

Estudios sobre Comunicación Visual

“La pintura es una cosa mental”

Leonardo Da Vinci

Acerca de la imagen

La imagen es una construcción humana cuya expresión se manifiesta desde la presencia de los primeros hombres en la Tierra. Puede verse con sus variantes en distintas épocas, aunque hoy cobra nueva vigencia en la vida social, por la magnitud de los medios de comunicación y los avances científicos y tecnológicos. La imagen es una representación mental, solo puede ser leída en un contexto y desde un universo cultural. Es una compleja construcción abstracta, cuyas dimensiones están vinculadas a la capacidad interpretativa del sujeto que la decodifica. La imagen está inscrita en un código, es un enunciado que tiene una estructura, homóloga o no, de un conjunto directamente percibido respecto a un espacio autónomo bidimensional, generalmente incluido en un campo visual que lo encuadra. Las imágenes necesitan de otras imágenes, para ser leídas, necesitan de un conocimiento y una cultura que las contiene. La imagen es un signo por cuyas características se reconocen las diferencias entre las ideas.

Dice Guy Gauthier¹ “Las imágenes están culturalmente codificadas, sometidas a la diacronía de los procesos históricos. En nuestro contexto occidental, la simulación del mundo –idea esencial de la mimesis- es obra de un sistema cerrado.”

“La sustancia del mensaje, en lo que se refiere a la imagen, sigue siendo la información que el receptor va a constituir mediante la identificación de la forma o la decodificación. La imagen, el rodeo de las representaciones diversificadas de lo real concreto, produce sentido, sentido que la perfección no puede cerrar; la imagen, aunque sea representación o acto sémico, solo puede funcionar mediante un código establecido gracias a las relaciones sociales. “

“La victoria de la imagen es indiscutible” dice Isabel Veyrat. Muchos autores sostienen que la imagen no concientiza, mientras otros afirman todo lo contrario. Considerando que la significación es propia de la imagen y que produce una inmediata identificación, se la puede ubicar entre la percepción y el juicio de valor. No existe conocimiento sin relación entre los objetos, en el caso de la imagen se puede establecer un parangón con esta idea. Se aprecia la imagen desde el análisis, la percepción y el conocimiento histórico y contextual.

¹ Guy Gauthier. 20 lecciones sobre la imagen. p46

Antes de la era digital, la imagen era mediación de la realidad, en la actualidad esto se modifica siendo casi un sinónimo de mediatización. Sea fija o animada, la imagen se distancia, pierde contacto directo con la realidad, por lo tanto disminuye el valor que le confería la experiencia. No se presenta en forma directa. Se produce una inversión de la mediación.

La imagen no existe por sí misma o sola, siempre se la entiende en su relación con otras imágenes. Tiene un antes y un después, siempre es relativa, toma elementos externos a sí misma y de lo icónico. Se puede diferenciar a las imágenes reales (o naturales) de las virtuales, en lo que hace a su dualidad, no son lo mismo una mujer, que una muñeca o una animación realista, o un estereotipo.

En la lectura de las imágenes, encontramos el reconocimiento de la acción crítica del receptor. El sujeto y el colectivo le dan sentido, con sus valores, opiniones, recuerdos, experiencias. Estos filtros permiten tomar distancia, codificar, y decodificar la información. Desde esta recepción el sujeto hace su elección y confiere significados. El imaginario del receptor opera en la interpretación de la imagen y en su construcción. Es un proceso de interacción, nunca unilateral o unidireccional. Esto reduce la posibilidad de manipulación, porque hay una libertad interpretativa diversa, que es distinta en cada individuo. Los códigos, los referentes, las experiencias, el marco cultural, el imaginario de cada receptor, hacen que las interpretaciones sean múltiples. Que una imagen no contemple una única lectura. El receptor está pertrechado de su bagaje cultural para comprender e internalizar la imagen, para aceptarla o rechazarla. Tiene la posibilidad de clasificarla y descartarla o modificarla. Es ésta una situación óptima, para seleccionar y ser crítico frente a ella.

La paradoja de la imagen es que evoca, apela a los recuerdos, a las experiencias placenteras o traumáticas, a los miedos, a los valores, a las identificaciones que establecen relaciones con el mundo interno y externo. Tiene un discurso.

