EXPERIMENTACIÓN DE LA GRÁFICA COMO ELEMENTO DE RESIGNIFICACIÓN EN LOS OBJETOS - SIGNO

DEDICATORIA

Mis fuerzas, triunfos y la profunda satisfacción que representa la culminación de este documento se las dedico a Dios, quien me ha dado fortaleza, motivos y todas las capacidades que las muchas exigencias, cargas y retos han demandado de mí.

AGRADECIMIENTOS

Mi profunda gratitud a la Universidad del Azuay, que ha sido mi casa y mi apoyo, pues no solo me han permitido cursar con beca mi carrera, sino también me han dado la oportunidad de emprender proyectos en los cuales me he formado y capacitado en innumerables aspectos que hoy han hecho de mí una persona diferente, en donde pude conocer personas increíbles y amigos incondicionales a los cuales agradezco de corazón su gran apoyo; a mi familia, maestros y tutores que me han direccionado en el conocimiento de mi profesión, de manera especial a Toa Tripaldi por permitirme colaborar en este proyecto de investigación, por su siempre acertada guía y sobre todo por su confianza, finalmente agradezco a Dios por poner en todo momento las personas adecuadas, por propiciar los momentos perfectos y porque nada ha resultado como lo he planeado sino como él ha querido.

RESUMEN

A partir de premisas de la teoría de la evolución, la semiología y la identidad se desarrolla un análisis del diseño gráfico, estas convergencias teóricas se sintetizan en seis experimentos que evidencian la relación sintáctica entre los elementos que componen las tramas resultantes y su empatía con los fundamentos de la investigación. En el proyecto se aborda al diseño tanto como un signo inherente a un contexto y a la historia en la que se construye respondiendo y generando una identidad determinada, así como el resultado de una evolución morfológica y semántica: los parámetros sobre los que la evolución del diseño se ha desarrollado y su relación con otros signos, su capacidad para generar y mantener significados.

ABSTRACT

ABSTRACT

Experimentation of graphics as an element of object-sign resignification

The project will carry out a design analysis based on the premises of evolution semiology and identity theory. These theoretical convergences are synthesized in six experiments that show the syntactic relationship between elements that comprise the resulting correlations and their empathy with foundations of research.

The project tackles design as an inherent sign according to a context, a history that is constructed responding to and generating a determined identity, as well the resulting morphological and semantical evolution - parameters under which design, its link to other signs and its ability to generate and maintain meaning have evolved.

Keywords: evolution, semiotics, object-sign, morphology, resignification, identity.

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
Dpto. Idiomas

Translated by:

Melita Vega

May 25, 2016

INTRODUCCIÓN

Este proyecto de investigación se presenta como una mirada analítica al diseño, en el cual se fundamentan bases poco tradicionales en cuanto a su teoría y operatoria morfológica, donde los conceptos de lingüística y biología toman protagonismo para mostrar la estrecha relación con las que se han formado y desarrollado varias ramas del conocimiento y el diseño.

Tomando como referencia premisas de la teoría evolutiva de las especies planteada por Charles Darwin, se genera una matriz experimental mediante la cual se busca evidenciar los puntos coincidentes del diseño con estas teorías.

Otro de los fundamentos analizados toma en consideración la dinámica relacional existente entre el diseño y el usuario, así como sus complejos sistemas de organización y sintaxis, en los cuales se explican y definen factores esenciales como la identidad y su trascendencia, permanencia o extinción.

Como resultado de los casos experimentales y las permutaciones de sus variables se han obtenido tramas gráficas de diversa naturaleza, las mismas que son interpretadas como signos compuestos por elementos de menor significación que forjan la intención representativa del objeto - signo, transmitiendo en dichos elementos mínimos la esencia de su naturaleza y su capacidad de generar nuevos diseños que conserven la genética de su origen así como la capacidad que los mismos poseen para resignificarse en distintos contextos.

En el capitúlo final encontraremos los resultados en términos de analogía entre el diseño y los fundamentos teóricos que hemos utilizado en la investigación, en los cuales se busca validar y ejemplificar la coherencia de la propuesta.

ÍNDICE

RESUMEN. 4
ABSTRACT. 5
INTRODUCCIÓN. 6

1. MARCO TEÓRICO

LAS BASES DE LA EVOLUCIÓN Y EL DISEÑO. 18
LA DOMESTICACIÓN DE LAS FORMAS 19
LA VARIABILIDAD DE LAS FORMAS 19
LA SELECCIÓN EN ESTADO DOMÉSTICO. 20
IMPORTANCIA DEL ENTORNO EN LA LUCHA POR LA EXISTENCIA. 20
PREMISAS DE LA EVOLUCIÓN. 21
LA SEMIÓTICA DEL DISEÑO 23
EL MUNDO DESDE LA SEMIOLOGÍA 25
EL SIGNO 25
PROPIEDADES DEL SIGNO 25
LO ARBITRARIO DEL SIGNO. 26
LA MUTABILIDAD Y LA INMUTABILIDAD DEL SIGNO 26
VALOR 26
DENOTACIÓN Y CONNOTACIÓN 26
LA SEMIÓTICA. 27
EL DISEÑO Y LA SEMIÓTICA. 27
LA SEMÁNTICA. 27
LA PERCEPCIÓN TRIÁDICA 28
FANERÓN 28
FANEROSCOPIA 28
EL MUNDO COMO UNA CADENA DE SIGNOS 28
LÓGICAS DE INTERACCIÓN COTIDIANA 30
LA PERSONIFICACIÓN DE LOS OBJETOS - SIGNO 30
EL CONSUMO MASIVO DE SIGNOS 32
IDENTIDAD DEL MUNDO CONTEMPORÁNEO 34
IDENTIDAD INDIVIDUAL 34
IDENTIDAD COLECTIVA 34
IDENTIDAD CONTEMPORÁNEA 35

2. ANÁLISIS

LAS BASES DE LA EVOLUCIÓN Y EL DISEÑO....40
SINCRONÍA EVOLUTIVA DE LAS ESPECIES Y EL DISEÑO GRÁFICO....41
EN LAS DISTINTAS ESPECIES SURGEN VARIACIONES SEMEJANTES EN CONDICIONES DESEMEJANTES....42
REPETICIÓN DE ELEMENTOS EN ORDEN REGULAR SIN CONTACTACIÓN:....42
REPETICIÓN DE ELEMENTOS EN ORDEN IRREGULAR SIN CONTACTACIÓN:....43
REPETICIÓN DE ELEMENTOS QUE SE VINCULAN EN ORDEN IRREGULAR:....44
REPETICIÓN DE ELEMENTOS QUE SE VINCULAN EN UN ORDEN REGULAR:....44
EN LAS DISTINTAS ESPECIES SURGEN VARIACIONES DESEMEJANTES EN CONDICIONES SEMEJANTES....45
EL ENTRECRUZAMIENTO ENTRE DISTINTAS VARIEDADES O ENTRE INDIVIDUOS DE OTRA ESTIRPE DA VIGOR Y FECUNDIDAD A LA DESCENDENCIA....46
TODA VARIACIÓN QUE NO SEA HEREDITARIA CARECE DE IMPORTANCIA SIENDO LAS MÁS IMPORTANTES AQUELLAS QUE PREDOMINAN EN LAS SIGUIENTES GENERACIONES DE UNA ESPECIE....46
SINCRONÍA DE LAS RELACIONES SEMÁNTICAS Y EL DISEÑO GRÁFICO....47

3. EXPERIMENTACIÓN

EL EXPERIMENTO....52
DEFINICIÓN DE CASOS EXPERIMENTALES....53
DEFINICIÓN DE VARIABLES EXPERIMENTALES....54
DEFINICIÓN DE VARIABLES INDEPENDIENTES....54
CASO 1: ELEMENTOS PRECOLOMBINOS 1 (LINEAL)....55
EXPERIMENTO 1A (Serie 1 + x1)....56
EXPERIMENTO 2A (Serie 1 + x2)....58
EXPERIMENTO 3A (Serie 1 + x3)....60
EXPERIMENTO 4A (Serie 1 + x4)....62
EXPERIMENTO A5 (Serie 1 + x5)....64
CASO 2: ELEMENTOS PRECOLOMBINOS 2 (ICÓNICO)....66
EXPERIMENTO 1B (Serie 2 + x1)....67
EXPERIMENTO 2B (Serie 2 + x2)....68

EXPERIMENTO 3B (Serie 2 + x3) 70
EXPERIMENTO 4B (Serie 2 + x4) 72
EXPERIMENTO B5 (Serie 2 + x5) 74
CASO 3: ELEMENTOS PRECOLOMBINOS 3 (DESARROLLO ANGULAR) 76
EXPERIMENTO 1C (Serie 3 + x1) 77
EXPERIMENTO 2C (Serie 3 + x2) 80
EXPERIMENTO 3C (Serie 3 + x3) 82
EXPERIMENTO 4C (Serie 3 + x4) 84
EXPERIMENTO C5 (Serie 3 + x5) 86
CASO 4: ELEMENTOS PRECOLOMBINOS (Entrecruzamiento series 1, 2 y 3) 88
EXPERIMENTO 1D (Serie 1,2 y 3 + x1 +x6) 89
EXPERIMENTO 2D (Serie 1,2 y 3 + x2 +x6) 90
EXPERIMENTO 3D (Serie 1,2 y 3 + x3 +x6) 92
EXPERIMENTO 5D (Serie 1,2 y 3 + x5 +x6) 94
CASO 5: ELEMENTOS DE ESCRITURA CONTEMPORANEA Y EGIPCIA 96
EXPERIMENTO 1E (Serie 5.1 + 5.2 + x1 + X6) 97
EXPERIMENTO 2E(Serie 5.1 + 5.2 + x2 + X6) 100
EXPERIMENTO 3E (Serie 5.1 + 5.2 + x3+X6) 102
CASO 6: ELEMENTO HIBRIDO (CHINO - MEDIEVAL) 104
EXPERIMENTO 1F (Variable 6 + x1 + X6) 105
EXPERIMENTO 2F (Variable 6 + x1 + X6) 106
EXPERIMENTO 3F (Variable 6 + x3 + X6) 108
EXPERIMENTO 4F (Variable 6 + x4 + X6) 110
EXPERIMENTO 5F (Variable 6 + x5 + X6) 112

4. RESULTADOS

PARADIGMAS CIENTIFICOS 118
LA CONVERGENCIA DE LOS FUNDAMENTOS, UN NUEVO PARADIGMA. 119
CON RESPECTO A LA EVOLUCIÓN 120
LA HERENCIA GENÉTICA EN ESTADO DE DOMESTICACIÓN 120

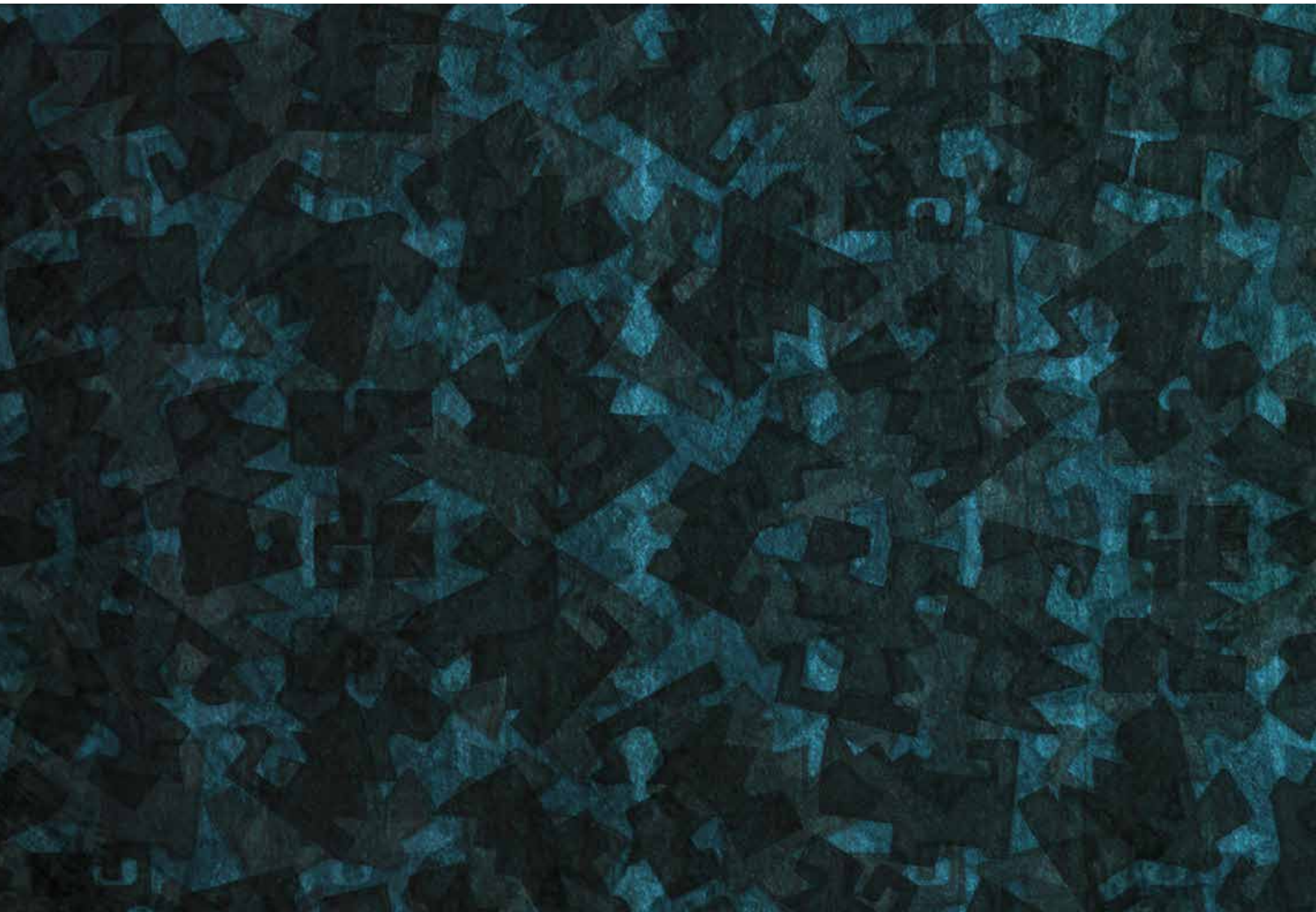
LAS ESPECIES CONTEMPORÁNEAS 121
ESPECIES HÍBRIDAS 121
ESPECIES HÍBRIDAS EN EL DISEÑO 122
LAS ESPECIES Y SU DESARROLLO 123
ESPECIES DE AMPLIO DESARROLLO (HIBRIDACIÓN CHINO - MEDIEVAL) 124
ESPECIES CON GRAN POTENCIAL DE DESARROLLO (PRECOLOMBINO) 125
FECUNDIDAD ENTRE CASTAS DIFERENTES DE UNA MISMA ESPECIE. 126
CON RESPECTO LA SEMIÓTICA 127
LAS RELACIONES ENTRE ELEMENTOS DE MÍNIMA SIGNIFICACIÓN 127
APLICACIONES (EL MEDIO). 128
LA SEMIÓTICA Y LA IDENTIDAD 129
LA IDENTIDAD EN LA HERENCIA GENÉTICA (SEMIÓTICA, EVOLUCIÓN Y DISEÑO) 130

RECOMENDACIONES 132

PLANTEAMIENTO DEL EXPERIMENTO COMO UNA RESIGNIFICACIÓN METÓDICA DE SIGNOS
(METODOLOGÍA APLICADA PARA EL DISEÑO GRÁFICO) 132
CONCIENCIA SEMIÓTICA EN EL DISEÑO 133

BIBLIOGRAFÍA 134

Capítulo 1



Marco

LAS BASES DE LA EVOLUCIÓN Y EL DISEÑO.

“Hay grandeza en esta concepción de vida, … que mientras este planeta ha ido girando según la constante ley de la gravitación, se han desarrollado y se están desarrollando, a partir de un comienzo tan sencillo infinidad de formas cada vez más bellas y maravillosas”

Charles Darwin

Los siguientes puntos del marco teórico referentes a la evolución están basados en la obra de Darwin (1852) "El Origen de las Especies"

LAS BASES DE LA EVOLUCIÓN Y EL DISEÑO.

Las leyes de la naturaleza regulan, marcan y norman los comportamientos de los cuerpos y las interacciones con su entorno, sin embargo apreciamos cómo las mismas leyes y normas de la naturaleza se ven vulneradas ante la perspicacia de la evolución, podemos entender la fascinación de Darwin ante la multiforme variedad de especies que se presentan en el día a día, muchas de ellas de forma cotidiana, seguramente hemos dejado de asombrarnos de ellas y aunque el común de las personas tiende a admirar la naturaleza por su belleza o su rareza precursores como Darwin nos dan la pauta para admirarla por sus complejos procesos de adaptación que dan como resultado la infinita gama de formas, colores, habilidades y capacidades; a simple vista la relación del diseño con la evolución no es evidente, pero si buscamos un diseño que en su complejidad pueda ser apreciado por su perfección, belleza y funcionalidad nos remontamos a la sincrónica armonía que cada uno de los individuos posee en su estado natural y como cada elemento de sus cuerpos corresponde a la cúspide de las razones y adaptaciones para sobrevivir en su naturaleza y es por ello que podemos entendernos a nosotros mismos como el resultado de un proceso evolutivo, y metonímicamente como un producto de diseño que resulta de un proceso de adaptación que aún no termina, por ello nos centraremos en dicho proceso que desemboca en la complejidad de los seres vivos tal y como hoy los conocemos comparándolo analógicamente con el diseño y su adaptación en las formas y relaciones contemporáneas.

También apreciamos como cada individuo cumple un importante ciclo, y aunque estos mueren al finalizarlo, su herencia trasciende a su existencia, dejando una marca genética, una tendencia, una enseñanza, un conocimiento que sin duda influirá en el comportamiento posterior de quienes continúan el ciclo que permite la permanencia y surgimiento de otros individuos, buscamos profundizar en esta lógica humana para ver la similitud con la que muchos de los diseños que el hombre ha ideado también responden a dichos parámetros.

LA DOMESTICACIÓN DE LAS FORMAS

El ser humano ha escogido para la domesticación especies con una formidable e inherente capacidad y tendencia a variar, dichas especies animales y vegetales han sido asimiladas en condiciones óptimas para la interacción con el ser humano, de ello tomamos nuevamente una analogía de las formas, gráficas y productos pues desde el inicio de los tiempos el hombre se ha inspirado y basado en todo el entorno natural y la amplia creación, para formular y reproducir los objetos de la vida cotidiana que intervienen y se vinculan con el en su dinámica diaria, de ello también decimos que ha abstraído formas y figuras que analizadas desde este punto de vista han sido "domesticadas" para la convivencia con el hombre y de ello se han derivado productos artefactos, gráficas e iconografía que en distintos niveles complementan o resuelven las necesidades del ser humano , dichos elementos no han permanecido estáticos sino que al igual que toda especie domesticada han variado según distintos contextos y tiempos , manteniendo muchas veces esas constantes morfológicas heredadas que permanecen inherentes en sus contenidos; también encontramos que estos han variado según distintos acontecimientos históricos, fenómenos y tendencias marcadas por el paso del tiempo en los distintos sucesos culturales y sociales.

LA VARIABILIDAD DE LAS FORMAS

Existen especies animales que se han acercado la cotidianidad del ser humano siendo domesticadas, estas han sido susceptibles a la intervención del hombre en sus modos y estilos de vida, los mismos que han tenido como resultado evidentes variaciones de su estado natural o salvaje; siendo también susceptibles a mejoras o modificaciones rápidas.

Según Darwin Las condiciones propias de la vida se ven afectadas de manera directa o indirecta pero siempre se debe tener en cuenta 2 consideraciones: la naturaleza del organismo como tal y la naturaleza de las condiciones, las mismas que pueden resultar:

1. Variaciones semejantes en condiciones desemejantes

2. Variaciones desemejantes en condiciones que aparentan ser casi uniformes

De ello podemos esperar efectos definidos e indefinidos según la variación de las especies, siendo los primeros aquellos que prevalecen en varias generaciones y se prolongan una vez que han aparecido; las segundas son aquellas anomalías que aparecen en medio de una población o forma de vida uniforme de manera inesperada.

Toda variación que no sea hereditaria carece de importancia, de ello podemos apreciar que hay variaciones que trascienden y otras que no tienen ni presentarán mayor relevancia luego de su aparición o en el final de su ciclo de vida, sin embargo hay otras variaciones que se heredan y que predominan en las siguientes generaciones.

