

Diseño e Imagen

Plancha para imprenta No. 5



Colección Artes y Humanidades

Diseño e Imagen

Plancha para imprenta No. 5

Miguel Bohórquez
Andrés Reina
Pedro Duque

Juan Camilo Buitrago Trujillo
(Compilador)



Colección Artes y Humanidades

Bohórquez, Miguel

Diseño e imagen: plancha para imprenta No. 5 / Miguel

Bohórquez, Andrés Reina, Pedro Duque; compilador Juan Camilo Buitrago Trujillo.-- Cali: Programa Editorial Universidad del Valle, 2015.

168 páginas: ilustraciones; 22 cm.-- (Colección artes y humanidades)

Incluye índice

1. Diseño gráfico 2. Publicidad 3. Lenguaje publicitario

I. Reina, Andrés, autor II. Duque, Pedro, autor III. Buitrago Trujillo, Juan Camilo, compilador IV. Tít. V. Serie.

741.6 cd 21 ed.

A1496471

CEP-Banco de la República-Biblioteca Luis Ángel Arango

Universidad del Valle

Programa Editorial

Título: *Diseño e imagen, plancha para imprenta No. 5*

Autores: Miguel Bohórquez, Andrés Reina, Pedro Duque

ISBN: 978-958-765-173-7

Colección: Artes y Humanidades

Primera edición

Rector de la Universidad del Valle: Iván Enrique Ramos Calderón

Vicerrectora de Investigaciones: Ángela María Franco Calderón

Director del Programa Editorial: Francisco Ramírez Potes

© Universidad del Valle

© Los Autores

Diseño y diagramación: Jeysson Vega Gonzalez

Impreso en: Velásquez Digital

Universidad del Valle

Ciudad Universitaria, Meléndez

A.A. 025360

Cali, Colombia

Teléfonos: 57(2) 321 2227 - 57(2) 3392470

programa.editorial@correounivalle.edu.co

Este libro, o parte de él, no puede ser reproducido por ningún medio sin autorización escrita de la Universidad del Valle.

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión del autor y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad del Valle, ni genera responsabilidad frente a terceros. El autor es el responsable del respeto a los derechos de autor y del material contenido en la publicación (fotografías, ilustraciones, tablas, etc.), razón por la cual la Universidad no puede asumir ninguna responsabilidad en caso de omisiones o errores.

Cali, Colombia, agosto de 2015

·Índice·

PRELUDIO: ODA AL ERROR9

Juan Camilo Buitrago

EL REPERTORIO DE ELEMENTOS ESPECÍFICOS DE
REPRESENTACIÓN DE LOS *MOTION GRAPHICS* 13

Miguel Bofiórquez

SIMULACIÓN Y SIMULACRO EN EL
DISEÑO DE EXPERIENCIAS 53

Andrés Reina

TINTA E IMAGEN, HISTORIAS FUGACES
Breve aproximación a la historia de la imagen
impresa en Colombia: 1840-1930 113

Pedro Duque

LOS AUTORES 167

PRELUDIO: ODA AL ERROR

*“(…) en el escenario no pienso. Siento. Afí arriba eres quién eres.
No piensas. Cuando subimos al escenario, estamos en otro mundo.
Amamos lo que hacemos (...)”*
Keith Richards¹

En el año 1919, Max Weber dicta un par de conferencias en la Universidad de Múnich. En ellas, pretende dilucidar los sentidos vocacionales de la ciencia y la política. Intentándolo con la primera –ciencia-, el autor procura conceptualizar las diferencias y similitudes que existen entre el trabajo artístico y el científico, poniendo tres ideas fundamentales sobre la mesa, las cuales quisiera exponer en esta introducción. La primera, relativa al arte, la relaciona Weber directamente con lo que denomina la ‘plenitud’: el artista consumado busca que su obra permanezca en el tiempo mediante el trabajo de todos los días –lo que lo convierte en Maestro- buscando dejar su impronta en la genética social. Simon Schama lo expresa así con una retórica emocionante en el caso del Éxtasis de Santa Teresa de Ávila, aquel pedazo de mármol encarnado o carne petrificada que conquista Gian Lorenzo Bernini con su trabajo paciente y disciplinado, en 1651: “(…) la redención luego del ignominioso [fracaso: [Bernini, habiendo terminado] se para detrás y dice: ‘Superen esto’ y nadie nunca pudo hacerlo (...)”².