Orozco Gómez², habla de la “alfabetización visual” dice que se debería proporcionar una alfabetización al lenguaje de la imagen para educar la mirada. Dussel y Gutierrez³, en su libro “Educar la mirada”, recopilan a varios autores que desarrollan el tema, haciendo énfasis sobre la importancia de incorporar a la *imagen* como objeto de estudio en el campo de la educación, ya que es de consumo permanente y masivo, tanto en la memoria, en la actualidad, como en el futuro. “...es importante destacar que la imagen no es un artefacto puramente visual, puramente icónico, ni un fenómeno físico, sino que es la practica social material, que produce una cierta imagen y que la inscribe en un marco social

² Orozco Gómez. La comunicación dentro y fuera de América Latina.

³ Dussel y Gutierrez. Educar la mirada.2006.p285

particular. La pintura, el cine, la fotografía, la televisión y todos los otros géneros que podemos considerar *visuales*, siempre involucran a otros sentidos, pero sobretodo involucran a creadores y receptores, productores y consumidores, y ponen en juego una serie de saberes y disposiciones que exceden en mucho a la imagen en cuestión”.

En la enseñanza en Comunicación visual, es uno de los aspectos centrales a desarrollar, tanto en la formación, como en la producción. Leer y generar imágenes para comunicar, requiere de una atención permanente, desde lo conceptual e instrumental. La percepción, la lectura, la comprensión de las imágenes permiten interpretar y elaborar. Es decir aprender a ver, apreciar, criticar lo relacionado con las imágenes, posibilita conocer que dicen y hacerlas decir. La capacidad de diferenciar y seleccionar en el análisis, es un ejercicio mental imprescindible para quienes trabajan con la imagen.

Concepto de código.

Un código es un conjunto de convenciones socialmente instituidas, se trata de un repertorio semántico, un conjunto de elementos significantes y sus reglas de combinación. Se pueden señalar tres aspectos fundamentales:

- 1) Un código está constituido por una serie de elementos (materia significante) y sus posibilidades de significación, por lo que constituyen un sistema sintáctico.
- 2) Una serie de significados o contenidos que expresan nociones y configuran un sistema semántico.
- 3) Un conjunto de reglas basadas en convenciones sociales que establecen la relación de los dos sistemas, semántico y sintáctico, que suponen respuestas previsibles y la comprensión del mensaje en un marco social determinado.

En un proceso de comunicación el código es el elemento que tienen en común el emisor y el receptor del mensaje, para vincularse.

Pierre Giraud ⁴ dice: "De forma sencilla, sin embargo, el mensaje en tanto que formulado debe sufrir una operación traductiva para así poder ser exteriorizado de forma apropiada al canal o canales seleccionados para unirse a sus destinatarios. Esta transformación neurobiológica desde una forma de energía a otra, es conocida como encodificación. Cuando el destinatario detecta y extrae los mensajes codificados del canal, otra traducción, seguida de una serie de ulteriores transformaciones, que deben producirse antes de que tenga lugar la interpretación. Esta reconversión se conoce como decodificación. Codificación y

⁴ Pierre Giraud. La semiología. 1972.p36

decodificación implican la existencia de un código, de un conjunto de reglas claras según las cuales los mensajes son susceptibles de convertirse de una representación en otra. El código es lo que supuestamente tienen en común, sea de forma completa o parcial, de hecho o por asunción, las dos partes que intercambian un mensaje".

Convención del código

Esta correspondencia entre codificador y descodificador supone un acuerdo entre los usuarios, una convención. Un código, es un acuerdo tácito que les permite a las personas, entenderse. Es decir, compartir un lenguaje, oral, visual, corporal.

Continúa Giraud, "Sin embargo, la convención puede ser implícita o explícita y ese es uno de los límites, si bien impreciso, que separan a los códigos técnicos de los códigos poéticos. Este análisis, que es el de los lingüistas, es válido, mutatis mutandis, para todos los sistemas de signos. Sin embargo, la noción de convención - y en particular de convención implícita - sigue siendo bastante relativa. La convención tiene gradaciones, puede ser más o menos fuerte, más o menos unánime, más o menos constrictiva".

Monosemia y polisemia.

"Teóricamente, la eficacia de la comunicación postula que a cada significado corresponde un significante y uno solo, e inversamente, que cada significado se expresa por medio de un solo significante. Es el caso de las lenguas científicas, de los sistemas de señalización y, de una manera general, de los códigos lógicos.

En la práctica, son numerosos los sistemas en que un significante puede remitir a varios significados y donde cada significado puede expresarse por medio de varios significantes. Ese es el caso de los códigos poéticos en los cuales la convención es débil, la función icónica desarrollada y el signo abierto"⁵.