Estas peculiares observaciones de variaciones en la genética determinante de las especies, serán tomadas como base para obtener y analizar variables y constantes que han perdurado en la genética del diseño gráfico en algunos puntos de la historia así como su posterior desarrollo fundamentado en las características que se heredan en las generaciones de productos gráficos y estéticas posteriores, con ello determinaremos las variables dependientes e independientes para la base experimental que planteamos.

LA SELECCIÓN EN ESTADO DOMÉSTICO.

Entenderemos por selección al proceso evolutivo de las especies, por el cual determinadas variaciones alteran características específicas de las especies para su permanecía sobre otras; un rasgo notable de la selección en los animales en estado doméstico es que podemos ver como tienen esa capacidad de adaptarse y esto no para su propia utilidad, tampoco al capricho del hombre, aunque este utilice dichas cualidades para su beneficio como el caso de sabueso o muchos otros que se vinculan en usos y necesidades del hombre.

El éxito de la selección doméstica no está en la capacidad que tiene el hombre para rodearse o acumular fenómenos de selección, sino en la forma en que la naturaleza da variaciones sucesivas y el hombre las va dirigiendo en ciertas direcciones de utilidad para sí mismo; y en efecto podemos decir que el hombre ha creado razas de las que ha recibido cierta utilidad; esto no es más que una muestra de la perspicacia del ser humano para intervenir incluso en complejos procesos que ayudan a solventar ciertas funciones de su cotidianidad, cuanto más serán sus capacidades para dominar e intervenir en campos en los que posee mayor control como lo ha hecho con el diseño, no para crear o concebir ideas a su capricho, pues aunque pueda hacerlo sus ideas no perduraran a menos que dichas variaciones surjan como la adaptación misma de un producto grafico en su entorno tal y como lo hemos visto en esta analogía comparativa con la evolución de las especies, de ello también entendemos que las creaciones y producciones no pueden partir de cero en el conocimiento sino surgirán de una herencia genética preconcebida en la cognición de los usuarios o individuos que se ha desarrollado y evolucionado desde una matriz inicial.

IMPORTANCIA DEL ENTORNO EN LA LUCHA POR LA EXISTENCIA.

Entendemos cada especie en estado natural o doméstico como un ser que no está aislado de su entorno sino que corresponde y sostiene con él una dinámica que determina su modo de vida, y en esta misma analogía basamos las afirmaciones darwinianas para relacionarlas con el contexto de diseño y producción de objetos - signo que también deben corresponder a un entorno y un contexto delimitado por variables que dan lugar a su forma y desarrollo; y con los cuales mantienen una constante lucha por la supervivencia.

Una importante consideración es que todos los seres orgánicos buscan expandirse y propagarse numéricamente así tienen mayores probabilidades de perpetuar su herencia genética y su especie, sin embargo vemos como en la naturaleza todo atraviesa fases de destrucción para evitar que las especies se propaguen de forma descomunal, ya que sin estos procesos no habría país que pueda albergar las especies en crecimiento desproporcionado, sin embargo un fundamento muy importante para el crecimiento sostiene " no podrá obtenerse un gran número de individuos de un animal o una planta sin que sean favorables las condiciones para su propagación", lo cual en los productos de diseño debería ser tomado como una ley que se plantee de forma similar exceptuando el hecho de que el hombre puede crear dichos productos en un número indeterminado, pero estos no podrán ser propagados en el colectivo sin que las condiciones determinadas por el entorno de la demanda sean favorables, pues de no ser así tendríamos un fracaso rotundo en cualquier producción, por ello en términos productivos y de mercadotecnia no es desconocido que todo producto o diseño debe ser sostenido en una demanda y corresponder a las necesidades y requerimientos sociales, culturales y estéticos de un colectivo; sin embargo existen excepciones como las que vemos en la naturaleza cuando Charles Darwin sostiene que cuando los individuos escasean debemos permitir que las especies críen sin importar su calidad genética, que en términos de diseño y producción toma sentido cuando entendemos que sin importar su calidad estos serán recibidos y aceptados dada la demanda del producto ante dicha escasez.

PREMISAS DE LA EVOLUCIÓN.

Los argumentos evolutivos de Darwin sintetizados en algunas premisas servirán como margen y marco referencial para el desarrollo interpretativo del análisis, la experimentación y los resultados de nuestra investigación, entre los cuales podemos hemos destacado los siguientes:

- Las buenas y malas cualidades son hereditarias.
- Conservar toda variación Pequeña cuando es útil.
- El entrecruzamiento entre distintas variedades o entre individuos de otra estirpe da vigor y fecundidad a la descendencia
- Si hay una especie que no se modifique y mejore en grado correspondiente con sus competidores será exterminada.
- La s especies más comunes prevalecen sobre las más raras, debido a su capacidad para ser mejoradas o modificadas con mayor rapidez; es decir que en el transcurso del tiempo la selección natural formula nuevas especies, haciendo que las que no varían sean cada vez más raras, hasta que finalmente se extinguen.
- El ser humano ha domesticado especies naturales a lo largo de la historia, logrando que las mismas sufran variaciones más aceleradas y que tienen rasgos o características de su variación que se hacen más evidentes que en otras especies semejantes.
- Toda variación que no sea hereditaria carece de importancia siendo las más importantes las que predominan en las siguientes generaciones de una especie, viéndonos obligados a tomar la herencia de cualquier rasgo como una regla y la no herencia como una anomalía.

LA SEMIÓTICA DEL DISEÑO

LA SEMIÓTICA DEL DISEÑO

Sexe (2008) en su obra Diseño.com analiza varios enfoques tradicionales del diseño, y como este no solo puede tener varias interpretaciones, sino que en sí concibe distintos significados, trascendiendo sobre lo medible, lo exacto y lo objetivo, pues según el punto de vista del individuo esto también llega a ser subjetivo, se deja de mirar al diseño como un mensaje elaborado para un destinatario, y se lo ve más bien como un discurso que puede ser interpretado, algunas definiciones del diseño la ligan directamente a la comunicación de un mensaje, pero no podemos decir que el diseño es comunicación ni que sus términos son remplazables o equivalentes, tampoco se puede esperar una teoría final sobre el diseño y la comunicación por más que traten de ser definidas ya que son campos del conocimiento en construcción y tendrán siempre una explicación provisoria es por ello que la abordaremos en esta complejidad desde una metáfora de la comunicación con respecto al diseño pues ambas comparten los signos y las relaciones semióticas que las conforman, es por ello vital que entendamos los conceptos y definiciones que intervienen en la dinámica del diseño como signo y sus relaciones con el entorno.

“Dado que todos los pensamientos son signos, se sigue que todos los pensamientos deben dirigirse ellos mismos a otros pensamientos, puesto que tal es la esencia del signo”

Charles Sanders Peirce

EL MUNDO DESDE LA SEMIOLOGÍA

La semiología surge como una disciplina formal que trata de buscar una teoría explicativa de la dinámica de los signos tratando de descubrir las leyes que los gobiernan, sin detenernos en lo formal o descriptivo, lo obvio e inmediato La semiología es la visión con la que enfrentaremos el mundo, sus relaciones culturales y dinámicas sociales para complejizar dichas situaciones y ser interpretadas desde el campo del diseño, como argumenta Sexe (2008), veremos signos donde antes no los había, entendiendo que más allá del contenido obvio de los objetos de uso cotidiano, de las gráficas o cualquier elemento que nos rodea atenderemos la forma en la que se está expresando en determinada dinámica contextual, es ahí donde radica el signo.

EL SIGNO

Este es uno de los primeros conceptos que cualquier estudiante de diseño conoce desde un principio, sin embargo en muchos casos no se lo ve como parte de una sintaxis, y a medida que pasa el tiempo olvidamos lo importante de la composición del signo, lo cual será de vital importancia para entender la dinámica relacional entre los mismos, su forma y la manera en que estos son interpretados. Saussure (1980) define al signo como un elemento de dos caras, en la primera cara se encuentra el significado que contiene lo abstracto del signo, el contenido que presenta inherente un significado dado por el conocimiento previo de otros elementos que emergen en una idea o lectura que va más allá de su significante que es la segunda parte de la que se compone el signo, siendo esta la representación material que evoca la sensorial; volviendo a la idea inicial de Sexe, que debemos aprender a mirar signos en donde no los veíamos, entenderemos ahora a cada elemento que nos rodea como una relación bilateral entre significado y significante que convergen en un todo.

PROPIEDADES DEL SIGNO

La dinámica entre el habla, la lengua y el lenguaje nos ayuda a entender la importancia y la complejidad de las relaciones que estudia la semiología; la lengua muchas veces es confundida con el lenguaje, en donde tenemos letras que conforman sílabas y a su vez palabras, las mismas que se usan para dar nombre a todas las cosas que nos rodean , las sílabas forman fonemas que se unen con otros para constituir impresiones acústicas que asociamos con ideas previamente concebidas o establecidas para constituir un lenguaje, entonces decimos que es propio del hombre la facultad de constituir una lengua, mas no el poseer un lenguaje, siendo esta una conjunción de signos inherentes a ideas. La lengua se entiende como un conjunto de normas y reglas que convergen en un producto colectivo que no puede ser afectado por un individuo aislado ya que se resuelve como un bien social, en el cual las significaciones y conceptos se han convenido en ideas diferentes.

Por otra parte el habla si es un acto individual de selección y actualización y podría definirse como la presentación de los signos que pertenecen a la lengua que se actualiza y retroalimenta en la repetición de los mismos signos, ya que un signo para ser convertido en lengua se debe primero a su constante repetición en diferentes discursos, de aquí la importancia del habla y la lengua, ya que ninguno es nada sin el otro y los dos forman el lenguaje, una complejidad semiótica que puede ser entendida únicamente a través de una rama que interprete la dinámica de estos signos en la vida social, en donde la separación de la lengua y el habla es tan solo el principio para establecer un proceso de sentido, en donde no hay otra forma de concebir lo social, lo cultural o lo propio del ser humano.

El lenguaje trasciende a otras estancias de comportamiento sintáctico, hablamos del lenguaje que interviene en la convivencia del hombre, en una lectura que lo asocia como parte de un lenguaje en el que se complementa con los elementos de su cotidianidad, con los que interactúa y se asocia; dejando de lado aquellos con los que no es compatible.

En dichas interacciones podemos observar propiedades y principios que presentan los signos entre los cuales destacamos las siguientes:

LO ARBITRARIO DEL SIGNO.

Los signos pueden ser definidos como convenciones regladas, sin embargo su convergencia entre significado y significante a su vez se vuelve una divergencia entre los mismos, ya que el significado presenta arbitrariedad según el intérprete o la connotación que se le quiera dar, o según la situación social, cultural o incluso emocional del receptor, por ejemplo el dibujo de un corazón figurado, no es en sí una réplica de la forma real de un corazón, sin embargo el conocimiento previo que tiene el colectivo acerca de la figura sintetizada de él puede referir según sea el caso, diferentes significados como el amor, amistad, ternura, pasión, entre muchos otros a pesar de que el significante no varíe, gracias a esta propiedad podemos disfrutar de la poesía, de los chistes, los acertijos, y el enriquecimiento retórico que se le puede dar al lenguaje.

LA MUTABILIDAD Y LA INMUTABILIDAD DEL SIGNO

Podemos decir que en una lengua un significante ha sido libremente elegido para denotar un significado, sin embargo ante el colectivo que lo emplea no es libre sino impuesto, es heredado de un tiempo que lo precede, ante esto el signo es inmutable, ante este concepto también debemos tener en cuenta que la mutabilidad evidente de los signos ante circunstancias determinadas en las que estos son referidos a nuevos conceptos o incluso reemplazan otros

VALOR

Como enunciamos previamente ningún signo está aislado sino que forma parte de un sistema en el que todo está relacionado entre sí, es entonces que el valor es la presencia de otros signos en él, por ejemplo los sinónimos de una palabra contiene y comparten un mismo significado, sin embargo cada palabra posee un valor propio y único; esto es lo que entendemos como valor, la capacidad de cada signo para ser lo que otro no es.

DENOTACIÓN Y CONNOTACIÓN

Llamamos denotación a la composición objetiva y connotación a aquella que es subjetiva, ambas se derivan de un mismo signo pero cada una se interpreta o asimila de forma diferente.

LA SEMIÓTICA.

Podemos decir que la semiótica trasciende de los términos de la semiología, pues aunque esta también estudia las relaciones y sistemas de los signos, abarca un rango mayor que la semiología al no tener en cuenta únicamente a los signos que tienen una función comunicativa, sino que traslada dicha necesidad de estudio a la compleja relación de cualquier sistema estructurado colocándolo en equivalencia con una lengua.

EL DISEÑO Y LA SEMIÓTICA.

Una vez analizados los fundamentos de la semiología y la semiótica podemos entender los objetos de diseño como signos complejos, que poseen inherentes un contenido conceptual a más de su presencia material, esto concebido como una relación entre su significado y significante, lo cual es vital tener claro para fundamentar bien el producto o objeto de diseño para no caer en uno de los frecuentes errores del mal diseño, en donde se carece de concepto.

LA SEMÁNTICA.

Otro término importante dentro de nuestro estudio es la semántica , la misma que será entendida como la que se encarga de los aspectos del significado en sí. diferencia de la semiótica que profundiza en la relaciones de los sistemas de signos y sus estructuras.

LA PERCEPCIÓN TRIÁDICA

Charles Sanders Piers considerado como padre de la semiótica moderna logra sentar bases importantes para nuestro estudio y la interpretación de los signos en términos absolutos, de ello tomamos los siguientes conceptos que servirán para nuestro estudio experimental.

FANERÓN

Entenderemos como fanerón a la totalidad cognitiva que un individuo posea respecto a algo, no tendremos en cuenta la calidad cognitiva que este posea acerca de un asunto, pues el fanerón abarca todo el rango de conocimientos que lo componen sea cual sea su naturaleza.

FANEROSCOPIA

Esta estudia el fanerón descomponiéndolo en 3 categorías fundamentales, las mismas que forman parte de una composición tríadica, una relación inseparable en la que el primero se vincula al segundo y el segundo al tercero, cada elemento compone y coopera con el siguiente entendiéndose como un todo, de esta manera analizaremos el signo.

De esta manera entendemos al signo en 3 fanerones:

El representamen: Es la representación misma de algo que está ausente.
El objeto : Es el elemento representado
El interpretante: En este interviene la cognición interpretativa del individuo

Cabe resaltar que aunque se los ha numerado por separado el uno depende del otro y está estrechamente ligado, y su interpretación depende de esta dinámica de interacción, pues un signo que representa un objeto ausente podría ser interpretado de distinta manera según la cognición del interpretante, es por eso que el resultado de cada signo depende de esta estrecha interrelación semiótica.

EL MUNDO COMO UNA CADENA DE SIGNOS

Una vez que comprendemos la triada de un signo, podemos complejizar su composición elemental, que para existir necesita un interpretante, el mismo que también es un signo con ya que está ligado a un conocimiento que lo compone y lo forma, a un estilo de vida o una identidad, entonces este interpretante a su vez requiere otro interpretante que en sí mismo existe un representamen, vemos entonces que el mundo y todo lo que nos rodea está ligada a una relación semántica entre todo lo que nos compone, y que todo conocimiento, pensamiento y forma de vida puede ser complejizado como un fanerón.

Se analiza el diseño como un signo que no comunica, sino que se interpreta, en donde las denotaciones pasan a un segundo plano de significación y son las connotaciones las que toman el protagonismo de decodificación subjetiva, de este aporte tomamos los parámetros de medición y evaluación para la experimentación.

LÓGICAS DE INTERACCIÓN COTIDIANA

LÓGICAS DE INTERACCIÓN COTIDIANA

Baudrillard (1968) establece de manera ejemplificada el abordaje de la semiótica en los sistemas de signos comparándolos con la semiología en los sistemas de relación lingüística, sin embargo vemos también cómo la complejidad de la primera relación es mayor al intervenir diferentes factores a diferencia de la lingüística, pues no se ven afectados en una escala tan evidente con el paso del tiempo, no así los objetos como signos que no están normados en leyes de composición y poseen elementos variables entre uno y otro, tratar de normar o establecer una lógica de función rígida entre este sistema sería muy difícil, sin embargo podemos entender y apreciar la dinámica relacional del hombre con los elementos que lo rodean, objetos que en muchos casos satisfacen necesidades superfluas del ser humano con sucesiones de productos nuevos, en donde como dice el autor “La racionalidad de los objetos choca con la irracionalidad de las necesidades”, y es evidente la sobre producción de elementos y la necesidad del hombre de renovarlos, todo esto gira en un sistema estructural no tan evidente en el que hay varios factores de análisis que debemos comprender.

LA PERSONIFICACIÓN DE LOS OBJETOS - SIGNO

Los objetos signo según Baudrillard (1968) personifican las relaciones humanas, y su lógica establecida con respecto a su estructura y posición en la sociedad son la significación moral de lo que el hombre quiere proyectar con ellos y lo que el hombre ha construido en su cultura y sociedad a través de los años, los objetos pueden ser una clara muestra de la jerarquía y entorno familiar ideal, o simplemente una muestra de lo que somos, de la cultura que tenemos, incluso de nuestra formación cognitiva a lo largo de nuestra vida, que se compone también de la estructuración social que nos ha rodeado a lo largo de la historia, también es importante como los objetos no están aislados, sino que se corresponden unos con otros y a su vez se interrelacionan con el hombre.

El contexto cultural y social del hombre están en constante cambio por ello no es extraño que a medida que cambian las relaciones del hombre en su entorno familiar y social, cambian también los estilos de los objetos - signo que lo rodean, así como sus múltiples significaciones.

“Los objetos tienen así, aparte de su función práctica, una función primordial de recipiente, de vaso de lo imaginario. A lo cual corresponde su receptividad psicológica. Son así el reflejo de una visión del mundo en la que cada ser es concebido como un “recipiente de interioridad, y a las relaciones como correlaciones trascendentes de las sustancias; siendo la casa misma el equivalente simbólico del cuerpo humano, cuyo poderoso esquema orgánico se generaliza después en un esquema ideal de integración de las estructuras sociales.”

Jean Baudrillard

En este apartado el autor habla de la sintaxis de los objetos en la relación cotidiana con el hombre y su entorno, y como dejan de ser percibidas como simples materialidades, sino con muestras de un contenido inherente a su forma que trasciende sobre lo objetivo y compone su relación colectiva con el contexto que lo rodea y el conocimiento que el hombre tiene sobre este.

EL CONSUMO MASIVO DE SIGNOS

El ritmo de producción del mundo moderno es alarmante, aun para la sociedad de consumo en la que vivimos, sabiendo que el hombre siempre ha adquirido y poseído bienes a lo largo de la historia ya no hablamos de poseer, sino de consumir, ya que consumo no es comprar una cantidad determinada o un tipo específico de productos, sino que según Baudrillard convierte en "una actividad de manipulación sistemática de signos."

También acota:
"Para volverse objeto de consumo es preciso que el objeto se vuelva signo, es decir, exterior, de alguna manera, a una relación que no hace más que significar."
Vivimos entonces de la manipulación de signos que nos rodean y que están en nuestro colectivo y que nos crean necesidades que seguramente no tenemos, lo que buscamos es corresponder a significaciones a las que nos queremos asociar, signos que nosotros también queremos representar.

No nos centraremos en la crítica al mundo consumista que baudrillard continúa realizando en su propuesta, más bien nos enfocaremos en la dinámica de este sistema en el cual el ser humano está inmerso y que esclarece en gran manera la sintaxis de los signos de un mundo contemporáneo.

IDENTIDAD DEL MUNDO CONTEMPORÁNEO

IDENTIDAD DEL MUNDO CONTEMPORÁNEO

Sin duda la identidad es un término que se ha venido utilizando con gran frecuencia en todo discurso y contexto social, político y cultural, todos sin excepción hablan de fortalecer la identidad aunque en muchas casos su definición no esté del todo esclarecida, sobre todo en el complejo mundo contemporáneo en el que vivimos, un mundo marcado por lo masivo y lo colectivo de un mundo global, en el que las identidades se fragmentan y componen de lo diverso y no queda claro que tipo de concepto debemos manejar al referirse a identidad cuando las colectividades comparten cada vez, más términos semejantes, esto nos lleva a varias definiciones en las que podemos explicar las relaciones humanas desde una identidad individual y otra colectiva en donde el conocimiento individual forma parte de los procesos de comprensión, lectura y decodificación del entorno humano, entendiéndolo también como un ser de carácter social, que corresponde también a un sentido de los otros.

IDENTIDAD INDIVIDUAL

Erickson (1974), define la identidad social en la percepción individual que cada miembro de una colectividad posee de sí mismo, aquí la identidad es reflexiva del individuo y nace de poner en crisis su sentido de identidad, en este concepto sin embargo es imposible visualizar al hombre como un ser de identidad aislada, al contrario debe reconocer su pertenencia a un grupo o entorno al que él pertenece diferenciándolo de otros.