En la expresión que interpreta el historiador inglés, Schama, reposa un espíritu. Ese que confronta a un artista con su obra en la embriaguez de la que habla Platón; ese que para Weber se convierte en la orientación del sentido y los resultados de su obra; ese lugar en el cual el arte se diferencia de la ciencia. ¿En qué momento de su vida, entonces, Bernini conquista el espíritu? Según Schama, no es en el pico más alto como integrante de una sociedad que le sigue celosamente los pasos ni tampoco cuando es el protegido del Vaticano.

1 BING, S. y COHL, M. (Productor) & Scorsese, M. (Director). (2008). Rolling Stones: Shine a light [Película]. Paramount Classics.

2 HARRISON, M., BEAVAN, C. & SCHAMA, S. (Directores). (2005). El poder del arte, Vol. 2: La historia de un momento creativo [Documental producido por la BBC de Londres].

El italiano lo consigue luego de sus grandes fracasos tanto sociales como artísticos y amorosos; lo logra cuando su obra cambia de valor simbólico en la sociedad donde vive. Es seguro que el ‘error’ fue su maestro en aquellos años, pues fue quien catalizó sus sensibilidades más profundas –Bernini supo, como ninguno, tallar en piedra- y también, el responsable de su maestría técnica.

La segunda idea de Weber, siguiendo la disertación, trata el asunto de la ciencia. En torno a sus resultados y orientaciones, afirma que, a diferencia del arte, el sentido del trabajo científico se halla fundamentado en la idea de la provisionalidad; en la necesaria actitud de considerar que lo que hoy se cree –de creer y crear, diría yo- sobre un fenómeno, mañana debe ser puesto en duda por alguien más: “(–) Este es nuestro destino, [...] todo ‘logro acabado’ de la ciencia significa nuevas ‘cuestiones’ y tiene voluntad de quedarse anticuado y de ser ‘superado’ (–)”³. No podría ser distinto en un modelo que intenta oponerse al sistema de conocimiento que gobernó durante tantos siglos, antes de las revoluciones del siglo XVIII. No es difícil extraer de allí la idea del ‘error’ como el principal catalizador de lo que él llamó ‘progreso’.

La tercera y última idea expuesta por Weber en su conferencia señala que, a pesar de las diferencias existentes en las orientaciones y resultados cualitativos de sus respectivas producciones, arte y ciencia comparten un elemento fundamental –la pasión-. Para el autor, ella resulta vital para que exista la ‘plenitud’ en Bernini y la ‘embriaguez’ en el trabajo científico de Weierstrass –el matemático-. Sin ella, dice Weber, no existe la mínima posibilidad de que surja la inspiración, de que lleguen preguntas y tentativas respuestas mientras se observa un árbol con manzanas, o de que detonen sentidos por un bombardeo en una población española. Sin pasión, fumar un puro –como dice Weber-, caminar entre los bosques de Viena para oír el sonido que biológicamente ya no se puede escuchar, recorrer un archivo repleto de cartas que se cruzaban jóvenes que creían en cierto cambio social en la Nueva Granada, o reconocer la grandeza del Creador en el corazón de los Andes, no permiten más que la instrumentalización de una actividad, asegurando que nunca –de ninguna manera- se conquistará lo que todo ser humano consagrado pretende, independientemente de la calidad de su producción: el simple hecho de trascender.