A estos efectos recordemos los conceptos de denotación y connotación: "Denotación y connotación constituyen dos modos fundamentales y opuestos de la significación. Y aunque se combinen en la mayoría de los mensajes, podemos distinguirlos según sean con dominante denotativa o connotativa: las ciencias pertenecen al primer tipo, las artes al segundo.

Los códigos científicos, esencialmente monosémicos, eliminan las posibilidades de variaciones estilísticas y de connotaciones que, en cambio, se multiplican en los

⁵ Pierre Giraud. La semiología. 1972.p 52.p 54

códigos poéticos. En una fórmula química o algebraica, los desajustes estilísticos son nulos o en todo caso muy limitados. Mientras que un pintor puede tratar un retrato según un código realista, impresionista, cubista, abstracto, etc. Aquí también se comprueba que la polisemia de los signos es la consecuencia de la variedad de los códigos. Y esta superposición de los sistemas semiológicos aparece como una característica de nuestra cultura occidental moderna". Guiraud⁶

La palabra código es utilizada como sinónimo de lengua, frente al concepto de habla, que se lo utiliza como sinónimo de mensaje.

Lenguaje: Lengua y habla

Lengua (código) Los lingüistas definen a la lengua como un fenómeno social donde los mecanismos de interpretación de la lengua castellana, francesa, etc., son compartidos por todos los miembros de cada una de esas comunidades lingüísticas.

Habla (mensaje). El habla es el uso concreto del empleo de la lengua por los sujetos individuales.

Es necesario aclarar la equivalencia entre lengua y habla o código y mensaje, por el uso que algunos autores hacen de estos conceptos.

Guiraud⁷, ha propuesto criterios objetivos para distinguir código y lenguaje. "Lengua y código son sin lugar a dudas, una y otro, un sistema de convenciones que permiten transformar un mensaje; así, la lengua es el sistema de las equivalencias léxicas y de las reglas sintácticas por medio de las cuales las ideas, el pensamiento, se transforman en hablas articuladas. Pero existe una diferencia fundamental entre la lengua y los códigos: las convenciones de un código son explícitas, preestablecidas e imperativas; las de la lengua son implícitas, se instituyen espontáneamente en el propio transcurso de la comunicación. El hombre ha creado un código con vistas a la comunicación, mientras que la lengua se crea en la propia comunicación. Por eso el código está cerrado y es fijo, solamente se transforma en virtud de un acuerdo explícito de los usuarios, mientras que la lengua está abierta y se renueva en cada habla".

Para la comunicación visual el problema es complejo. La práctica proyectual supone la utilización de diferentes códigos: el uso de la lengua escrita, sonora, las imágenes: fotográfica, pictórica, ilustrativa, etc. Pero fundamentalmente supone la

⁶ Pierre Giraud. La semiología. 1972.p 39.p 46

⁷ Pierre Giraud. La semiología. 1972.p 42.p 46

interacción de estas diferentes modalidades de codificar.

En el diseño, el proceso proyectual y la propuesta comunicacional (salvo códigos muy específicos) se renuevan permanentemente en la búsqueda de la originalidad. Un proyecto de diseño siempre es una búsqueda creativa, sus modalidades de codificación están siempre abiertas a las diferentes condiciones de producción, circulación y consumo de los mensajes.

En este sentido podemos decir que la imaginación proyectual tiene muchas analogías con la imaginación lingüística. También posee sus propias formas de representación. Estos repertorios se adquieren y multiplican conociendo el problema. Teniendo un dominio temático se obtiene un repertorio visual más amplio, más diverso, más creativo.

La imagen como texto visual

El concepto de imagen puede emplearse como equivalente al concepto de icono e iconicidad. Aunque hay que reconocer mayor amplitud a esta idea. Es necesario contextualizar el estudio de la imagen, formando parte de los sistemas de comunicación, la imagen no es simplemente una representación visual (foto, dibujo, video), es un signo o mejor dicho, un texto visual, en su significación más amplia, como tal, es un fenómeno complejo:

- La imagen de un personaje, de un animal o de un paisaje, es un conjunto articulado de significaciones que expresan a sus referencias en determinadas situaciones que no pueden ser definidos simplemente como cosas denotadas, sino que forman parte de lo que vamos a llamar texto visual.

- Un texto visual, además de sus referencialidades semánticas, está constituido por una materia significativa que es factible de una multiplicidad de tratamientos y organizaciones visuales, efectos ópticos, etc. Una imagen supone diferentes grados de abstracción, referencias estilísticas, géneros y retóricas.