IDENTIDAD COLECTIVA

Friedlander (1977) describen la identidad colectiva como el conjunto de características propias y atributos que poseen en específico un grupo social, dichos elementos característicos se constituyen a lo largo de un tiempo en procesos históricos que modelan los comportamientos y hechos culturales de los mismos.

IDENTIDAD CONTEMPORÁNEA.

Sabemos que parte esencial de la identidad es el identificarnos con un grupo, el mismo que hace que nos sintamos diferentes a otros, generando aquel sentido de pertenencia de lo que somos, en donde nuestra identidad individual llega a ser el resultado de una significación subjetiva del contexto social en el que nos encontramos, sin embargo la singularidad de los grupos sociales se ha complejizado en el mundo contemporáneo, pues desde hace ya mucho tiempo que las masas son homogéneas en sus estilos de vida y pensamiento como hace solo algunos años, en donde aún podíamos abarcar un territorio por elementos comunes como la religión, hoy en día cada individuo de un colectivo presenta distintas pertenencias que los componen y fundamentan su identidad en un amplio abanico de partes

La identidad colectiva contemporánea se compone entonces de la compleja pluralidad individual en la que cada uno comparte rasgos semejantes con los que se identifica con el otro, pues del otro tomamos los rasgos con los que queremos asimilar y los asociamos con la concepción de lo que nosotros somos, para juntos corresponder a un conjunto de características semejantes; a su vez el "otro" se identifica y toma para sí los rasgos de los "otros" con los que conformamos una ese conjunto de características semejantes y comunes que componen la identidad colectiva contemporánea.

Vemos el objeto, su concepción y su proceso de conformación morfológica contemporánea en la analogía de los fundamentos de la evolución de las especies, y continuando esta personificación retórica entendemos los objetos como elementos también dueños de una identidad, como individuos que junto con el entorno y el ser humano conforman una identidad colectiva, que se refleja en el otro y así mismo se corresponde.

Capítulo 2

ANÁLISIS

El origen

LAS BASES DE LA EVOLUCIÓN Y EL DISEÑO.

Es evidente que el diseño gráfico al igual que toda rama del conocimiento que se ha desarrollado en una línea visible de tiempo, evoluciona desde un punto o puntos de origen hasta formar complejas redes cognitivas que se relacionan y complementan unas con otras, cada una en su ámbito forma un sustento coherente que nos permite comprenderla de manera profunda o parcial.

A diferencia de las ciencias exactas, el diseño es "una ciencia en construcción" (Moles, 1995) en donde aún hay mucho por explorar, sin embargo en el mundo contemporáneo nada queda expreso como una verdad absoluta y habrá muchas maneras de abordar el diseño; desde un punto de vista muy común puede ser visto como el resultado de una operatoria morfológica o un procedimiento metódico de directrices y pautas estéticas, sin embargo nosotros lo abordaremos desde un enfoque menos convencional para esta rama.

Miremos el contexto actual del diseño, como una respuesta o solución que se ha adaptado a una cultura, cultura que se ha constituido a través del tiempo y la historia, esta no ha permanecido inmutable sino que ha variado y por ende el diseño también lo ha hecho; así que para tratar de entender y establecer pautas en la evolución del diseño podríamos profundizar en la evolución cultural del hombre, sin embargo esta investigación no aborda de manera directa ese fundamento; cavaremos un poco más profundo en la esencia misma del ser evolutivo, dando por sentada la sincronía entre el hombre su cultura y el diseño como un resultado que se desarrolla con él.

En un inicio decíamos que toda ciencia parte de un punto de origen, así que tomamos la pauta de Charles Darwin el más famoso biólogo naturalista, que fundamentó la Teoría de la Evolución en su obra "El origen de las especies"(Darwin, 1859); y una vez que hemos concatenado la evolución del diseño y la evolución de las especies, al igual que Darwin iremos precisamente al origen, pues conforme a este planteamiento buscamos empatar estos conceptos y verificar su hipotética equivalencia con varias premisas de su teoría

SINCRONÍA EVOLUTIVA DE LAS ESPECIES Y EL DISEÑO GRÁFICO

La evolución de las especies se ha desarrollado en circunstancias y parámetros que Darwin analiza y estudia de forma particular y concreta para fundamentar las pautas y lineamientos base de la evolución, de esta teoría tomamos algunas de sus premisas concretas que analizaremos no en términos biológicos, sino como lineamientos sincrónicos en la evolución del diseño gráfico.

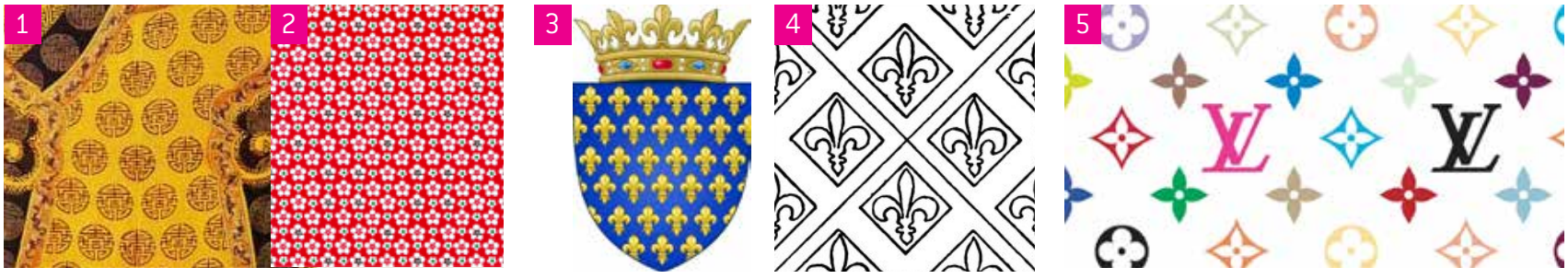
Para este análisis y sus posteriores resultados es necesario abrir nuestra mente a esta analogía y trasladar los términos biológicos a nuestro caso de estudio, al hablar de "especies" entenderemos que al igual que la evolución desencadena una serie de transformaciones que dan lugar a distintos tipos y variedades de seres, en el diseño gráfico esta evolución ha desatado una igualmente rica gama de variedades estéticas y morfológicas que se han desarrollado, cada una en sus condiciones y tiempos.

Como primer paso para verificar que estas 2 analogías pueden empatarse una con otra, veremos un rápido recorrido por las resoluciones y estructuras que diseño gráfico ha generado en el tiempo, en donde encontraremos patrones de semejanza donde sentar las bases de la investigación.

REPETICIÓN DE ELEMENTOS EN ORDEN REGULAR SIN CONTACTACIÓN:

En este primer caso vemos un parámetro de repetición simple, que da lugar a uno de los parámetros de composición más elementales para generar tramas gráficas, en donde los elementos no se vinculan pero se distribuyen de manera uniforme en la composición siguiendo una estructura de orden regular en la trama.

En estos ejemplos podemos apreciar como culturas orientales como la china y la japonesa han seguido estos parámetros de composición, generando tramas gráficas según el mismo principio en numerosos textiles a pesar de sus diferencias culturales, también tomamos como ejemplo una trama de repetición clásica en el medioevo y el renacimiento, donde la flor de lis es utilizada en tapices y diseños propios de la época; finalmente tomamos como ejemplo contemporáneo a la conocida trama de Louis Vuitton, que ha posicionado la marca como un sinónimo de estatus a nivel mundial, dicha trama utiliza el mismo principio de repetición.



1. [Vestimenta de la dinastia Quing (China)]. Recuperado de http://www.artvalue.com/auctionresult--qing-dynasty-1644-1911-china-an-imperial-kesi-robe-3675752.htm
2. [Patron textil de flores Japonesas] Recuperado de https://www.flickr.com/photos/davidwieland/4151563763
3. [Escudo de armas del Reino de Francia] Recuperado de http://unaodiseamedieval.blogspot.com/2011_05_01_archive.html
4. [Flor de lis (patrón medieval - abstracción de vitral)] http://etc.usf.edu/clipart/61500/61594/61594_color_glass.htm
5. [Trama Luis Vuitton)] http://etc.usf.edu/clipart/61500/61594/61594_color_glass.htm

REPETICIÓN DE ELEMENTOS EN ORDEN IRREGULAR SIN CONTACTACIÓN:

El popular diseño vintage que hoy tiene gran presencia en el mundo contemporáneo y tiene sus bases en los patrones renacentistas y victorianos que le precedieron como influencia, utiliza elementos de gran valor decorativo y los organiza en composiciones de repetición más irregulares, la mismas que aun se componen dentro de una estructura ordenada pero de mayor complejidad en donde los elementos aun no se vinculan o contactan pero se organizan respetando sus contornos y llenando también de manera uniforme la composición, estos mismos patrones de estructura en la forma se asemejan a composiciones de origen hindú, en donde los elementos de repetición tampoco se vinculan ni contactan pero se organizan uniformemente en la composición con repeticiones de orden irregular, a más de estos ejemplos podemos apreciar un singular registro de como colonias prehistóricas también utilizaron este patrón de composición evidenciando en ello que las bases del diseño se cimentaron desde los principios mismos del hombre.

6

7

8

8. [Trama Vintage B/N]. Recuperado de http://es.gofreedownload.net/free-vector/vector-background/classical-traditional-floral-pattern-background-vector-76264/#.V1S73vI96M8
7. [Mantel Indú con lentejuelas] Recuperado de http://123weddingcardsindia.blogspot.com/2013_01_01_archive.html
9. [Cueva de Altamira / arte rupestre] Recuperado de https://urielarte.wordpress.com/tag/arte-rupestre/

REPETICIÓN DE ELEMENTOS QUE SE VINCULAN EN ORDEN IRREGULAR:

Otro patrón de repetición encontrado nos lleva al art nouveau y al movimiento de artes y oficios, en donde encontramos elementos que se contactan y repiten en un orden irregular; los mismos principios encontramos gráfica de la cultura japonesa que se desarrolla en los mismos parámetros de repetición como podemos apreciar en las imágenes.

9

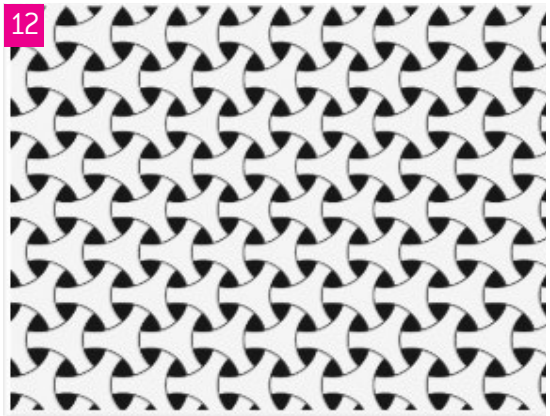
10

11

REPETICIÓN DE ELEMENTOS QUE SE VINCULAN EN UN ORDEN REGULAR:

Tanto en la gráfica celta como la gráfica islámica vemos un parámetro de repetición muy interesante, ya que no solo se compone de los elementos básicos sino que al repetir elementos en un orden regular dentro de una composición se adquieren nuevas lecturas pues los espacios o virtualidades generadas por la contactación de elementos básicos genera nuevas lecturas de composición en donde los elementos componen una muestra gráfica uniforme y mucho más geométrica que en los casos anteriores. Tanto la gráfica islámica como la celta comparten en su naturaleza la prohibición de utilizar la figura humana en su composición por lo que el detalle geométrico de las formas presenta la limpieza visual de las mismas en composiciones abundantes, ordenadas y complejas que parten de elementos simples.

12



13

CITAS:

9. [Trama del movimiento Artes y Oficios]. Recuperado de http://www.artvalue.com/auctionresult--qing-dynasty-1644-1911-china-an-imperial-kesi-robe-3675752.htm

10. [Trama Art Nouveau] Recuperado de https://www.flickr.com/photos/davidwieland/4151563763

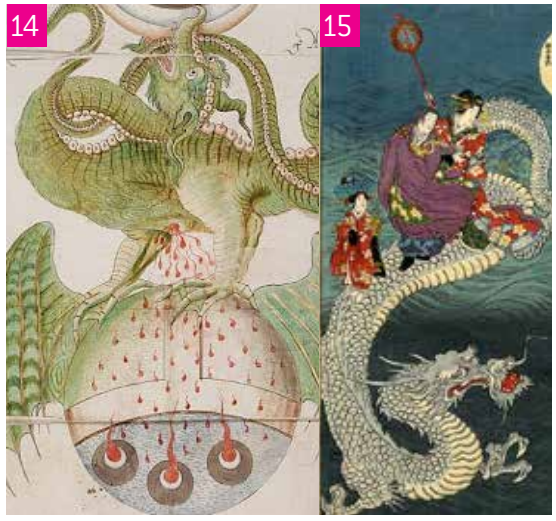
11. [Trama japonesa] Recuperado de http://unaodiseamedieval.blogspot.com/2011_05_01_archive.html

12. [Trama celtal - abstracción de vitral)] http://etc.usf.edu/clipart/61500/61594/61594_color_glass.htm

13. [Trama islámica)] http://etc.usf.edu/clipart/61500/61594/61594_color_glass.htm

EN LAS DISTINTAS ESPECIES SURGEN VARIACIONES DESEMEJANTES EN CONDICIONES SEMEJANTES.

Vemos cómo a lo largo de la historia el ser humano ha representado figuras de la naturaleza y en muchos casos ha conceptualizado figuras desde su imaginario para representar sus temores, retos e ideas de su contexto, tal es el caso del dragón, una figura mitológica que en muchas regiones y culturas orientales fue concebido como elemento de culto para representar lo sagrado, el poder e incluso la majestad, a este se le atribuían connotaciones benévolas y divinas y en su forma gráfica es conformado por partes de 9 animales de la naturaleza, sin embargo vemos como el dragón europeo se forma como un resultado cultural que les permite hacer eco de airadas historias en las que el hombre de su tiempo tuvo que enfrentarse a muchos miedos retos y peligros, en donde la lucha contra las fuerzas del mal propiciadas por sus enemigos se veía representada, esta idea figurada del dragón con el cristianismo se mantiene para representar el mal y sus fuerzas, y mientras el primer caso es objeto de deidad y adoración el otro representa los males y peligros.



Otro ejemplo de esta premisa en el diseño como resultado de un contexto cultural es como el hombre ha representado elementos de la naturaleza a través de distintas culturas,y podemos apreciar que estas, al representar gráficamente un mismo elemento obtienen resultados muy distintos, esto no se debe a la divergencia de formas sino a los distintos estilos y propuestas que surgen como resultado de su contexto social, un claro ejemplo de este apartado es la forma en la que chinos y japoneses abstrajeron la forma de las flores para generar propuestas gráficas, o cómo difiere la representación de fauna de las propuestas precolombinas y el diseño de occidente, estos son casos en los que podemos apreciar cómo se obtienen y forman resultados diferentes de elementos iguales o dicho desde la evolución de darwin: resultados desemejantes de condiciones semejantes.

14. [Dragón europeo / Manuscrito alquímico, s. XVI.] Recuperado de http://barzaj-jan.blogspot.com/2009/10/el-icono-de-san-jorge-tercera-y-ultima.html
15 [Dragón oriental/] Recuperado de http://www.pinturayartistas.com/pintar-dragones/
16. [Abstracción vajilla china] Recuperado de http://www.aliexpress.com/item-img/Cn-021-Vintage-Chinese-Style-Blue-White-Porcelain-Pattern-Fabric-Beautiful-Blue-Flower-Cotton-Cloth-Width/32340689600.html?spm=2114.10010108.1000017.2.6ryuTl
17. [Gráfica japonesa] Recuperado de http://www.colourlovers.com/pattern/407229/japanese_flower

EL ENTRECRUZAMIENTO ENTRE DISTINTAS VARIEDADES O ENTRE INDIVIDUOS DE OTRA ESTIRPE DA VIGOR Y FECUNDIDAD A LA DESCENDENCIA

Esta premisa nos habla de la fortaleza una nueva especie que se forma a partir del entrecruzamiento de individuos de otra estirpe, y en este caso analizaremos dicho concepto empatándolo en circunstancias que han dado vida a corrientes del diseño que se han conformado y posicionado como estilos independientes y propios; tal es el caso de la gráfica en el arte islámico que forma parte de su arquitectura, la misma que surge como un estilo diferenciado luego de la muerte del profeta Mahoma en el 632 DC, la misma que surge bajo fuertes influencias persas, egipcias, persas y bizantinas.

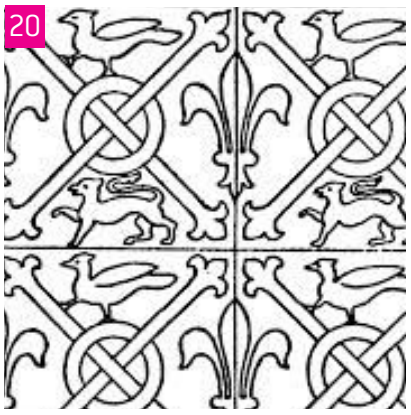
18

19

TODA VARIACIÓN QUE NO SEA HEREDITARIA CARECE DE IMPORTANCIA SIENDO LAS MÁS IMPORTANTES AQUELLAS QUE PREDOMINAN EN LAS SIGUIENTES GENERACIONES DE UNA ESPECIE.

En la evolución del diseño gráfico ciertamente vemos varios puntos de partida que influencias estéticas y marcadas corrientes posteriores, siendo estas el resultado de nuevas propuestas que llevan en sí mismas la herencia de otras que fueron antes que ellas, tal es el caso del art nouveau, que presenta inherente rasgos victorianos que a su vez se derivan de muchos elementos del renacimiento y el medioevo, hoy en dia no se han perdido del todo sino que siguen estando presentes en el diseño contemporáneo y estéticas y corrientes como el vintage, vemos que a pesar de los cambios entre los diferentes contextos en los que se desarrollaba el diseño la herencia de una estética a la otra hace evidente la presencia hereditaria de sus rasgos a otras generaciones.

20



21

22

23

18. [Trama islámica 1] Recuperado de http://barzaj-jan.blogspot.com/2009/10/el-icono-de-san-jorge-tercera-y-ultima.html
19. [Trama islámica 2]Recuperado de https://dirassat.wordpress.com/2013/02/02/contemplating-the-infinity-muslim-architects/
20. [Trama Medio Evo] Recuperado de http://etc.usf.edu/clipart/keyword/medieval
21. [Trama Gótica] Recuperado dehttp://guestbook.blog.naver.com/PostThumbnailView.nhn?blogId=namfx&logNo=131444656&categoryNo=81&parentCategoryNo=81
22. [Trama del movimiento Artes y oficios] Recuperado de http://www.pinturayartistas.com/pintar-dragones/
23. [Trama Art Nouveau] Recuperado de https://www.flickr.com/photos/davidwieland/4151563763

SINCRONÍA DE LAS RELACIONES SEMÁNTICAS Y EL DISEÑO GRÁFICO

Partiremos del análisis de las relaciones que dan sentido y lugar a las complejas estructuras de la lingüística, en donde un mensaje puede ser percibido o interpretado gracias a la articulación del mismo, a través de estructuras menos complejas que se componen en distintos niveles de significación, primero tenemos las letras o caracteres, las mismas que forman palabras, y en niveles superiores se estructuran en oraciones, frases, etc.; esta será nuestra analogía en términos semiológicos, a través de la cual entenderemos al resultado de diseño como una complejidad que se compone de varios niveles relacionales de signos, que dan lugar a la interpretación de una imagen o diseño, tal cual como podemos recibir el mensaje de un libro o una revista mediante la decodificación de los caracteres que lo componen, así también en el diseño podemos percibir e interpretar la conjugación de esta estructura en base a lo que la relación de estos elementos nos permiten conjugar r en niveles más complejos de significación, sin embargo debemos establecer un punto de partida el cual se interpreta como un elemento mínimo de significación que compuesto con otro semejantes dará paso a la formación de dichas estructuras más complejas de significación que en los casos analizados previamente puede identificarse como el o los elementos de repetición de una trama, pues de ellos se arma y conforma la estructura de la composición final, la misma que adquiere un sentido y un significado gracias a la interpretación que un individuo obtiene de la relación que se establece entre los elementos de la composición.

Capítulo 3

EXPETRIMENTO

El Experimento

EL EXPERIMENTO

Según Thomas Kuhn (1962) existen solo 3 posibles focos para una investigación científica fáctica, los mismos que no son siempre distintos, el primero se centra mucho más en la determinación o aproximación más exacta de hechos, que gracias al paradigma se vuelven reveladores, sin embargo en nuestra apreciación, este enfoque se aplica mejor en casos mayormente cuantificables por lo que centraremos nuestra atención en el segundo y tercer foco experimental de Kuhn.