3 WEBER, M. (1919) 2007). La ciencia como profesión. La política como profesión. Madrid: Espasa- Calpe. Págs. 57-62.

Así pues, esta colección de textos quiere recoger tanto lo uno como lo otro. Con modestia, pretenden acercarnos a la ‘plenitud’ en algún momento de nuestras vidas y a una decidida actitud provisional en nuestros postulados. Principalmente, procuran ser un homenaje al catalizador de lo uno y lo otro: el ‘error’. La idea de la compilación que tengo el honor de presentar en un formato de cinco libros -que a su vez son cinco improntas: Diseño e imagen, Diseño y producto, Diseño y sentido, Diseño y ciudad y Diseño e historia⁴ - nace de una idea surgida como mecanismo para enmendar y, sobre todo, ridiculizar una manera de ver un error. Fundamentalmente, es un esfuerzo, primero, por comprender en el ‘error’ una posibilidad y, segundo, para poner en vergüenza a todo aquel que se ahoga en señalamientos, sin resolverlos más que con el acto romano de lavarse las manos.

Gracias a Pilatos, Barrabás fue libre; gracias al inspector Javert, Jean Valjean conquistó la redención social; gracias a los que se embelesan con formatos, tecnicismos y banalisms, las ideas que se presentan en estos libros pudieron escribirse. Gracias ‘torpeza’, gracias ‘habilidad’ por reír de la verdad. Mientras continúen en sus propias lógicas, las oportunidades continuarán siendo su condena.

“(…) fuyé, Adso, de los profetas y de los que están dispuestos a morir por la verdad, porque suelen provocar también la muerte de muchos otros, a menudo antes que la propia, y a veces en lugar de la propia. Jorge ha realizado una obra diabólica, porque era tal la lujuria con que amaba su verdad, que se atrevió a destruir la mentira. Tenía miedo del segundo libro de Aristóteles, para que no nos convirtiésemos en esclavos de nuestros fantasmas. Quizá la tarea del que ama a los hombres consista en lograr que éstos se rían de la verdad, lograr que la verdad ría, porque la única verdad consiste en aprender a liberarnos de la insana pasión por la verdad (...)”.

Guillermo de Baskerville ⁵

Juan Camilo Buitrago
Grupo de Investigación en Diseño, Nobus
Universidad del Valle

⁴ En estos textos, recojo el trabajo de varios colegas de varias universidades del país: Universidad de los Andes, Universidad Pontificia Bolivariana, Universidad Jorge Tadeo Lozano, Universidad Autónoma de Occidente, Universidad Nacional y Universidad del Valle.

⁵ ECO, U. (1994). El nombre de la rosa. Barcelona: Narrativa Actual. Pág. 463.

EL REPERTORIO DE ELEMENTOS ESPECÍFICOS DE REPRESENTACIÓN DE LOS *MOTION GRAPHICS*

Miguel Bohórquez

Grupo Nobus
Departamento de Diseño
Universidad del Valle

Introducción

El propósito del presente texto consiste en analizar los diversos aspectos de la representación que se construyen al interior de las secuencias de *motion graphics*. El análisis se aborda desde una perspectiva cuyo eje estructurador es la clasificación del signo que hace Charles Sanders Peirce, a partir de la cual Juan Magariños de Morentin y Claudio Guerri han diseñado un modelo operativo al que este último ha denominado el *Nonágono Semiótico* (Guerri, 2003: 157-174). La premisa sobre la que se soporta el análisis corresponde a que la función de los *motion graphics* es predominantemente icónica; dicha función se lleva a cabo usando una extensa variedad de aspectos del signo icónico. Lo que se propone en este texto, entonces, es un ordenamiento de esa variedad de sub-signos icónicos. Para ello, se profundiza en el concepto de “repertorio de elementos de representación” mencionado por Christian Hervás (2002: 125), como uno de los fundamentos de la naturaleza icónica del grafismo televisivo.

Para el ordenamiento, se tienen en cuenta los tres componentes expresivos de toda manifestación de este modo de comunicación audiovisual (*Woolman & Bellantoni, 2001: 56*) y, a su vez, aquello que se puede entender como grados de significación¹. Cuando hacemos hincapié en la función icónica de esta forma estética, lo que queremos destacar es que toda secuencia gráfica en movimiento es una representación icónica de algo. Si ello es así, entonces todos los grados de significación que se dan en su interior se encuentran bajo el paraguas de la representación. Si nos proponemos hacer un análisis de los signos que conforman toda secuencia, tendríamos que asumir que estos signos están circunscritos dentro de la imagen como representación de la realidad.