La imagen como tal no escapa a las consideraciones de codificación, como un conjunto particular de convenciones en el marco de la comunicación.

La imagen fotográfica

Roland Barthes⁸ plantea a partir de la imagen fotográfica un concepto necesario para comprender el problema de la imagen. "Aparece así la característica particular de la imagen fotográfica: es un mensaje sin código, proposición de la cual es preciso deducir de inmediato un corolario importante: el mensaje

⁸ Roland Barthes. La semiología. 1970. p127

fotográfico es un mensaje continuo.

¿Existen otros mensajes sin código? A primera vista sí: precisamente todas las reproducciones analógicas de la realidad: dibujos, pintura, cine, teatro. Pero en realidad, cada uno de estos mensajes desarrolla de manera inmediata y evidente, además del contenido analógico en sí (escena, objeto, paisaje), un mensaje suplementario, que es lo que llamamos corrientemente estilo de la reproducción. Se trata en este caso de un sentido secundario, cuyo significante es un cierto "tratamiento" de la imagen, por parte del creador, y cuyo significado, ya sea estético o ideológico, remite a una cierta "cultura" de la sociedad que recibe el mensaje. En suma, todas estas "artes" imitativas contienen dos mensajes: un mensaje denotado que es el analogon en sí, y un mensaje connotado, que es la manera como la sociedad hace leer, en cierta medida, lo que piensa".

La paradoja fotográfica sería entonces la coexistencia de dos mensajes, uno sin código (lo analógico fotográfico) y otro con código (el "arte", o el tratamiento o la "escritura" o la retórica fotográfica). Estructuralmente, la paradoja no es la conclusión de un mensaje denotado y de un mensaje connotado (o codificado) se desarrolla en este caso a partir de un mensaje sin código. Esta paradoja estructural coincide con una paradoja ética cuando queremos ser "neutros, objetivos", nos esforzamos por copiar minuciosamente lo real, como si lo analógico fuera un factor que se resiste a la incorporación de valores (esta es, al menos, la definición del "realismo" estético). ¿Cómo la fotografía puede ser al mismo tiempo "objetiva" y contener valores, naturales y culturales? Esta pregunta podrá ser contestada sólo cuando haya sido posible captar el modo de imbricación del mensaje denotado y del mensaje connotado. Pero hay que recordar que, en la fotografía, el mensaje denotado es absolutamente analógico, es decir, que no recurre a código alguno, es continuo; por consiguiente, no hay motivo para buscar las unidades significantes del primer mensaje. Por el contrario, el mensaje connotado contiene un plano de expresión y un plano de contenido, significantes y significados: obliga pues a un verdadero desciframiento. Este desciframiento sería actualmente prematuro, pues para aislar las unidades significantes y los temas (o valores) significados, habría que realizar lecturas dirigidas (quizá por medio de tests), haciendo variar artificialmente ciertos elementos de la fotografía para observar si esas variaciones de forma provocan variaciones de sentido. Al menos, podemos prever desde ahora los principales planos de análisis de la connotación fotográfica". Barthes⁹

Modos de representación gráfica

⁹ Roland Barthes. La semiología. 1970. p129

Toda imagen gráfica admite una serie de tratamientos visuales. Las imágenes que elaboramos sintetizan, o más bien esquematizan una serie de cambios en la apariencia de la imagen, tomando a ésta en un sentido de totalidad. Los recursos son todos aquellos a los que cada uno puede recurrir según sus capacidades y sus propósitos. Hoy existen repertorios tecnológicos muy variados para transformar la imagen. La intención y el conocimiento que tenga el realizador sobre el tema van a incidir en el empleo de los recursos y los repertorios. Los cambios y las transformaciones de la imagen son innumerables. Estas variables representan de algún modo la riqueza necesaria para tratar las imágenes desde el punto de vista didáctico, para orientar un trabajo experimental de aprendizaje. Los recursos del Lenguaje visual, (color, forma, textura, valores, encuadres, etc.) son un conocimiento sustantivo para construir un mensaje con una retórica y una estética que respondan a la intención del emisor.

El concepto básico es que el significado de una imagen, es decir, su referencialidad, es susceptible de profundas modificaciones en la medida que el significante admite los tratamientos visuales que van a concluir construyendo la significación de la imagen. (Significante – Significado- Significación).