El segundo enfoque plantea la importancia de la formulación de un paradigma, no para que este resuelva por sí mismo el caso de estudio, sino que este establece la importancia de la relación que existe en su sustento, logrando en muchos casos predecir los resultados antes de que estos sean mayormente cuantificables o medibles, esto se obtiene tan solo a través de la aproximación teórica. Si bien nuestra experimentación es cualitativa, busca establecer un paradigma que a futuro podría ser mayormente fundamentado, pero que desde su formulación es importante para establecer la inquietud de su relevancia y cuyo sustento teórico es lo suficientemente desarrollado para que futuras investigaciones continúen aportando a su veracidad.

Vemos que nuestra investigación se sustenta en este enfoque, de este, decimos que con seguridad existen muchos otros sustentos alternativos para abordar el diseño y establecer una pauta interpretativa para su análisis, más nosotros presentamos el sustento de estos 3 fundamentos (evolución semiótica e identidad) con los que hemos podido articularlo, adelantándonos a concluir desde ya, que la complejidad del diseño y su multiforme naturaleza de concepción, la hacen una ciencia de inimaginable potencial, cuyo desarrollo se enriquecerá en su sustento multidisciplinario, estableciendo pautas para su eficiencia y composición metodológica y práctica en otras ciencias.

En los capítulos anteriores hemos repasado algunos ejemplos del desarrollo del diseño a lo largo del tiempo, y establecimos patrones concordantes de sus operatorias y concepciones relacionadas a premisas de la evolución de charles darwin, así como también su analogía en términos de semiótica y lingüística, cabe ahora preguntarnos cómo responderían diferentes elementos al desarrollarse bajo estos patrones en los que hemos direccionado y empatado con los procesos de diseño a lo largo de distintas épocas y tiempos, por lo que se plantea una muestra experimental en la que intervienen diversos estilos y corrientes estéticas del diseño gráfico, descomponiéndose y permitan en variables dependientes e independientes que nos darán como resultado, expresiones gráficas que analizaremos posteriormente.

DEFINICIÓN DE CASOS EXPERIMENTALES.

Se plantean 6 casos experimentales, de los cuales partiremos con la definición de los elementos de mínima significación que a su vez serán sometidos a 6 experimentos que se derivan de las premisas de la evolución analizadas en los capítulos anteriores, dichos experimentos tendrán como finalidad la obtención de tramas gráficas que resultarán del proceso experimental en el cual se tomarán los elementos de mínima significación como variables dependientes para estructurarlos en distintos patrones de organización los cuales serán definidos como variables independientes junto con algunas adaptaciones cromáticas en las cuales se buscará generar una diversidad de resultados gráficos no sólo en términos morfológicos sino semióticos.

Para los procesos experimentales se han definido variables dependientes e independientes con las cuales se realizarán permutaciones de composición mediante las cuales induciremos variaciones deliberadas, pudiendo así obtener respuestas diferentes en cada caso para su posterior experimentación.

Buscando diversificar los resultados para su posterior análisis y comparación se han determinado 6 casos experimentales, 3 de ellos de origen precolombino pero retomadas de 3 estéticas y desarrollos morfológicos diferentes, los mismo que posteriormente serán combinados para dar lugar a un 4to caso experimental, a más de estos se utilizaran rasgos procedentes de las siguientes culturas y estéticas: china, medieval, egipcia y moderna, quedando definidos los casos experimentales en el siguiente orden:

Caso 1: Elementos Precolombinos 1.
Caso 2: Elementos Precolombinos 2.
Caso 3: Elementos Precolombinos 3.
Caso 4: Elementos Precolombinos 1, 2 y 3.
Caso 5: Elemento Chino - Medieval.
Caso 6: Elementos de escritura moderna y egipcia.

DEFINICIÓN DE VARIABLES EXPERIMENTALES.

DEFINICIÓN DE VARIABLES INDEPENDIENTES

Comenzamos por definir las variables independientes para los 6 casos experimentales, las mismas que están conformadas por los parámetros de organización derivados de las relaciones coincidentes de las premisas de la teoría darwiniana de la evolución y el análisis del desarrollo del diseño gráfico en diversas culturas y tiempos realizado en el capítulo tres.

Premisa 1: En las distintas especies surgen variaciones semejantes en condiciones desemejantes.

De la premisa 1 se han encontrado 4 patrones de coincidencia entre el diseño gráfico y la teoría de Darwin de las cuales hemos derivado los parámetros de organización x1, x2, x3 y x4, los mismos que hemos fijado como variables independientes para nuestros experimentos.

- Organización X1: Repetición de elementos en orden irregular sin contactación.
- Organización X2: Repetición de elementos en orden irregular sin contactación.
- Organización X3: Repetición de elementos que se vinculan en orden irregular.
- Organización X4: Repetición de elementos que se vinculan en orden regular.

Premisa 2: Toda variación que no sea hereditaria carece de importancia siendo las más relevantes aquellas que predominan en las siguientes generaciones de una especie.

La premisa 2 da lugar a la variable independiente x5, al establecerse como condición de organización que sugiere el vínculo entre 2 variedades estéticas y morfológicas del diseño gráfico.

- Organización X5: Proyección evolutiva con base en la herencia.

Premisa3: El entrecruzamiento entre distintas variedades o entre individuos de otra estirpe da vigor y fecundidad a la descendencia.

La premisa 3 da lugar a la variable independiente x6, al establecerse como condición de organización que sugiere el vínculo entre 2 variedades estéticas y morfológicas del diseño gráfico.

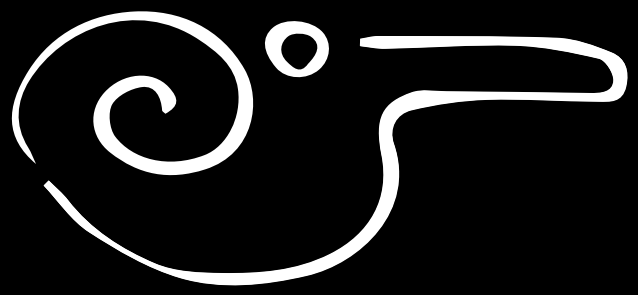
- Organización X6 : Entrecruzamiento de variedades diferentes.

CASO 1: ELEMENTOS PRECOLOMBINOS 1 (LINEAL)

CONCEPTUALIZACIÓN:

El caso experimental número uno se genera con elementos tipológicos de repetición, los mismos que se basan en grafica precolombina de desarrollo lineal.

ELEMENTO BASE:



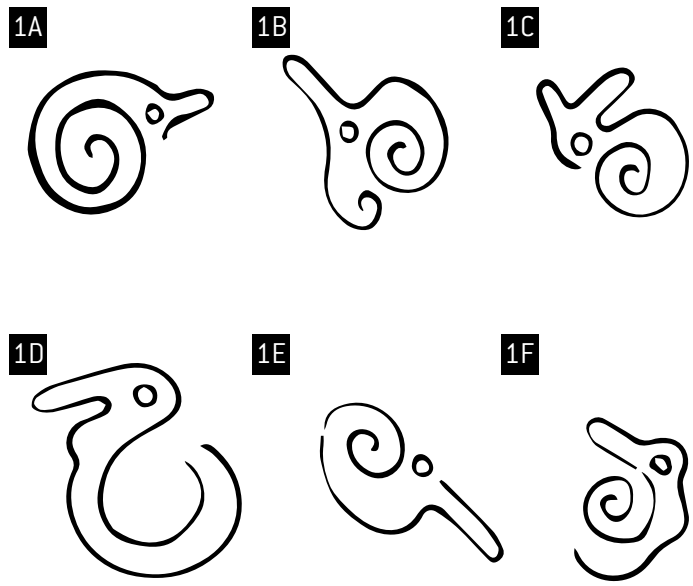
DEFINICIÓN DE VARIABLES

A partir del elemento base se han desarrollado 5 elementos tipológicamente afines, las cuales se caracterizan por su desarrollo de carácter lineal y orgánico, dichos elementos se han establecido como variables dependientes del caso experimental número 1.

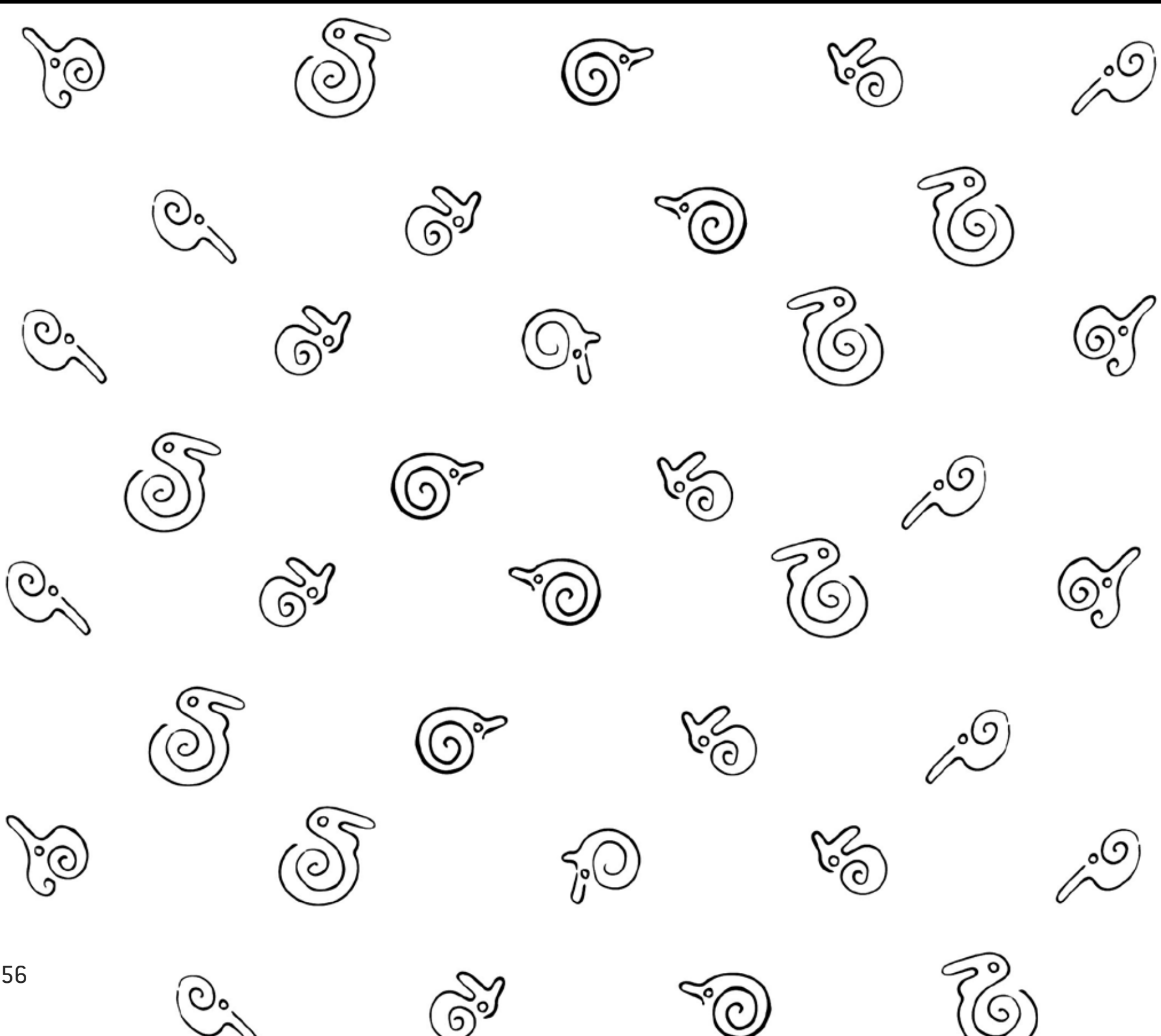
Variables dependientes:

- Variable 1A
- Variable 1B
- Variable 1C
- Variable 1D
- Variable 1E
- Variable 1F

} • Serie 1

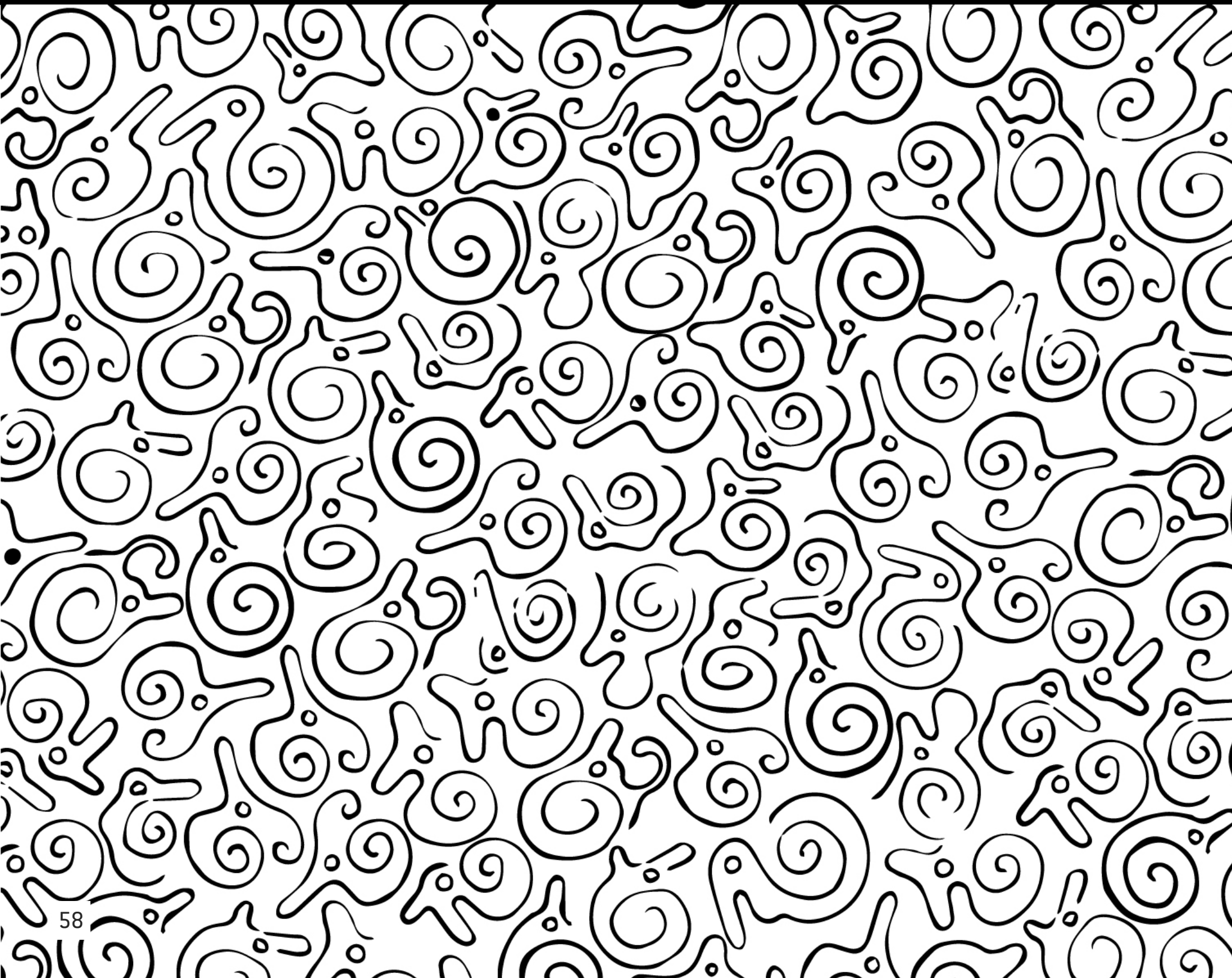


EXPERIMENTO 1A (Serie 1 + x1)



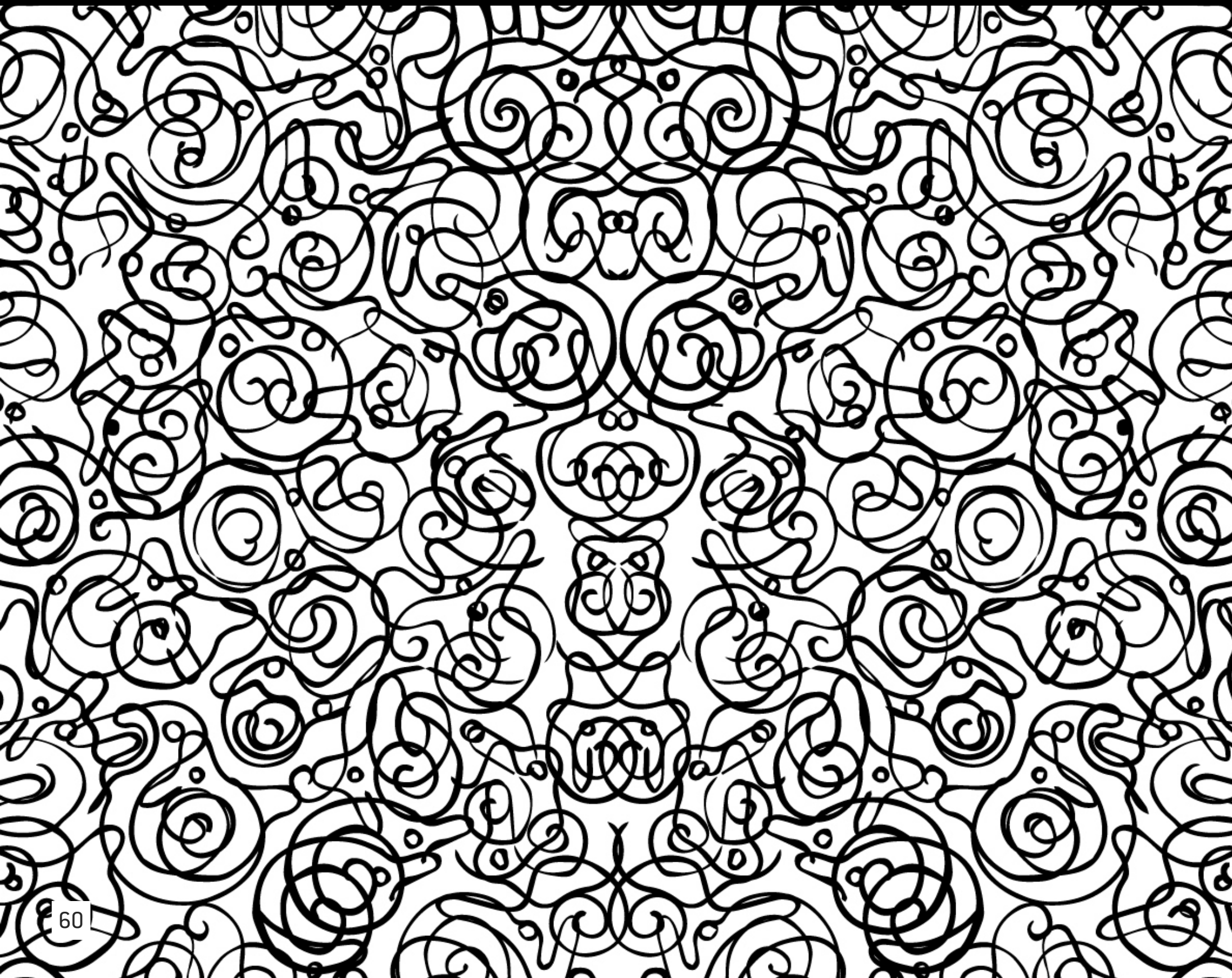
Variación cromática

EXPERIMENTO 2A (Serie 1 + x2)