Teniendo en cuenta lo anterior, los efectos de sonido -para tomar como ejemplo uno de los elementos constitutivos- no son índices de su objeto sino íconos de índices en tanto representación del indicio de una existencia. Pertenecen a lo que Gadamer (*1993: 94*) llamaría la 'realidad autónoma de la imagen'. Para complementar dicha idea desde una perspectiva analítica, diríamos que esta imagen tiene algo que la hace ser diferente de la realidad y, al mismo tiempo, que la hace ser semejante a ella; a lo primero, Wittgenstein lo llamó la 'forma representacional' y a lo segundo, lo llamó 'forma pictórica' (*Kenny, 2006: 45-46*).

En esos términos, una secuencia de *motion graphics* es un signo complejo construido a partir de elementos visuales y acústicos con un grado de significación en tanto formas puras, otro grado en tanto da cuenta de un existente y un último grado cuyo valor es determinado por el lenguaje verbal y el lenguaje de la visión (*Kepes, 1976: 23-25*) como instituciones, constituyendo así un universo de sentido particular.

¹ Esta idea de grados de significación se toma de la iconografía e iconología de Panofsky (1987: 45), el signo icónico y el signo plástico del Grupo O (1993: 98) y la escala de grados de abstracción de Rudolf Arnheim (1986: 165). Dichos planteamientos resultan análogos en cierta forma a la clasificación del signo según Peirce.

La primera división triádica: Los tipos de elementos.

Peirce establece tres categorías fenomenológicas a partir de las cuales, el hombre construye conocimiento por medio de los signos (CP 2.233). Estas categorías son la base para realizar dos tipos de división del signo: la primera, según su propuesta perceptual y la segunda, según sus efectos significativos (Magariños, 1991: 142). Las tres categorías fenomenológicas son las siguientes: la *primeridad* que corresponde a la posibilidad lógica de los hechos; es el campo de la percepción inmediata de las cualidades de los objetos. A esta categoría, también, corresponde el *representamen* como aspecto perceptible del signo, el cual Peirce usa como sinónimo de signo en una de sus definiciones (CP 2.228).

A continuación, la *segundidad* como el hecho actual, la realidad objetiva equivalente al segundo aspecto del signo denominado el *objeto*, el cual se divide en dos tipos: el *objeto inmediato* (CP 4.536) que es el objeto semiotizado por el ser humano² y el *objeto dinámico* que se refiere al objeto tal y como está en la realidad independiente de su percepción y conocimiento por parte del ser humano. El objeto no se concibe como totalidad; en vez de esto, es una idea particular de éste que Peirce llamó el ‘fundamento del *representamen*’. Por último, la *terceridad* corresponde a la necesidad desde la que se establece la ley, a la vez que pertenece al ámbito del pensamiento. Su aspecto equivalente es el *interpretante*, el cual es un signo igual o más desarrollado que el primer aspecto del signo en el proceso de semiosis (CP 2.228).

La relación entre estos tres aspectos es dinámica, de tal forma que se garantiza la actualización constante del conocimiento por parte del sujeto. Con el propósito de sintetizar el concepto fundamental de la triada y de tomar distancia de la propuesta filosófica peirceana al proponer el “cuadro de Peirce” –prototipo inicial del Nonágono Semiótico–, Magariños (1991: 139-140) propone los términos *forma*, *existencia* y *valor*, respectivamente. A partir de este enfoque lógico, la primera división de los elementos específicos de representación de los *motion graphics* encuentra su fundamento en tres planteamientos expuestos de manera breve, a continuación.

2 Esta idea de objeto inmediato es similar a lo que Hegel llama la unidad inmediata entre forma sensible y significado universal fruto de la presencia de un simbolismo inconsciente al interior del cual fluye la imaginación (1983: 59).