Entonces la significación es resultado de la conjunción del significante y el significado. En el tratamiento de una imagen se observan las transformaciones de la significación, aunque el significado referencial no cambie. Las operaciones gráficas ejecutadas sobre la materia significativa provocan una amplia gama de significaciones posibles. Los tratamientos los podemos definir como tratamiento lineal, tratamiento tonal, tratamiento texturado y tratamiento mediante tramas. No son los únicos y pueden contemplarse innumerables combinaciones.

Estas operaciones que generan distintos efectos, son el resultado de una clasificación sistemática de las posibles transformaciones a las que puede ser sometida la imagen. Así entonces podemos hablar del concepto de contorno y como consecuencia, el efecto de linealidad; del concepto de tono y los efectos de gradaciones tonales, etc.

Estos efectos y muchos otros, forman parte de programas informáticos, pero su origen inicial se desarrolló a partir de un análisis y de una sistematización de las posibilidades gráficas de la imagen. Estos modos de representar hay que buscarlos en la historia de la pintura, de la fotografía, del diseño gráfico, del cine, etc. A partir de ellos se ordenan las diferentes operaciones que permiten hoy generar resultados con distintos programas para trabajar las imágenes del diseño digitalizado, según las decisiones, las necesidades e intenciones del emisor. El acelerado avance tecnológico, ofrece todo el tiempo novedades informáticas.

Respecto del signo

Umberto Eco¹⁰ dice, que el signo se define a partir de dos conceptos: comprensión e interpretación. El signo es el elemento fundamental de la comunicación y de la mente humana. Todo lo que el hombre construye como la cultura, las producciones materiales o simbólicas, está conformado por signos. De esta manera se utiliza y se interpreta como signo y sirve para mentir o decir la verdad. Para generar distintas dimensiones de lenguaje mediante apariencia, ficción o representación de lo real. La mente humana tamiza el intercambio, la expresión y la experiencia para *decir* con los más diversos y variados recursos comunicativos. Peirce y su discípulo Saussure, fueron los que más investigaron estos temas y desarrollaron la Semiótica o Semiología, o sea el estudio de los signos en la vida social. Señalaron que los signos son unidades de significancia que se agrupan en conjuntos que se denominan sistemas. La lengua es el único sistema interpretante porque se explica por medio de la palabra. Los otros sistemas de signos son interpretados y categorizados por la lengua. La lengua tiene doble significación: el modo semiótico y el modo semántico. El plano semiótico es propio del signo lingüístico (significado-significante), la referencia debe ser reconocida. El plano semántico se refiere al modo de significancia del discurso. Está vinculado a los referentes, y está en el mundo de la enunciación. Por medio de los signos reconocemos las diferencias y similitudes entre las ideas, entendemos el mundo que nos rodea y nos vinculamos con los otros.

Las investigaciones de Piaget sobre el conocimiento humano

Es interesante tener una noción de cómo conoce el hombre para encontrar el fundamento de estos conceptos, que no son una disquisición teórica, sino una forma de leer los procesos de comunicación. Para ver cómo se desarrolla el pensamiento, Piaget¹¹ observa en el niño, su comportamiento y sus juegos desde los primeros días de vida. Vamos a reseñar este proceso desde el año y medio en adelante y dejamos el sensorio-motor, que aunque es muy importante, queremos tomar la construcción mental del niño cuando se amplía su marco social y comienza a desarrollar la función simbólica.

¹⁰ Umberto Eco. El signo. 1986

¹¹ J. Piaget. *Psicología y pedagogía*. 1985.

Terminando el período senso - motor, hacia el año y medio o dos, aparece la función simbólica que es fundamental para la evolución de las conductas futuras. Esta función consiste en poder representar algo por medio de un significante diferenciado, que solo sirve para esa representación: esto es, el lenguaje, la imagen mental y el gesto simbólico.

El aprendizaje es un acto provocado, mientras que el desarrollo es natural, pero estos dos elementos están indisolublemente unidos. Entonces para entender el crecimiento físico e intelectual del niño hay que tener en cuenta:

- Maduración (referido al sistema nervioso central)
- Experiencia (interacción con el medio)
- Equilibración (entre factores)

Cada etapa tiene su estructura propia en la que se pueden observar distintas conductas, como manifestaciones de esta estructura.

Si observamos las conductas del período senso-motor (0-18 meses) encontramos reflejos, actividad perceptual, como forma de inteligencia sensoriomotora y construcción de categorías de conocimiento en lo que hace a tiempo y espacio, objeto y causalidad. No hay en este estadio representación. Es decir el niño no puede pensar en un objeto que no está frente a él. Hay imitación pero en presencia del objeto. Es decir pensamiento concreto.