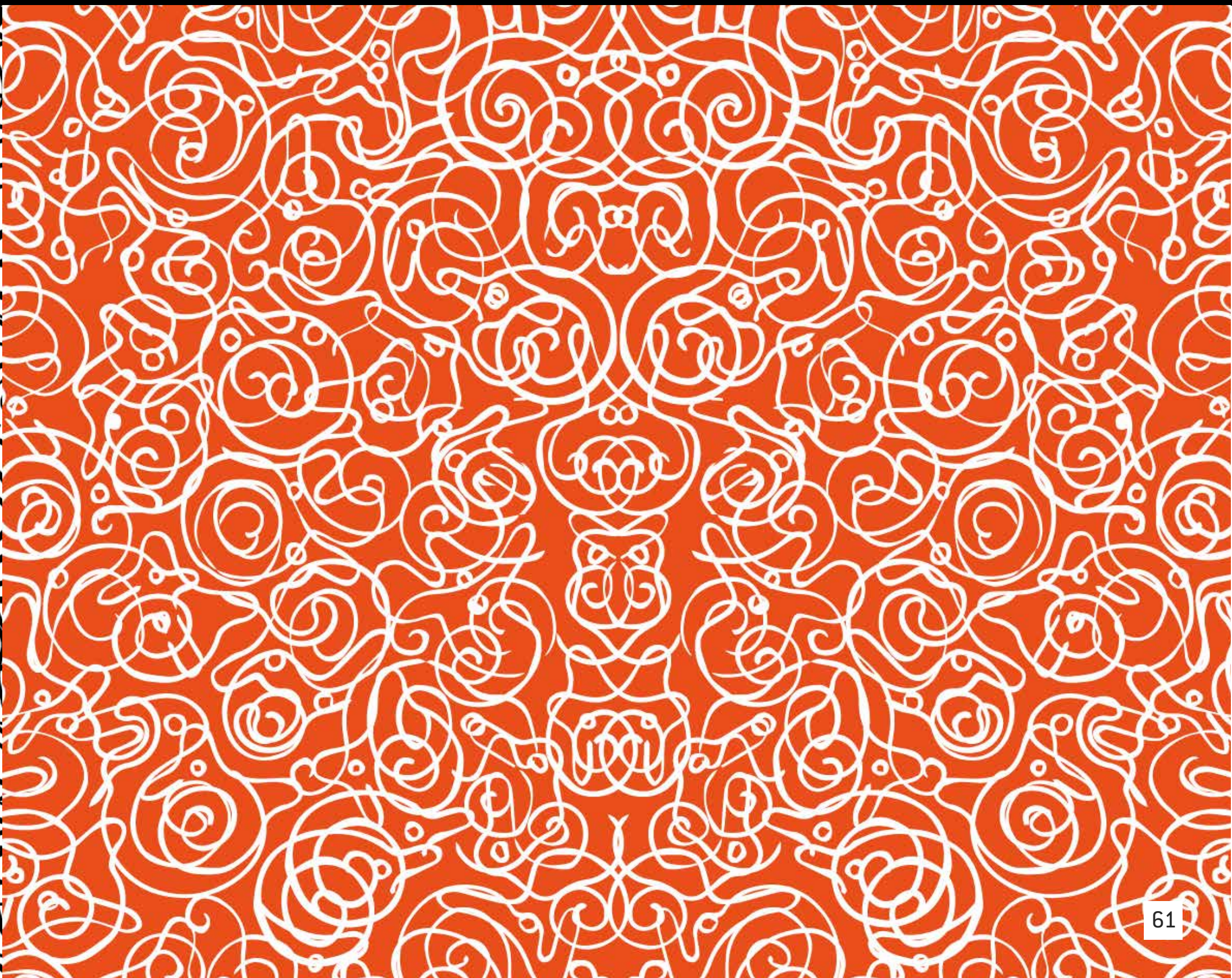


Variación cromática

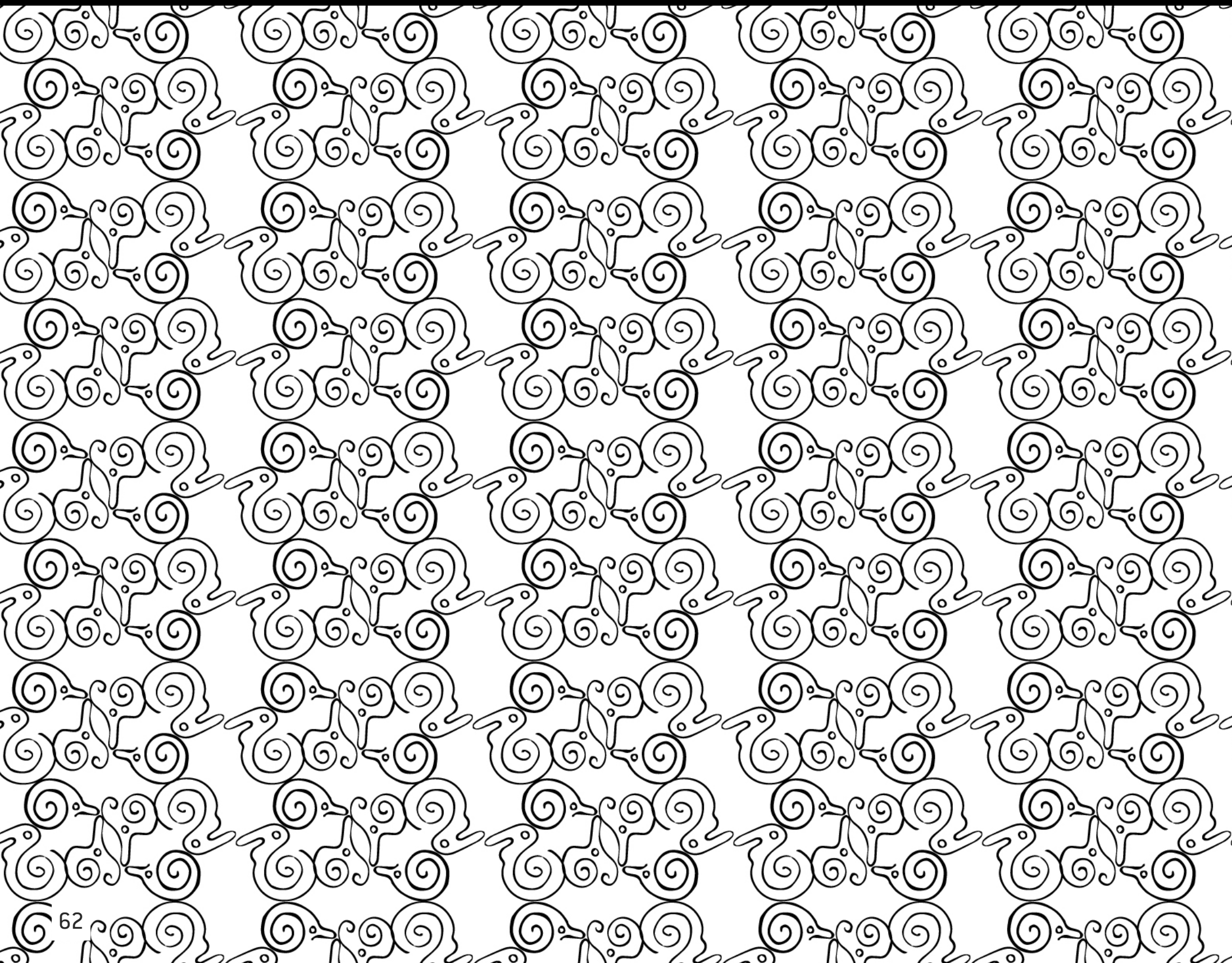
EXPERIMENTO 3A (Serie 1 + x3)



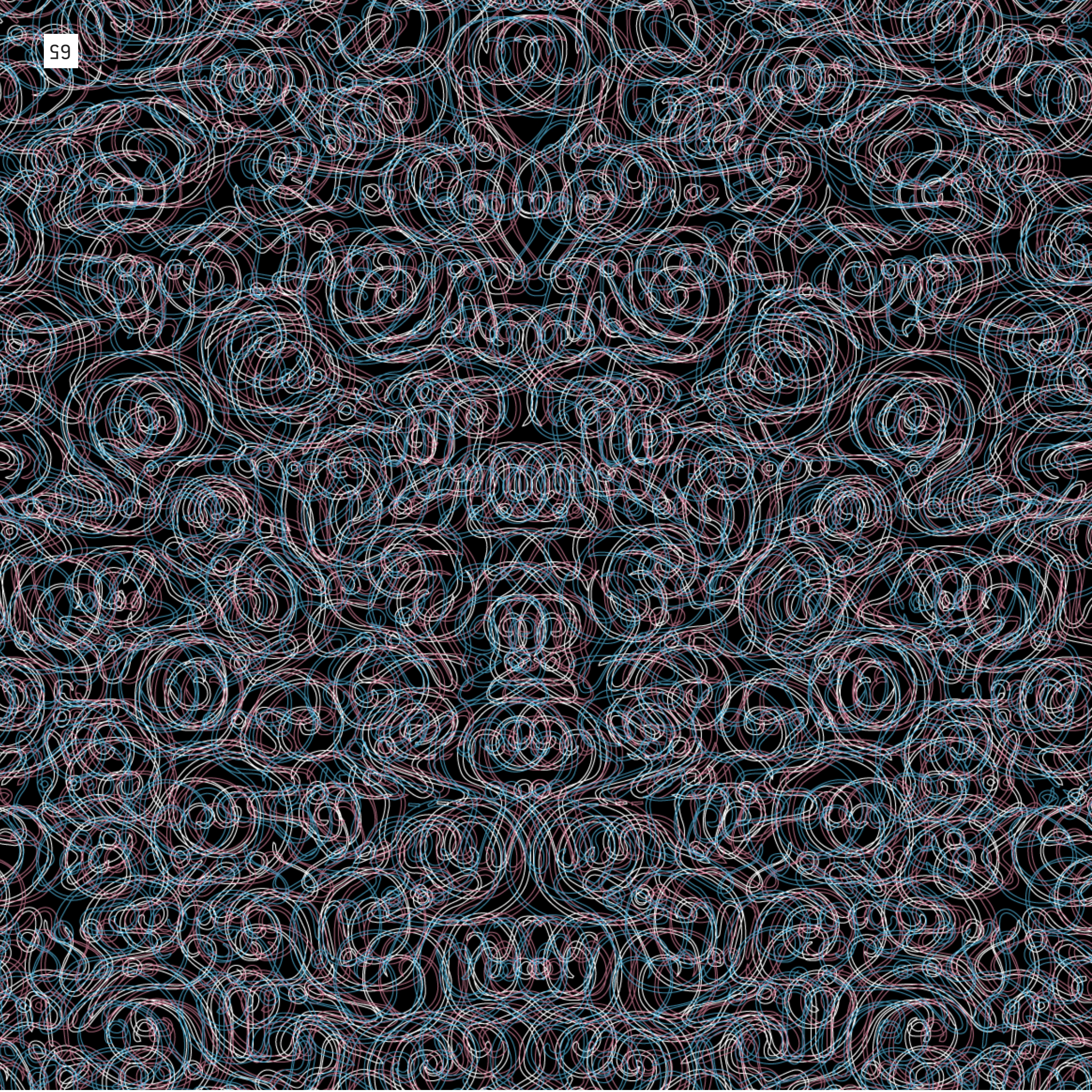
Variación cromática



EXPERIMENTO 4A (Serie 1 + x4)



EXPERIMENTO 5A (Serie 1 + x5)



CASO 2: ELEMENTOS PRECOLOMBINOS 2 (ICÓNICO)

CONCEPTUALIZACIÓN:

El caso experimental número dos se genera con elementos tipológicos de repetición, los mismos que se basan en grafica precolombina basada en iconografía animal.

ELEMENTO BASE:

DEFINICIÓN DE VARIABLES DEPENDIENTES:

A partir del elemento base se han desarrollado 4 elementos tipológicamente afines cuya forma se define de iconografía animal y se los ha establecido como variables dependientes del caso experimental número 2.

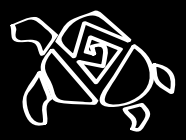
Variables dependientes:

- Variable 2A
- Variable 2B
- Variable 2C
- Variable 2D
- Variable 2E

} • Serie 2

2A

2B

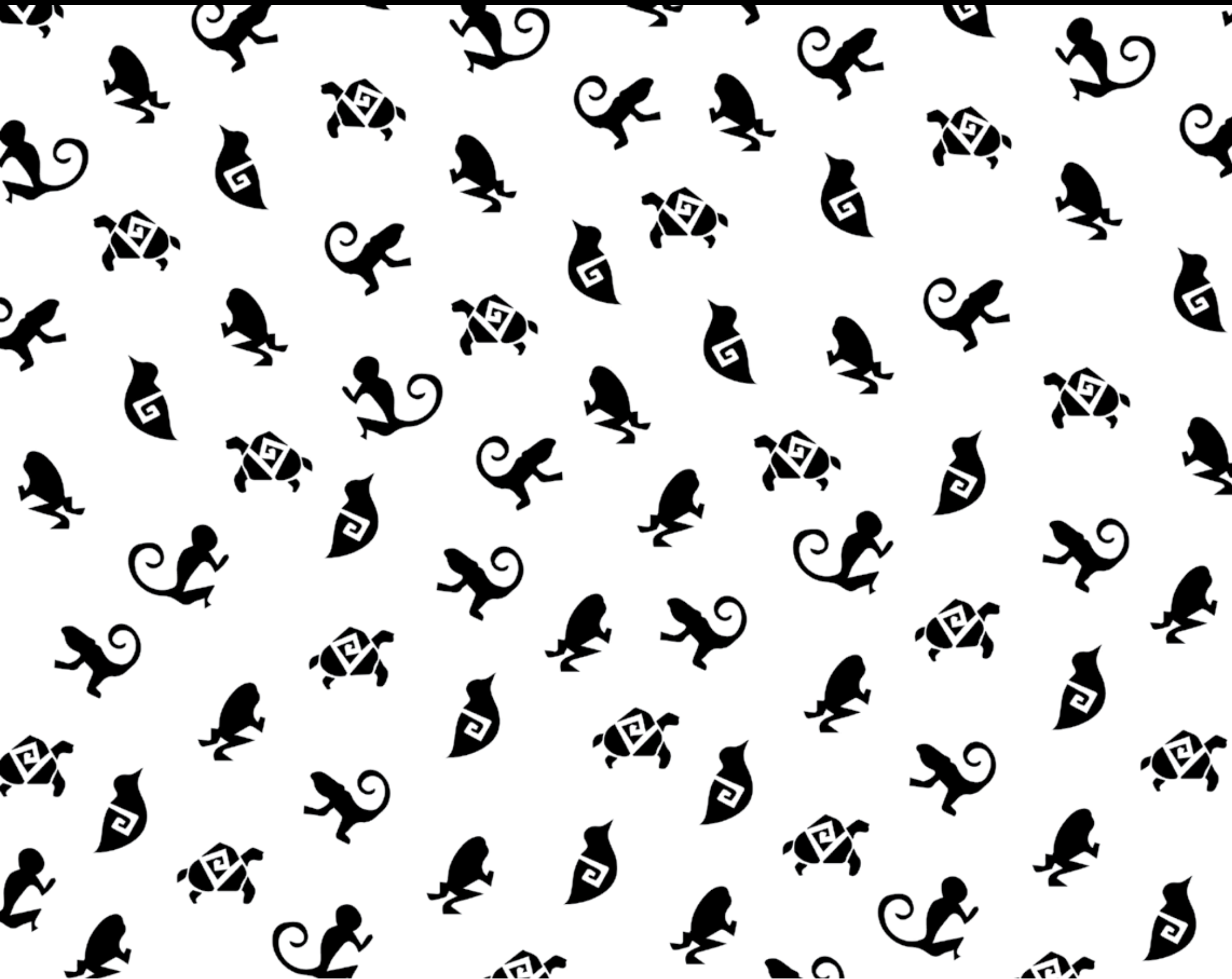


2C

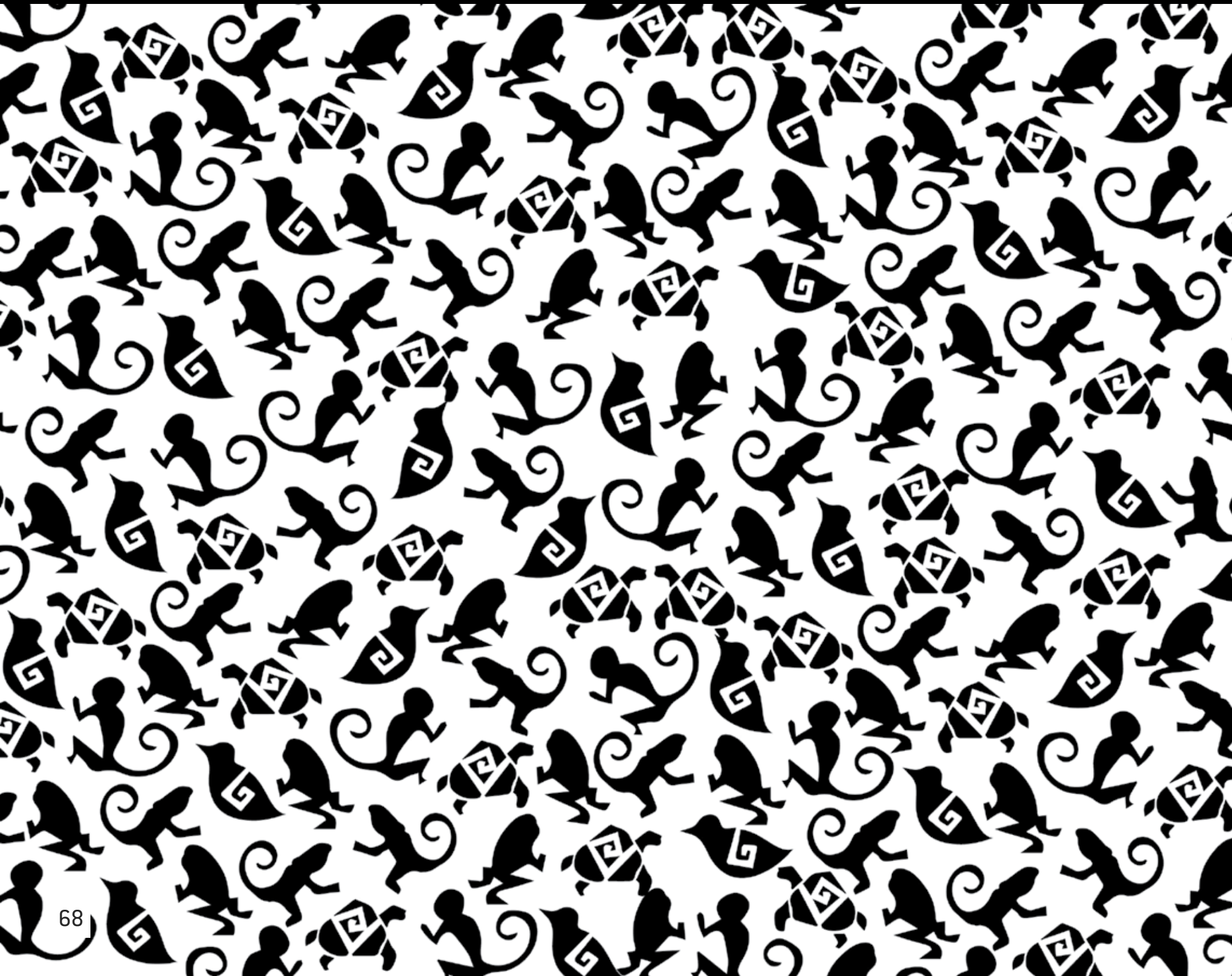
2D

2E

EXPERIMENTO 1B (Serie 2 + x1)

