricos, Ed. UNAM, México, 1998, 161 pp.
- 40) VILCHIS, Luz del Carmen, Diseño: Universo de conocimiento, Ed. UNAM, México, 1999, 163 pp.
- ZUBIRI, Xavier, Cinco lecciones de filosofía, Ed. Alianza, Madrid, 1992, 20. Ed., 27 pp.

41)

Fuentes electrónicas:

- ARNASON, D.
- 42) Saussure and the sign
http://130.179.92.25//Arnason_DE/Saussure.html
- EVERARD, Jerry
- 43) Introduction to Saussure
http://www.anu.edu.au/english/jems/Saussure_intro.html
- FRASER, Bruce

- 44) Structuralism, hermeneutics and poststructuralism
<http://www.classics.cam.ac.uk/Faculty/stucturalism.html>
 GRUBER, Tom
- 45) Ontology
<http://www.ksl.stanford.edu/kst/what-is-an-ontology.htm>
 HALTON, Eugene
- 46) Charles Sanders Peirce
<http://www.nd.edu/~ehalton/Peirce.htm>
 KLAGES, Mary
- 47) J. Derrida, Structuralism/Poststructuralism
<http://www.colorado.edu/English/ENG2012Klages/1derrida.html>
 KREMER, Alexander
- 48) Are all interpretations possible?
<http://www.bu.edu/wcp/Papers/Inte/InteKrem.htm>
- 49) Conservatives approaches to hermeneutics. Schleiermacher and Chladenius
<http://gort.canisius.edu/~gallaghr/ahcon.html>
 SCULT, Allen
- 50) The hermeneutics of Heidegger=s speech: a rhetorical phenomnology
<http://www.multimedia2.drake.edu/s/scult/rhet.html>
- 51) Heidegger=s works in English
<http://www.webcom.com/~paf/hb/hbeheid.html>
Heidegger=s ontological hermeneutics
http://www.ai.mit.edu/people/jcma/papers/1986-ai-memo-871/subsection3_4_1.html
- 52) SHUMMER, Joachim
Epistemology of material properties
<http://www.rz.uni-Karlsruhe.de/~ed01/Jsllit/epistam.htm>