En el período pre-operatorio, entre 2 y 6 años, hay pensamiento preconceptual o intuitivo. Aquí la inteligencia es representativa y el niño puede reemplazar, en su pensamiento, a un objeto por una representación simbólica. En esta etapa hace inferencias elementales; da una primera forma de organización al espacio; comienza a establecer las condiciones de una clasificación lógica, establece ciertas relaciones causales, aunque aún confunde las relaciones temporales con las relaciones espaciales.

Este es un momento de cambio cualitativo que le permite operar con el pensamiento, reemplazar las acciones reales por acciones virtuales. Esto da paso a la función simbólica, o sea a la representación mental del objeto. El lenguaje, el dibujo y el juego simbólico, son las características de esta etapa.

Se denomina simbólica a la función generadora de la representación; para los lingüistas es importante diferenciar signo de símbolo, ya que el signo es una

representación convencional, mientras que el símbolo es un concepto. Un concepto historizado y cargado de significación. Hablaremos entonces de función semiótica, para designar los funcionamientos referentes al conjunto de los significantes diferenciados.

Los mecanismos sensomotores ignoran la representación, es recién a partir del segundo año de vida, que el niño evoca el objeto ausente. Cuando se constituye, entre los nueve y doce meses el objeto permanente, que aparece como la búsqueda del objeto desaparecido; éste objeto acaba de ser percibido, es decir no hay aún significación, ni representación mental. Toda la asimilación sensomotora, incluso la perceptiva, consiste en conferir significaciones, pero de tipo perceptivo, indiferenciado en su significación. Por eso no podemos hablar de función semiótica, un significante indiferenciado no es ni un símbolo, ni un signo, es solo un indicio y como tal, no tiene significado; es solo una parte de algo, que no abarca el todo.

En cambio en el segundo año de vida, aparecen algunas conductas que implican una evocación representativa de un objeto ausente, que supone la construcción de un significante diferenciado. El niño va construyendo la representación mental de un objeto y lo va expresando en el juego y otras actividades, como la gráfica.

Esto aparentemente es muy teórico, pero es necesario considerarlo para entender de qué manera conoce el ser humano. Piaget¹² lo comprueba con un registro detallado del comportamiento del niño que sirve para sacar conclusiones de cómo va conociendo y como hay que relacionarse con él en cada momento. En cierta época hace garabatos y eso tiene un sentido de control motor, una forma de experimentar con materiales, de representar en el plano o el papel su imagen mental y desarrollar su pensamiento; de nada sirve que la mamá le lleve la mano para dibujar el gato que ella tiene conceptualizado, si el niño está elaborando otros conceptos, otras ideas en ese juego, y en el gesto motor, en el manejo de la mano, del papel y del lápiz. Interferir en esta evolución natural no es lo más indicado, podemos motivarlo con juegos y materiales para ejercitar este proceso, pero no intervenir en su modificación y mucho menos intentar conducirla, para

¹² J. Piaget. *Problemas de psicología genética.. 1981.*

saltar etapas. Todo el proceso implica construcción del conocimiento y esto se produce en la experiencia y va conformando el pensamiento en sus relaciones, clasificaciones, sustituciones. Va armando esquemas mentales que a partir de la práctica, van cambiando por nuevos conceptos superadores. De esta manera se aprende durante el transcurso de la vida. Si nuestros alumnos no realizan este tránsito, no avanzan hacia nuevos saberes.

Imitación diferenciada: Se inicia en ausencia del modelo: El niño puede imitar lo que recuerda, horas o días después de haber visto el modelo; esto marca el comienzo de la representación, es un gesto de imitación de significante diferenciado.

Juego simbólico: No existe en el nivel senso-motor. Es una representación de hechos anteriores. El significante diferenciado es un gesto imitador que suele ser acompañado de objetos que se han hecho simbólicos para el niño. Se monta en un palo de escoba y es su caballo.

El dibujo: En sus inicios, el dibujo o la imagen gráfica, son un intermediario entre el juego y la imagen mental.

El niño, entre el año y medio o dos, empieza con los garabatos, que son en el comienzo un desordenado juego motor de representación. La imagen mental es una imitación de algo que ha interiorizado. Relacionamos a la imagen mental con el pensamiento y la representación. El pensamiento surge con la capacidad del niño de representar. El concepto, es la interrelación de esos pensamientos.