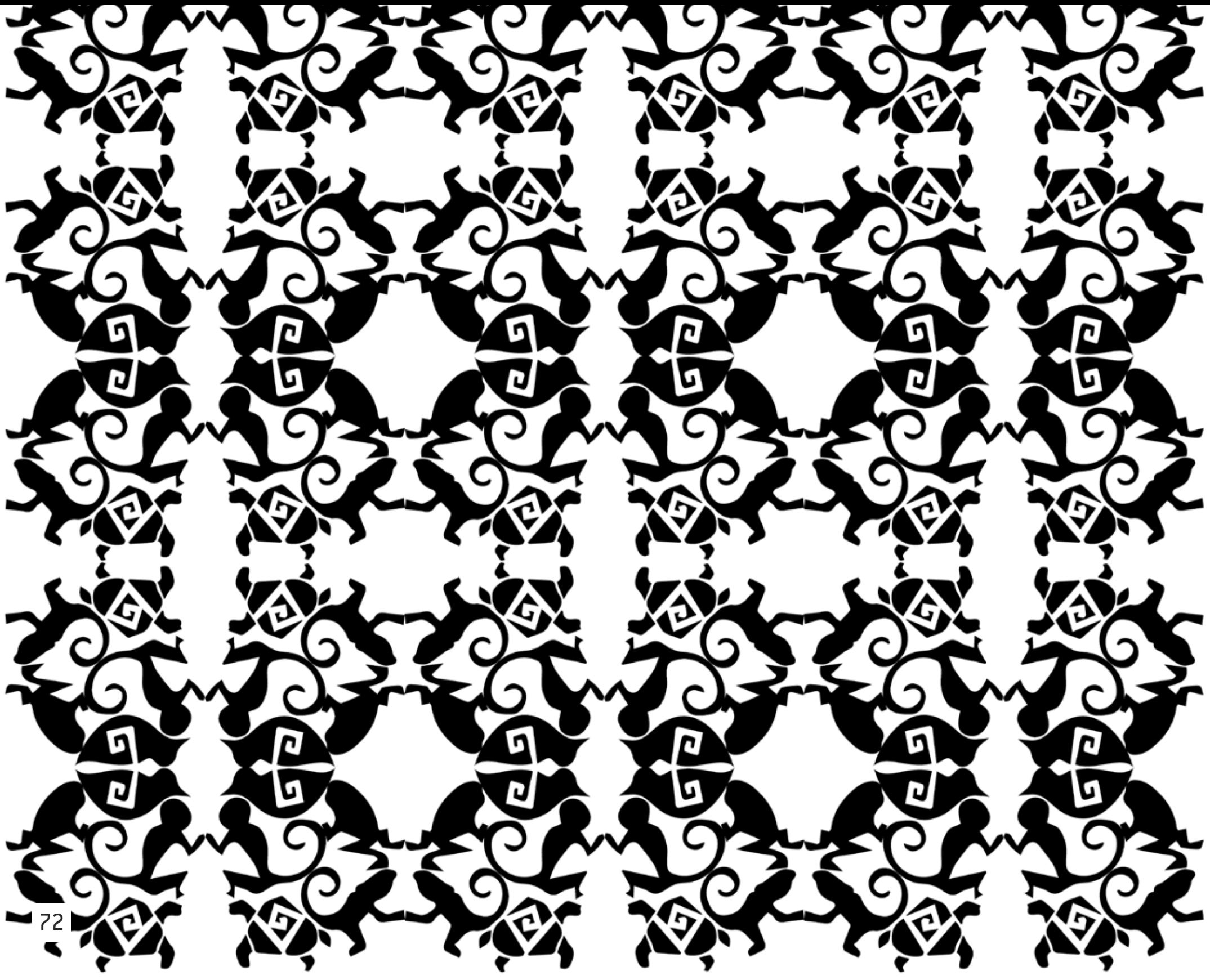


EXPERIMENTO 2B (Serie 2 + x2)

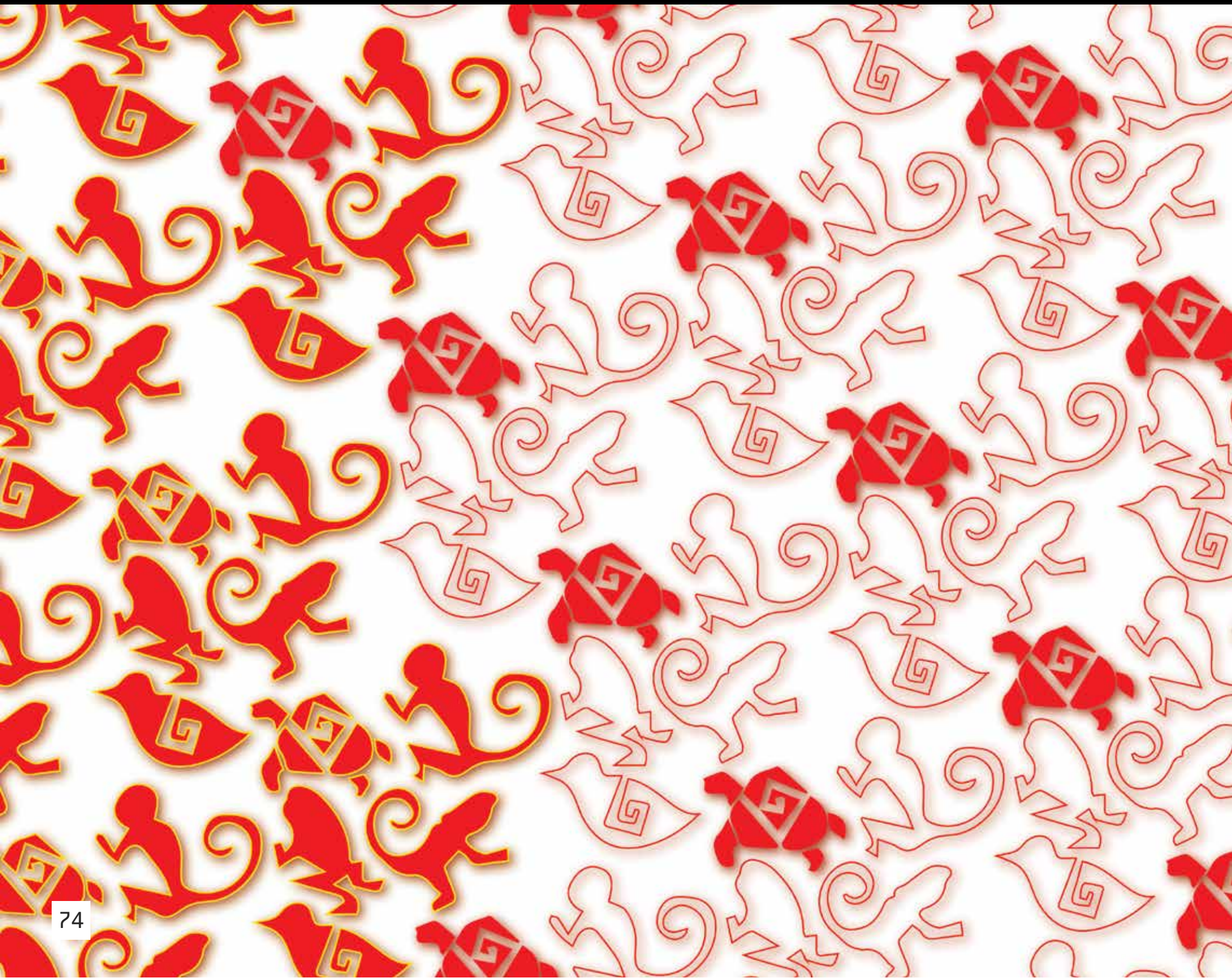


EXPERIMENTO 3B (Serie 2 + x3)

EXPERIMENTO 4B (Serie 2 + x4)



EXPERIMENTO B5 (Serie 2 + x5)

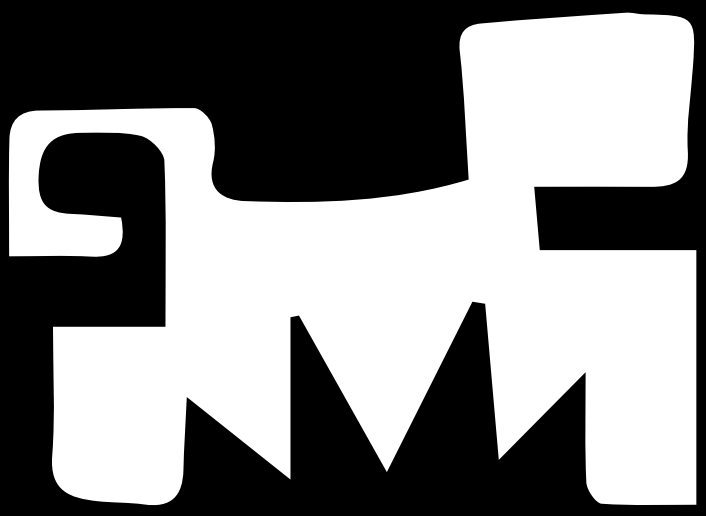


CASO 3: ELEMENTOS PRECOLOMBINOS 3 (DESARROLLO ANGULAR)

CONCEPTUALIZACIÓN:

El caso experimental número tres se genera con elementos tipológicos de repetición, los mismos que se basan en gráfica precolombina cuya base formal se compone de vértices angulosos y trazos ortogonales que lo diferencian de los casos anteriores en donde predominaban los trazos orgánicos.

ELEMENTO BASE:



DEFINICIÓN DE VARIABLES DEPENDIENTES:

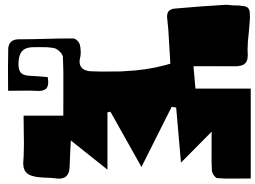
A partir del elemento base se han desarrollado 5 elementos tipológicamente afines, los mismos que se establecen como variables dependientes del caso experimental número 3.

Variables dependientes:

- Variable 3A
- Variable 3B
- Variable 3C
- Variable 3D

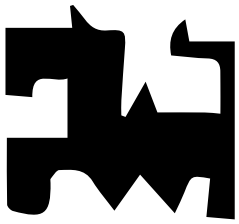
} • Serie 3

1A

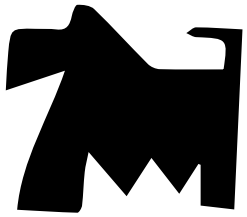


1B

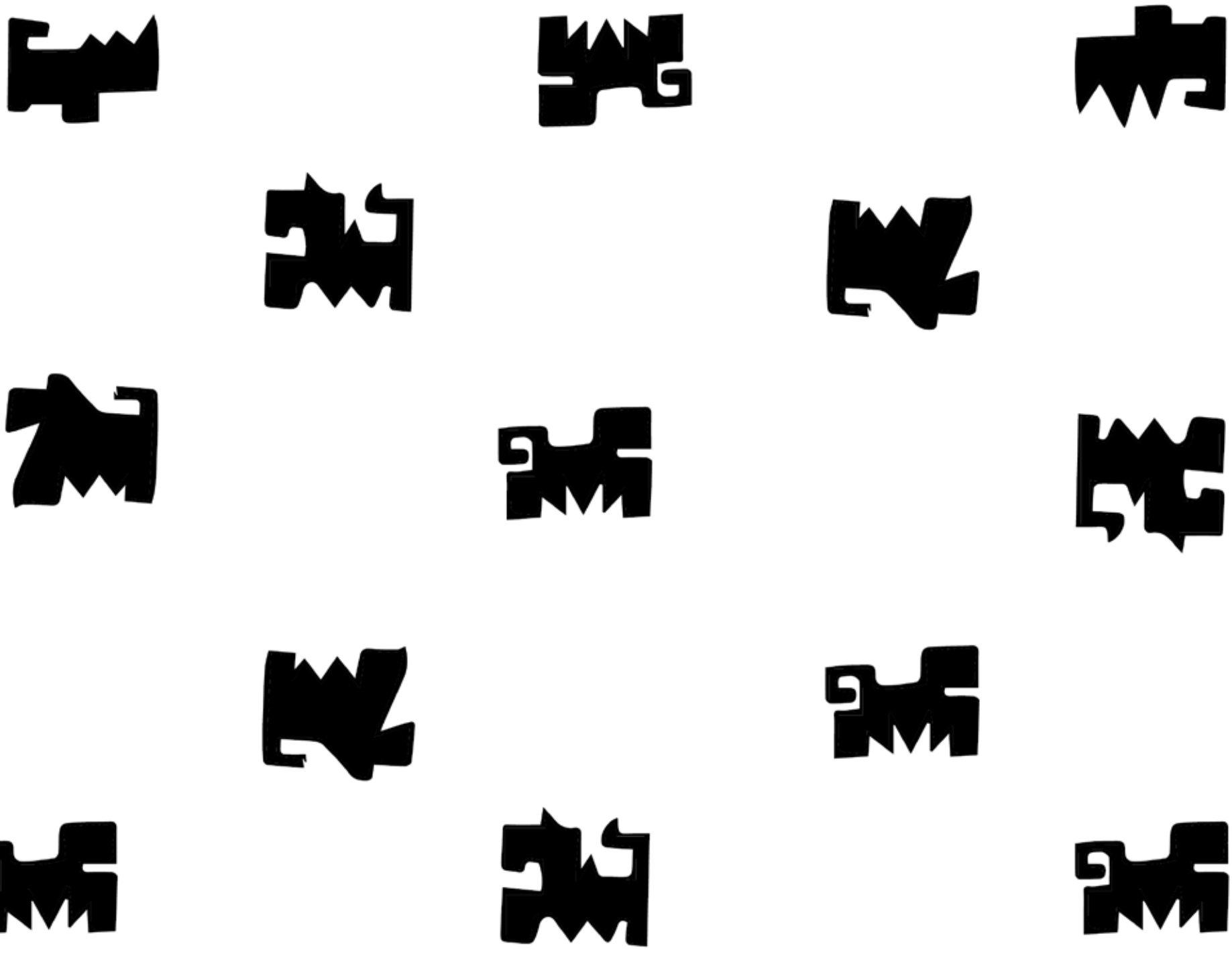
1C

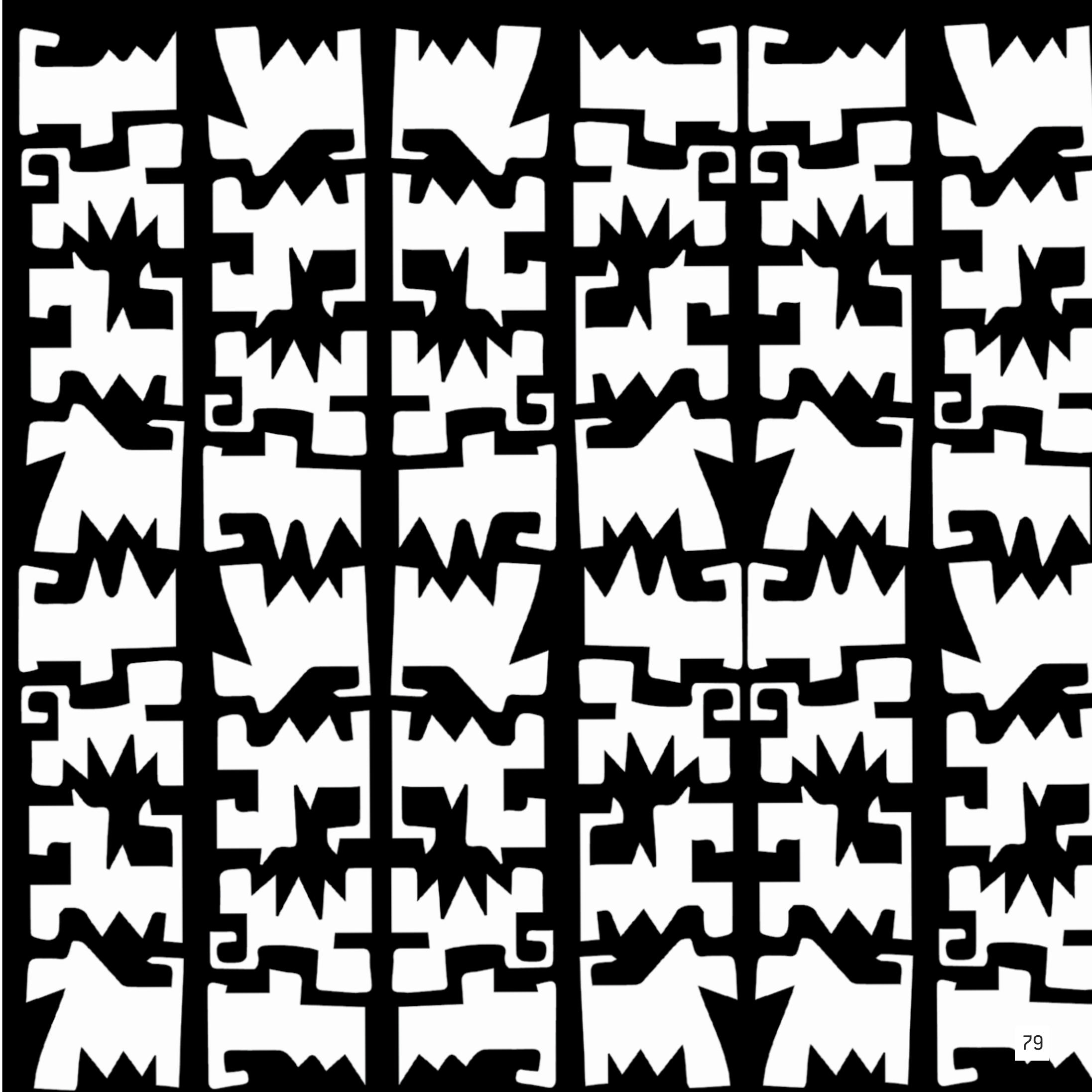


1D

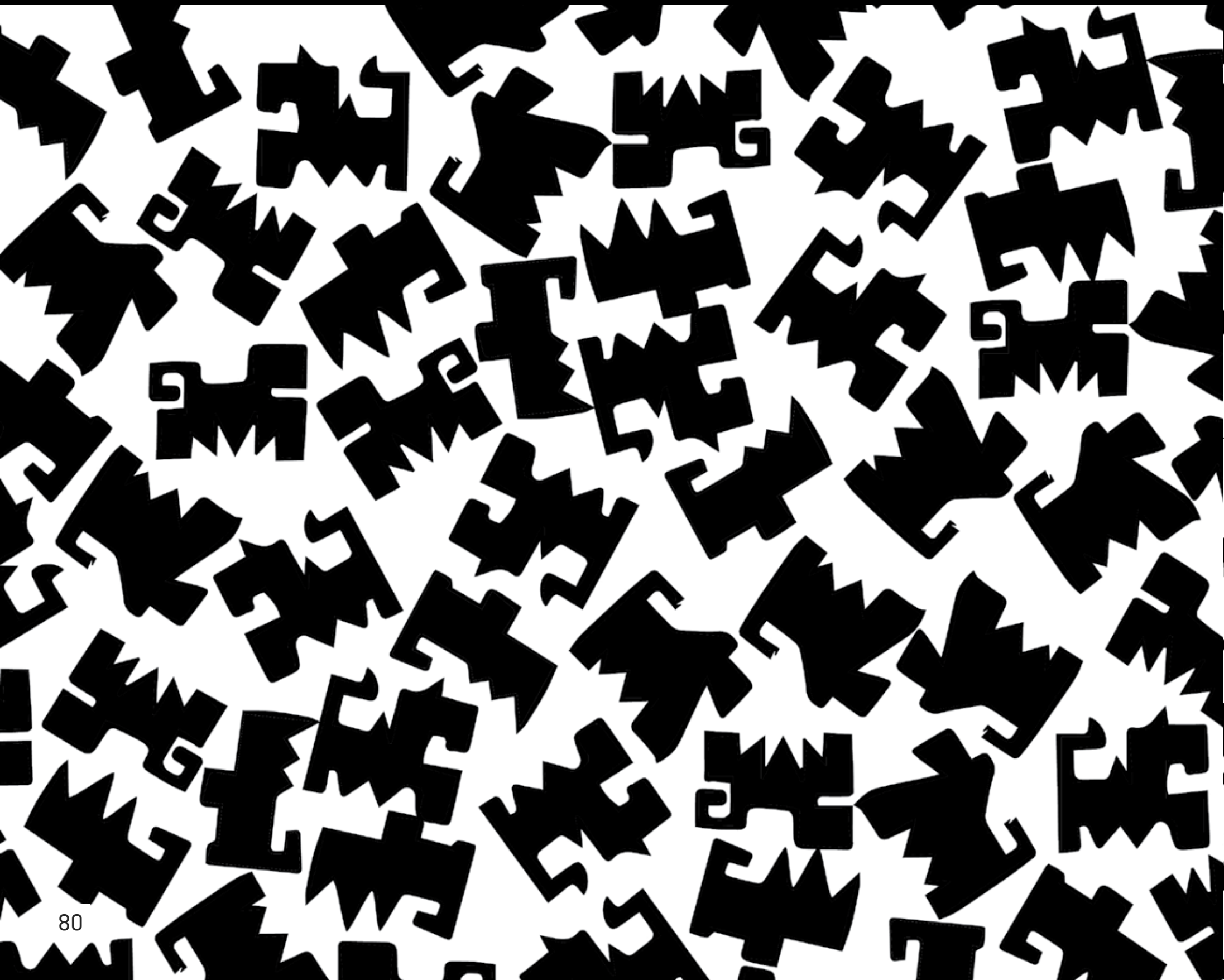


EXPERIMENTO 1C (Serie 3 + x1)