Comenzamos por lo que Lucía Santaella llama las modalidades del lenguaje que son lo sonoro, lo visual y lo verbal. Estas tres matrices se mezclan en los medios audiovisuales ocasionando una simultaneidad de enunciados que se vuelven complementarios y se comportan de forma orgánica estableciendo, así, relaciones dinámicas para la generación de redes de sentido (*Braida & Nojima, 2007*). Algo similar plantea K̄atya Mandokj (*1994: 171-174*) en términos de la heteroglosia, la hibridación y la polifonía en los intercambios estéticos producidos en la cotidianidad. Ellos se dan por medio de cuatro registros retóricos: el escópico -concerniente a toda la información de carácter visual-, el léxico -referido a los enunciados verbales-, el acústico -ligado a los sonidos-, y el somático -relacionado al cuerpo como registro retórico (*Mandoki, 2002: 29-44*).

Siguiendo con la idea de la diversidad y el uso simultáneo de modos de expresión, recurrimos a lo que Barthes (*2009: 2931*) propone como el carácter heterogéneo (vista y oído), polivalente (polisemia y sinonimia) y combinatorio del significante cinematográfico. Lo que estos tres planteamientos tienen en común es la diversidad de formas que intervienen en los procesos de construcción de sentido por parte del ser humano. Ello también aplica para los *motion graphics* si se entienden como lo que Joan Costa (*2007: 121, 122*) llama lo *audio-escrito-icónico* o *lenguaje trimedia* que consiste en la presencia simultánea de la *imagen*, el *sonido* y la *tipografía* como modos de lenguaje. De esta manera, si asumimos los “elementos de representación de los *motion graphics*” como signo, encontramos una primera división según la base triádica del modelo operativo en donde proponemos la *imagen* como *primeridad*, el *sonido* como *segundidad* y la *tipografía* como *terceridad*.

Elementos de representación de los motion graphics	Imagen
	Sonido
	Tipografía

Estos tres grupos de elementos de representación son los tipos de imagen material, sonido concreto y familias tipográficas que usa el diseñador en su oficio cotidiano de diseñar. Son entendidos no como la

pura posibilidad surgida en alguna etapa inicial del proceso de diseño (*Guerrri, 2003: 162*) de *motion graphics*, sino tanto recursos concretos para la comunicación estética como partes de un producto de diseño que existe socialmente. Dicha aclaración es pertinente dado que en el caso del diseño de *motion graphics* -a diferencia de otras especificidades del diseño-, los tres tipos de elementos nombrados con anterioridad son recursos del proceso creativo y, también, producto de dicho proceso.

Lo que para un arquitecto, diseñador industrial o de indumentaria es una infografía o una ilustración como parte del proceso creativo de previsualización del edificio, una silla o una indumentaria, para el diseñador de *motion graphics* puede ser un elemento perceptible usado en el producto final proyectado, emitido o publicado en pantalla. Así pues, en esta primera división, la imagen se propone como *primeridad* debido al predominio de su acepción relacionada con lo visual, entendiendo la visión como el sentido predominante en el proceso de percepción de la *forma*, es decir, la *primeridad* peirceana; su naturaleza es espacial, la pantalla como soporte de la imagen audiovisual se otorga un estatuto físico bidimensional.

Siguiendo con la división, el sonido como *segundidad* se refiere a la huella de una trayectoria, de un movimiento ya que es lineal e irreversible. Al percibir el sonido, estamos percibiendo el paso del tiempo. En el caso del cine, por ejemplo, el sonido influyó de tal manera en la temporalidad de las imágenes que estabilizó la frecuencia de su proyección y puso límite a su existencia física en el tiempo; esto es su duración (*Chion, 1993: 27*). La banda sonora, al compartir espacio físico en su soporte material (la película) con la secuencia de imágenes, actúa como determinante temporal de ésta, mientras que en los *motion graphics* es la base sobre la cual se estructura la imagen y la tipografía en movimiento. El sonido tiene una naturaleza referencial pero, además, sirve de medio para construir imágenes de naturaleza eminentemente visual. Este es su grado icónico de significación; el sonido, entonces, es determinante de la *existencia* de las secuencias de *motion graphics*.

Ahora bien, la tipografía como *terceridad* corresponde a la forma de representación que puede hacer referencia a los otros dos elementos de representación desde diferentes modos, los cuales pueden ir de lo unívoco a lo equívoco. Al mismo tiempo, la tipografía tiene la capacidad de ser autoreferencial por tener como uno de sus fundamentos al lenguaje