Evocación verbal: Es la evocación de acontecimientos pasados. Existe representación verbal cuando el niño dice "muuu, y piensa en el animal. La representación se apoya en el significante diferenciado constituido por los signos de la lengua en vías de aprendizaje. El lenguaje y el gesto gráfico son formas de conocer y el niño, solo va expresando lo que conceptualiza.

Conceptos principales:

El papel de la imitación: La imitación es el paso entre la representación y el pensamiento propiamente dicho. Es la primera manifestación de la función semiótica. Es una prefiguración de la representación. Al terminar el período senso-motor el niño ha adquirido la capacidad de imitación y pasa a representar. Podemos marcar, entonces tres momentos:

1) Copia perceptiva directa (senso-motor)

2) Significante diferenciado.

3) Representación del pensamiento.

Con el juego simbólico y el dibujo, esta evolución se cumple en forma armónica, siendo primero un acto desligado del contexto y luego un símbolo generalizable.

Con la imagen mental, la imitación no es sólo diferida, sino también interiorizada y la representación se independiza del acto exterior. Comienzan aquí los bosquejos internos que luego van a transformarse en pensamiento o en dibujo figurativo, o en lenguaje comprensible.

La adquisición del lenguaje, a la que se accede por medio de la imitación, cubre el conjunto del proceso, ampliando sus posibilidades de comunicación.

El juego simbólico es esencial en el crecimiento del niño. Es el apogeo, el momento culminante de su vida afectiva. Es asimilación de lo real al yo, sin limitaciones. Transforma lo real, por asimilación a las necesidades del yo.

La imitación, en cambio, es acomodación a los modelos exteriores.

La inteligencia, es equilibrio entre la asimilación y la acomodación.

Tenemos por lo tanto que el instrumento esencial de adaptación es el lenguaje, que es imitación. El juego, en cambio, es expresión propia, es creación. Un sistema de significantes construido por el niño, adaptado a sus deseos, a sus apetencias, a sus intereses y preocupaciones por conocer y experimentar.

Este sistema de símbolos, propios del juego simbólico, es creativo y como tal satisfactorio. Es construcción de conocimientos. El juego simbólico, centrado en el yo, alimenta diversos intereses conscientes del sujeto, como también conflictos inconscientes. (Intereses sexuales, defensas contra la angustia, fobias, agresividad, expresión, comunicación, etc.)

El simbolismo del juego se une al del sueño; los límites son vagos entre lo consciente y lo inconsciente, son testimonio del juego simbólico y de los sueños. El simbolismo del sueño es análogo al del juego, porque quien duerme pierde la utilización razonada del lenguaje, el sentido de lo real y los instrumentos deductivos de la inteligencia. Se halla así en la situación de asimilación simbólica

que el niño busca y necesita para crecer.

La expresión gráfica: El dibujo es una forma de la función semiótica que está entre el juego simbólico y la imagen mental, como imitación de lo real. El dibujo es una forma de juego, al menos hasta los diez años, donde se presentan ya preocupaciones estéticas formales e intenciones de similitud o simulación.

En sus rasgos iniciales, el dibujo no asimila cualquier cosa, sino que permanece como imagen mental muy próxima a la acomodación imitadora. Constituye una preparación que es resultado de ésta. Entre la imagen gráfica y la imagen interior, existen innumerables interacciones, ya que las dos se derivan directamente de la imitación. Es decir no hay imagen mental (o interior) que no unifique el pensamiento y la gráfica, o representación de formas, colores, objetos.

Luquet, cuyos estudios fueron retomados por Piaget, demostró que el dibujo infantil, hasta los 8-9 años es de intención realista, dibuja lo que sabe de las cosas, los personajes o los objetos. A la vez de su propio ser, ya que el monigote es ya la noción de su cuerpo. Esta observación es muy precisa, porque la imagen mental, que también es conceptualización, se expresa así gráficamente, antes de ser copia perceptiva.

El realismo del dibujo infantil, según Luquet, pasa por diferentes fases:

Realismo fortuito: Garabato, como gesto motriz. Desordenado y descontrolado.

Realismo frustrado: Garabato dirigido. Tiene incapacidad sintética, los elementos de la copia están yuxtapuestos, en lugar de coordinarse en un todo. El garabato es controlado, direccional y repetitivo.

El monigote: a) monigote renacuajo. (Cabeza y líneas).

b) monigote completo (cabeza, tronco y extremidades).