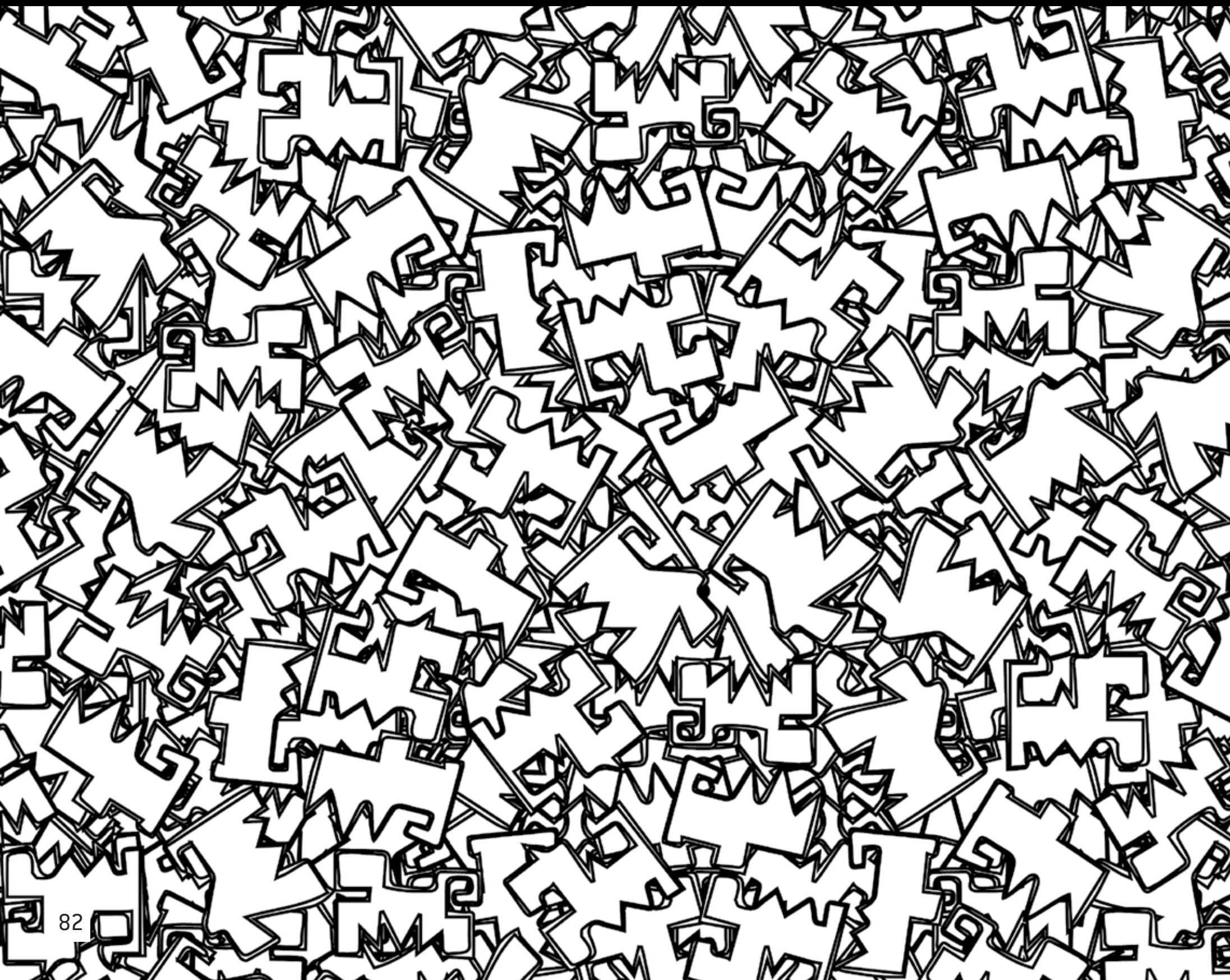




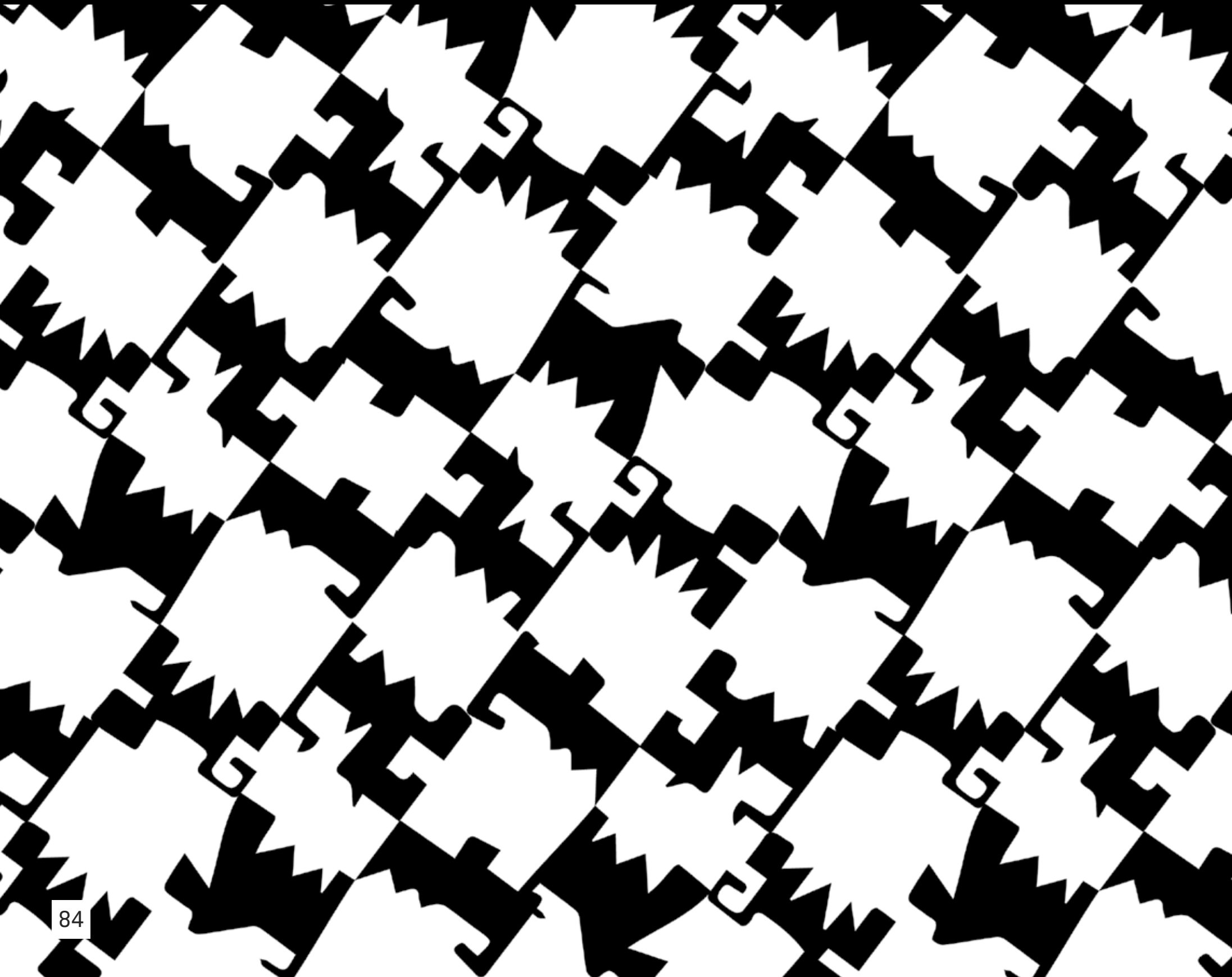
EXPERIMENTO 2C (Serie 3 + x2)



EXPERIMENTO 3C (Serie 3 + x3)

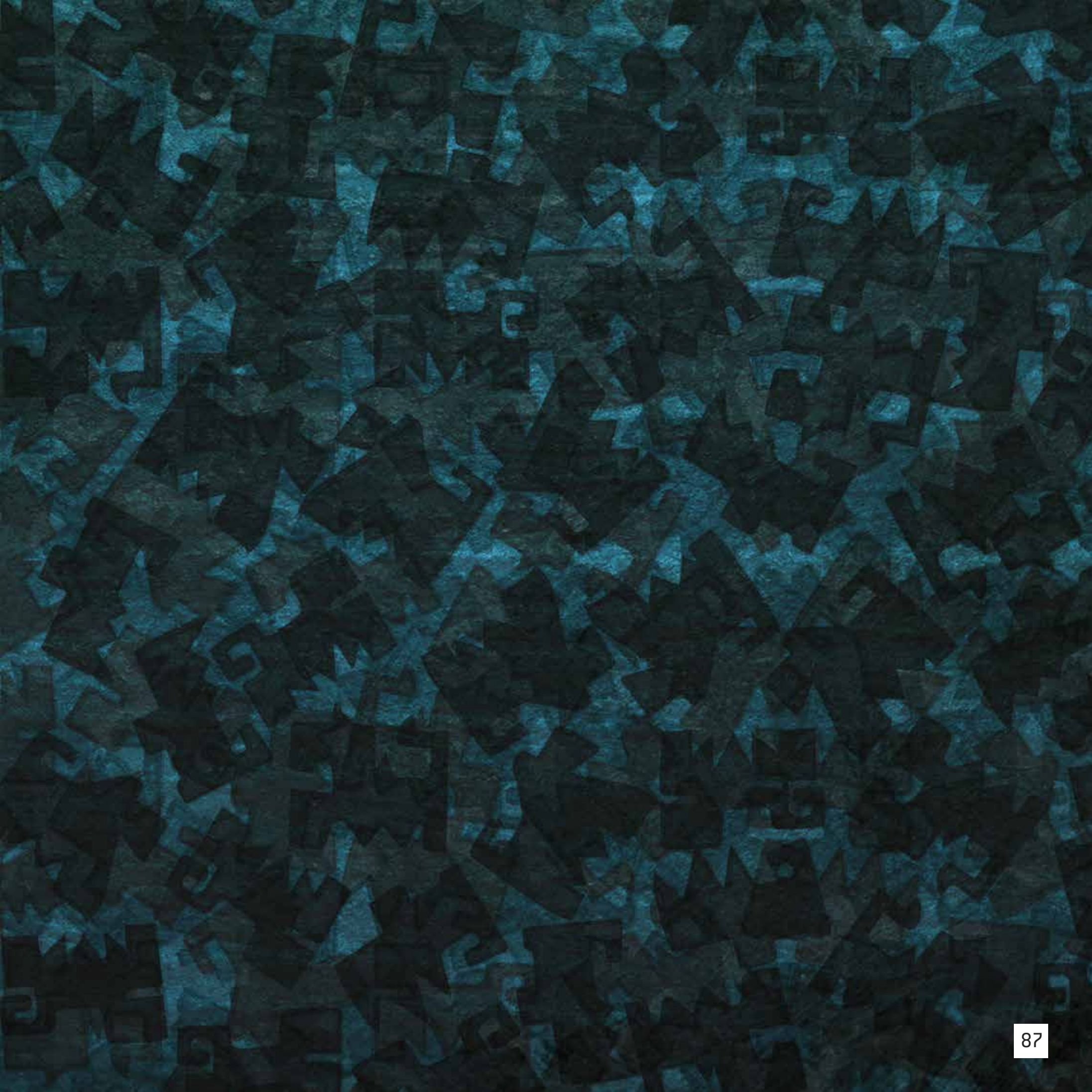


EXPERIMENTO 4C (Serie 3 + x4)



EXPERIMENTO C5 (Serie 3 + x5)

- Variables 1A, 1B, 1C, 1D, 13, 1F + Organización X2 (Proyección evolutiva con base en la herencia.)



CASO 4: ELEMENTOS PRECOLOMBINOS
(Entrecruzamiento series 1, 2 y 3)

CONCEPTUALIZACIÓN:

El caso experimental número cuatro se conforma de las series 1, 2 y 3 como elementos de repetición mediante la cual se valida la organización x6 que sugiere el entrecruzamiento de distintas variedades.

VARIABLES DEPENDIENTES:

- Variable 1A
- Variable 1B
- Variable 1C
- Variable 1D
- Variable 1E
- Variable 1F

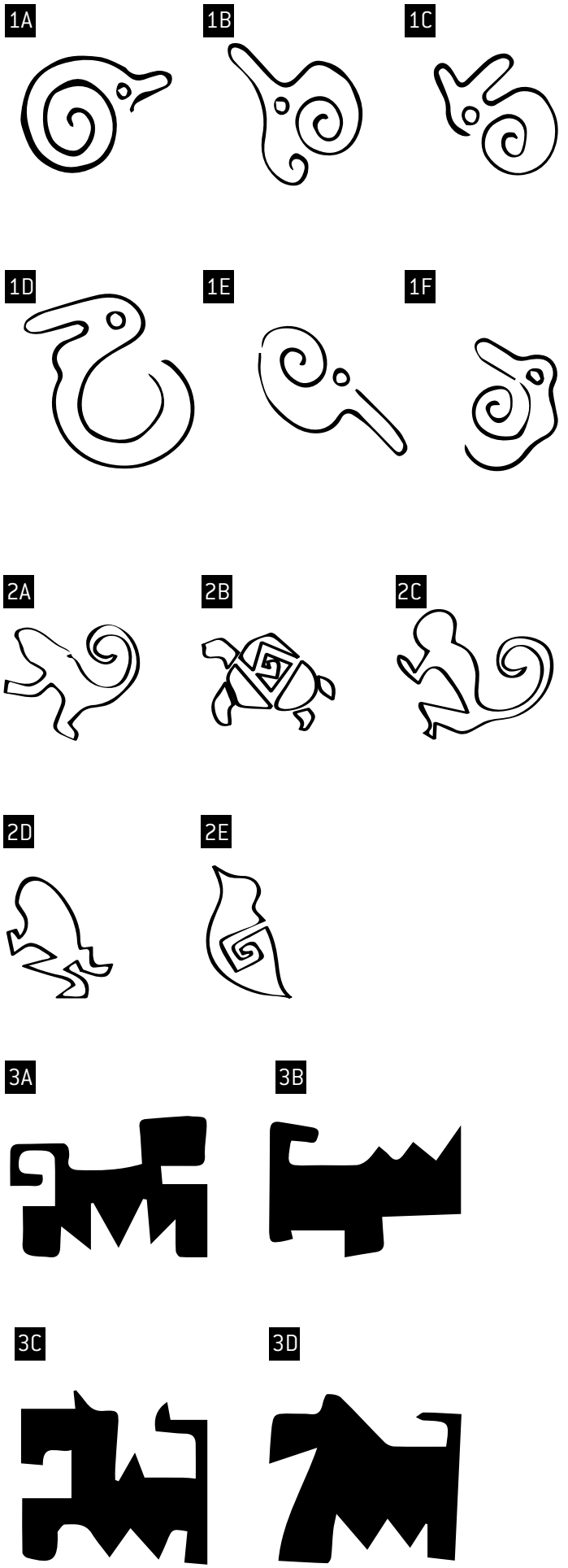
} • Serie 1

- Variable 2A
- Variable 2B
- Variable 2C
- Variable 2D
- Variable 2E

} • Serie 2

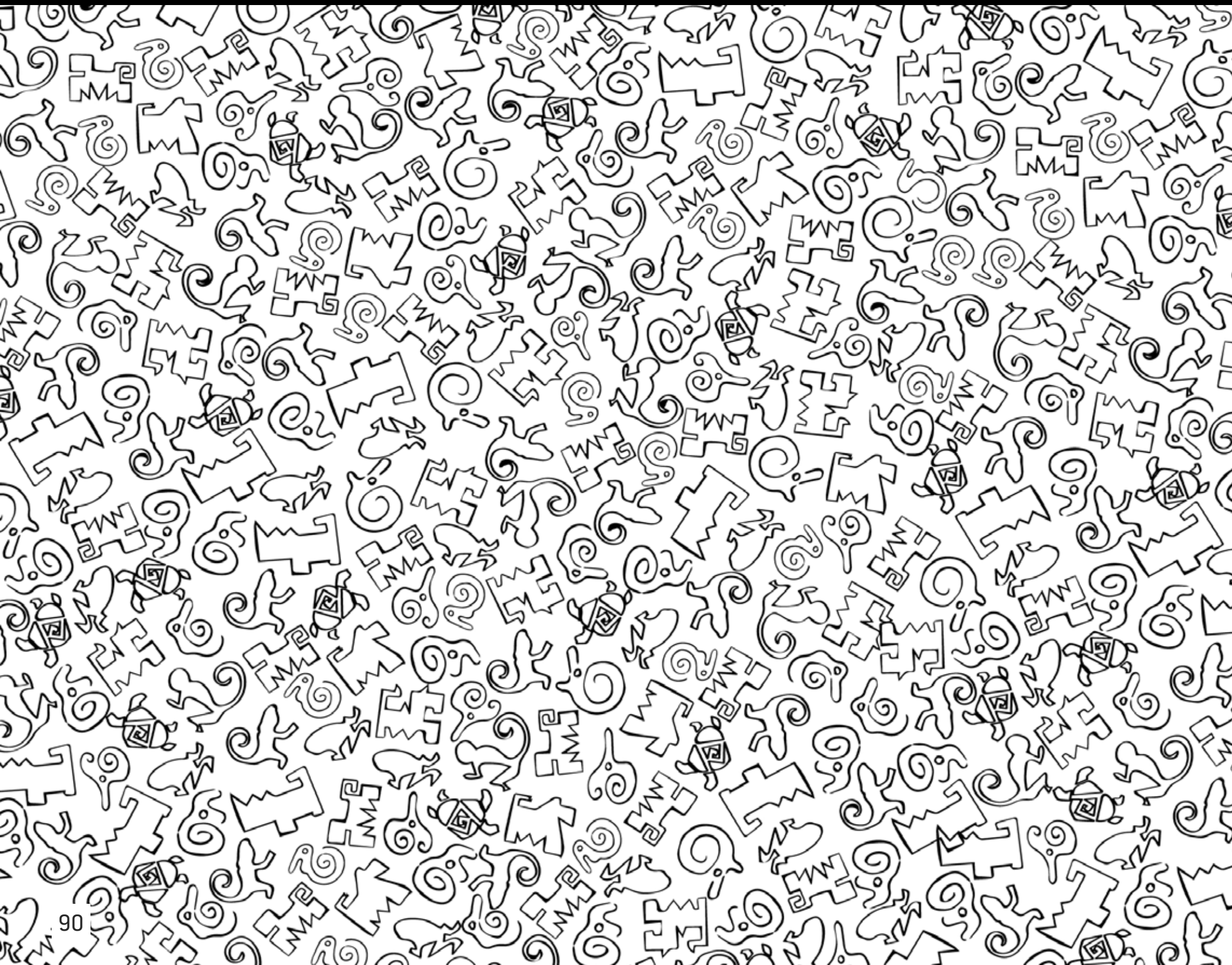
- Variable 3A
- Variable 3B
- Variable 3C
- Variable 3D

} • Serie 3

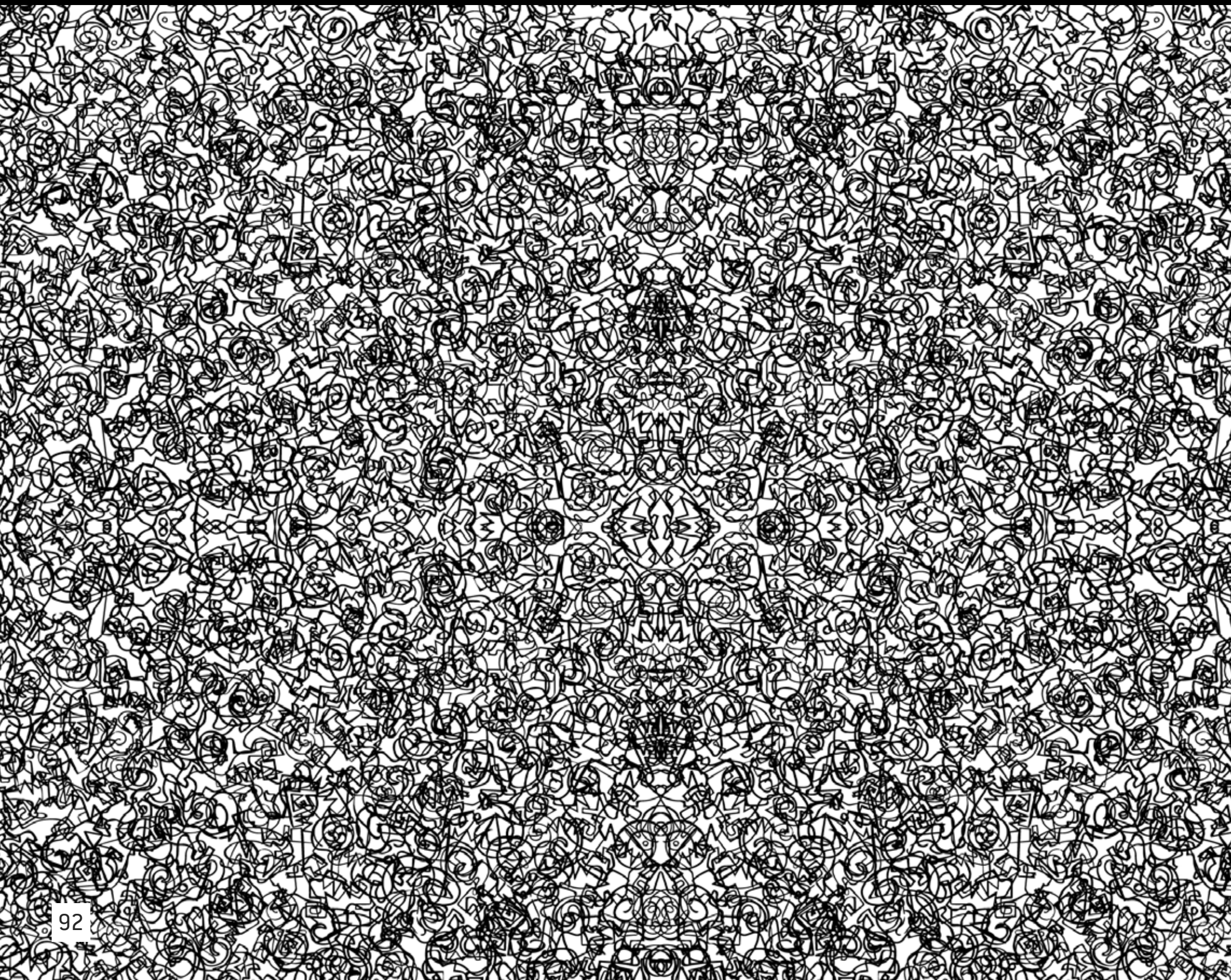


EXPERIMENTO 1D (Serie 1,2 y 3 + x1 +x6)

EXPERIMENTO 2D (Serie 1,2 y 3 + x2 +x6)



EXPERIMENTO 3D (Serie 1,2 y 3 + x3 +x6)



EXPERIMENTO 5D (Serie 1,2 y 3 + x5 +x6)

CASO 5: ELEMENTOS DE ESCRITURA CONTEMPORANEA Y EGIPCIA

CONCEPTUALIZACIÓN:

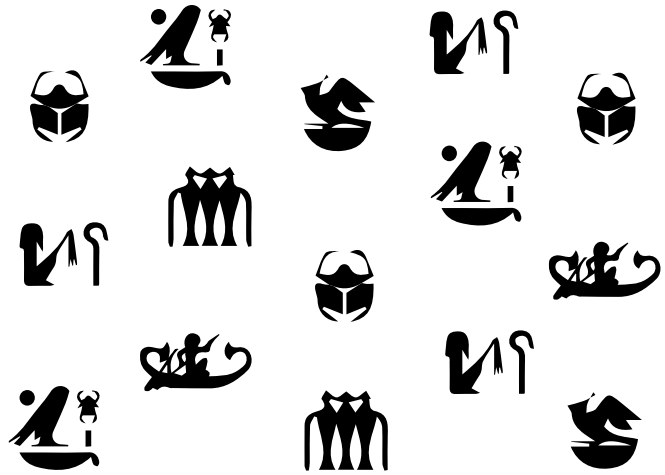
El caso experimental número cinco se genera a partir de la hibridación entre caracteres de escritura contemporánea y egipcia, con la finalidad de analizar el resultado de su entrecruzamiento.