Realismo intelectual: Atributos conceptuales sin preocupación de apariencia visual. (Dibuja lo que sabe de las cosas. Son típicas las transparencias.) Tiene un pensamiento concreto, necesita ver la manzana para referirse a ella. En la medida que va dibujando va conceptualizando, pero no le interesa la analogía.

Realismo visual: Dibuja la apariencia de las cosas, busca la similitud, en este caso ya es muy notable la incidencia cultural. Un oriental representa muy distinto a un occidental. Por ejemplo la perspectiva. (Representa lo que se ve y lo que se puede asemejar a lo que ha visto graficado, sin transparencia, las paredes de la

casa, la figura humana vestida).

En esta etapa, comienza la preocupación por la perspectiva, el volumen, el espacio aparente, la profundidad, la yuxtaposición y la semejanza. Tiene pensamiento abstracto, es decir puede pensar en un objeto ausente. Puede pensar el número, como signo, sin ver las manzanas o las cuentas.

Estos estudios permiten observar la evolución de la imagen mental, que obedece a leyes de conceptualización, más que de percepción. Es decir lo fundamental es el ejercicio de la inteligencia y no de los sentidos, aunque éstos son parte del proceso de conocer. En este momento también se puede observar la evolución de la geometría espontánea, donde las primeras intuiciones del niño son topológicas antes de ser proyectivas o de conformarse a la métrica euclidiana (Topología: relaciones proporcionales del sentido común (intuitivo), lejanía y cercanía. Métrica euclidiana: la medida de normas históricamente definidas).

En la etapa del realismo intelectual, el dibujo infantil ignora la perspectiva y las relaciones métricas, pero tiene en cuenta las relaciones topológicas, que proceden de intuiciones proyectivas (7-8 años), aquí va apareciendo la métrica euclidiana, lo que da paso al realismo visual. En este momento de transición se constituye la recta proyectiva (con centro homotético en la vista), y así también la perspectiva elemental. El niño anticipa por medio del dibujo la forma de un objeto que se le presenta, pero que es dibujado como visto por un observador situado a la derecha o enfrente de él.

Entre los 8 a 10 años, (realismo visual) puede dibujar situando correctamente el punto de vista desde el cual ve el objeto. A partir de entonces adquiere los conceptos de perspectiva. Alcanza el pensamiento abstracto. Es el momento en que puede representar ideas que trascienden lo concreto. Construye conceptos, accede a operaciones complejas y abstractas, puede sintetizar. Puede abstraer y resumir, puede relacionar, clasificar, articular, deducir, comparar y componer. Es decir tiene completa la etapa evolutiva, desde entonces está en condiciones potenciales de realizar y aprender secuencialmente, cualquier operación mental.

María Branda

Este texto es parte revisada y reformulada de los libros: "La enseñanza del diseño en comunicación Visual", y de "Comunicación y Creatividad". Rollié - Branda. Se elaboró sobre estudios de Guy Gauthier, Pierre Giraud, Roland Barthes, J. Piaget y otros.

Bibliografía

Meyer Schapiro. *"Estilo"*. Ediciones 3, Buenos Aires, 1962.

Bialostocki, J. *"Estilo e iconografía"*. Barral Editores, Buenos Aires, 1973.

Frutiger - *"Signo, símbolo, marcas y señales"*- GG -Ediciones. Barcelona,2002

Eco, Umberto. *"Tratado de semiótica general"*. Ed. Lumen. Barcelona.1977

Silvestri y Liernur. *"El umbral de la metrópolis"*. Ed. Sudamericana. 1993.

Ford, A. Navegaciones. *"Comunicación cultura y crisis"*. Ed. Amorrortu. Bs.As. 1994

Verón, Eliseo. *"El cuerpo de las imágenes"*. Ed. Norma - Bogotá 2001

Barthes, R. *"La torre Eiffel"* Ed. Paidos. Bs.As. 2002

Rollié- Branda." *La enseñanza del diseño en comunicación visual"*. Ed.Nobuko. Bs.As. 2004

Gauthier, Guy. *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*. Ed. Signo e Imagen. Madrid.1996

Arfuch, Chávez, Ledesma *"Diseño y Comunicación"* Ed. Paidos. Bs. As. 2001

Walter Gropius. *"Alcances de la Arquitectura Integral"*. Ediciones La Isla, Bs. As, 1957

Tomás Maldonado *"Vanguardia y Racionalidad"* (Max Bill y el Tema del Estilo). Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1977.

Chávez, Norberto, *"El diseño invisible"* Ed. Paidos. Bs.As. 2006