DEFINICIÓN DE VARIABLES DEPENDIENTES:

Se han tomado como variables dependientes elementos de escritura egipcia y moderna

Variables dependientes:

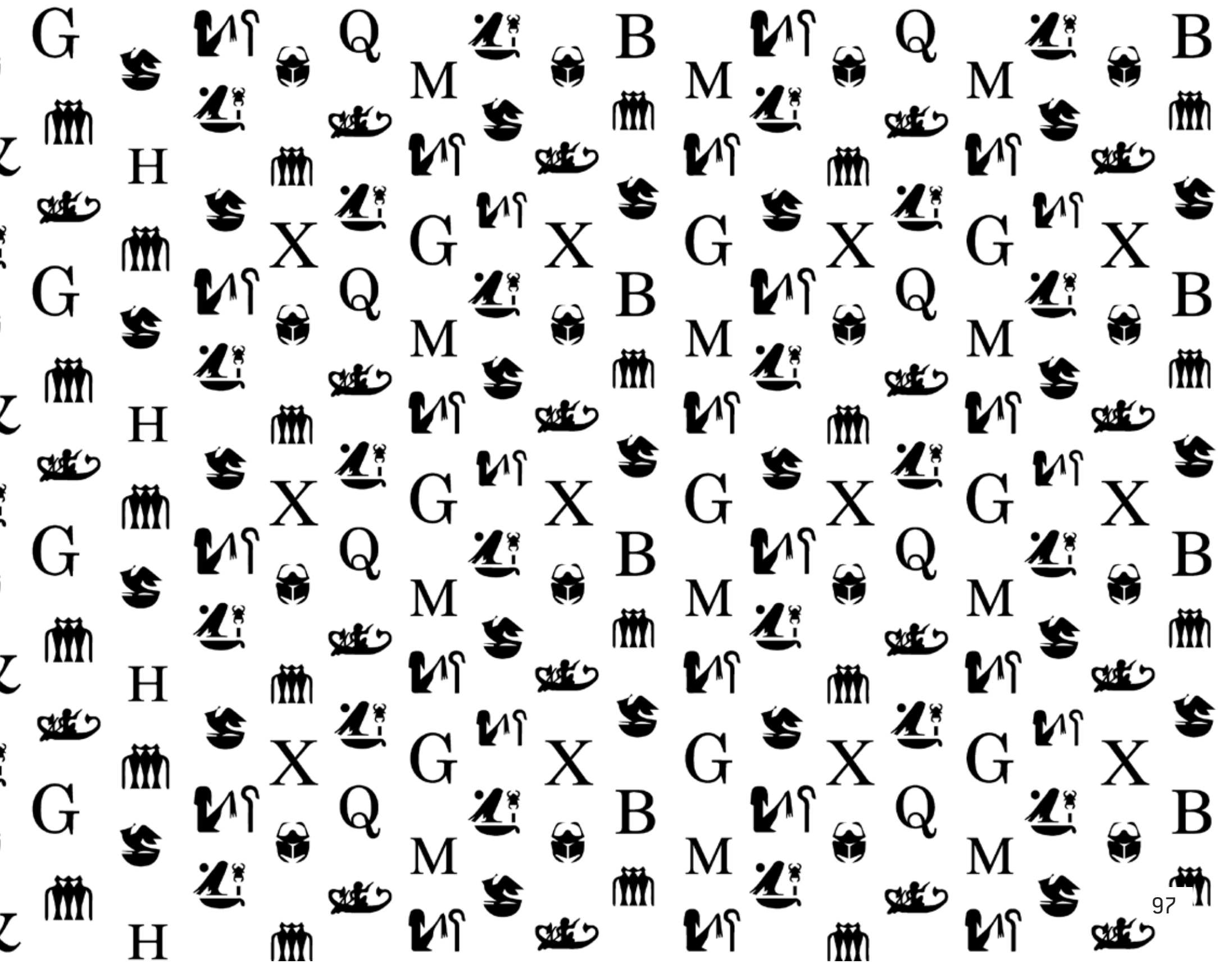
- Serie 5.1

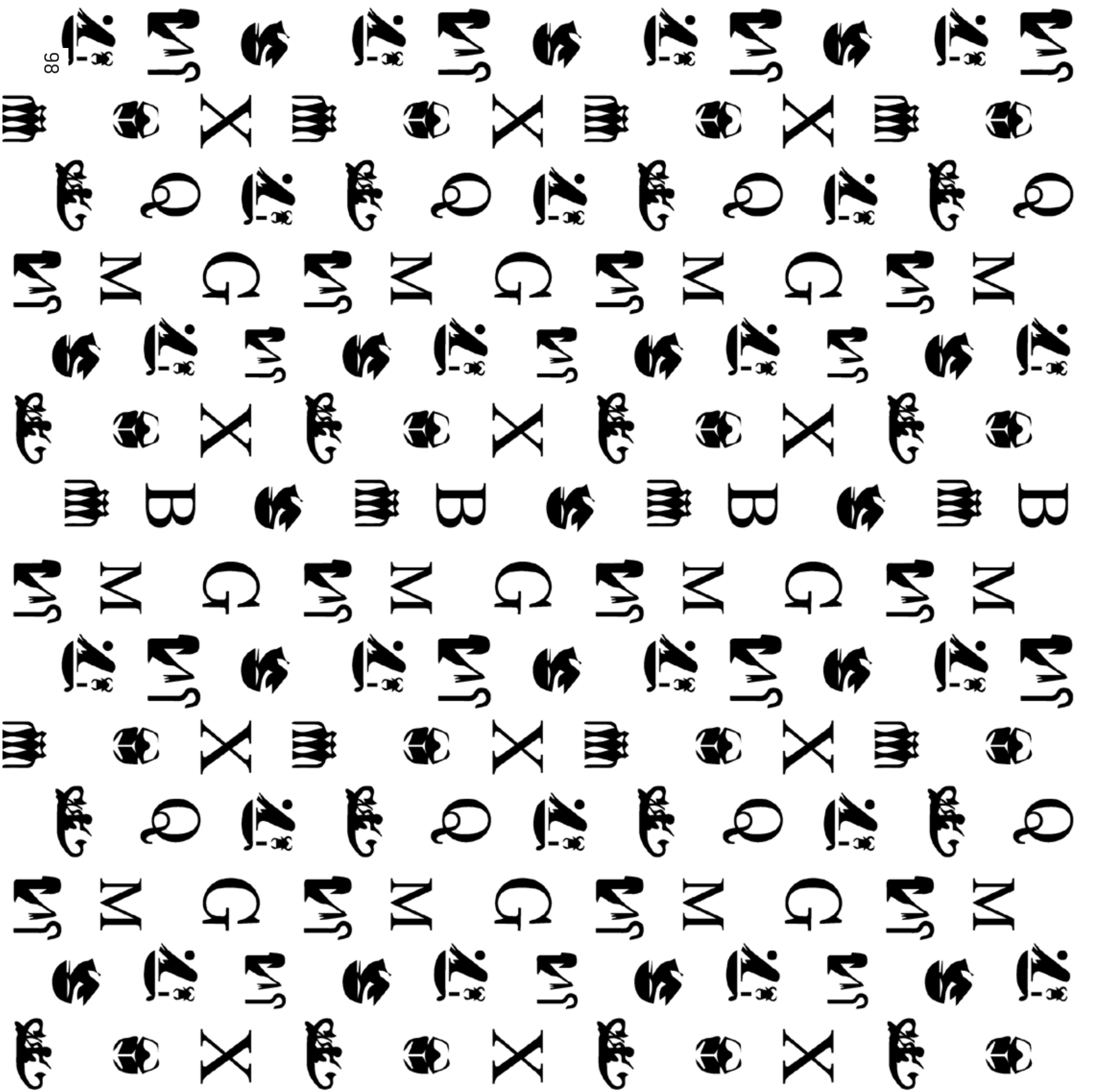


- Serie 5.2

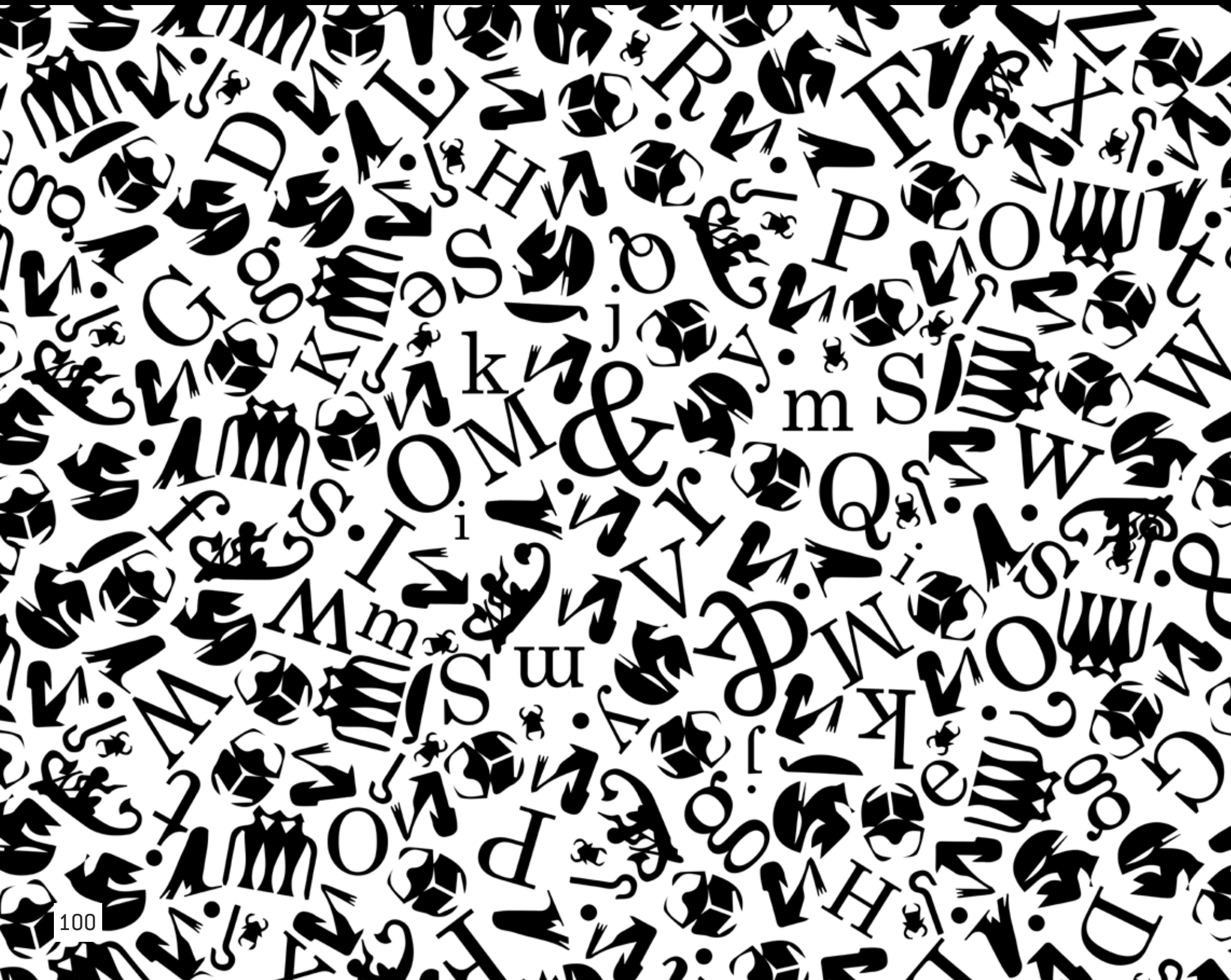
A B C D E F G H I J K
L M N O P Q R S T U V
W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z !
@&” ?

EXPERIMENTO 1E (Serie 5.1 + 5.2 + x1 + X6)





EXPERIMENTO 2E(Serie 5.1 + 5.2 + x2 + X6)



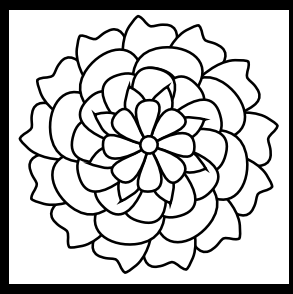
EXPERIMENTO 3E (Serie 5.1 + 5.2 + x3+X6)

CASO 6: ELEMENTO HIBRIDO (CHINO - MEDIEVAL)

CONCEPTUALIZACIÓN:

El caso experimental número seis se genera a partir de un elemento generado mediante la hibridación de signos que presentan rasgos representativos del medio evo y la cultura china.

ELEMENTOS BASE:

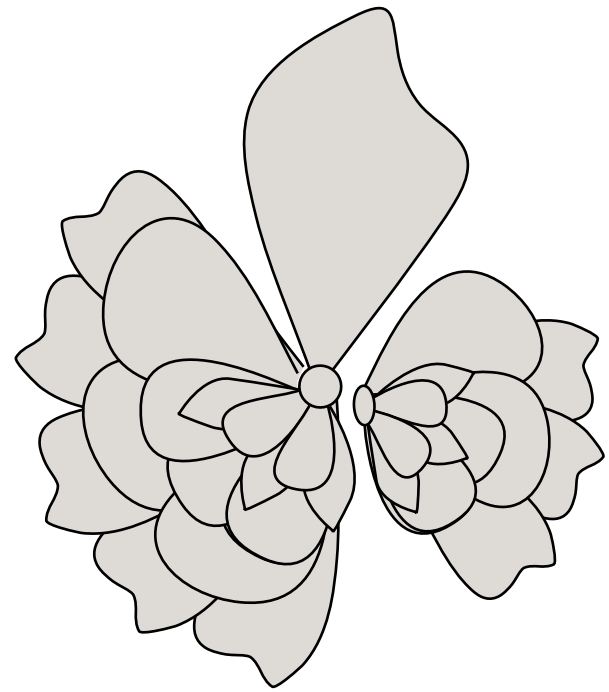


DEFINICIÓN DE VARIABLES DEPENDIENTES:

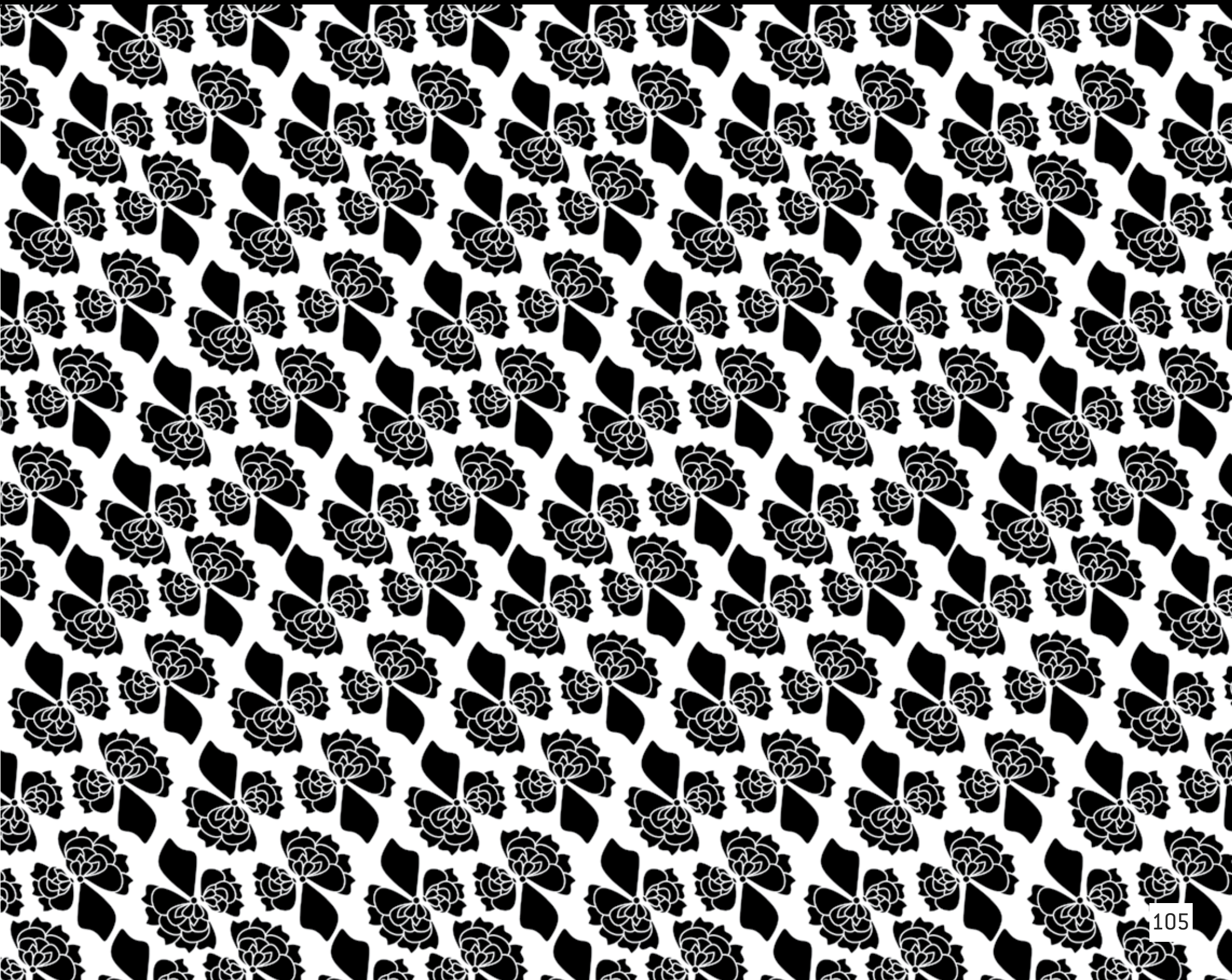
La variable dependiente en este caso experimental sera un solo elemento, que ha sido obtenido mediante la hibridación de elementos de la cultura china y el medio evo.

Variables dependientes:

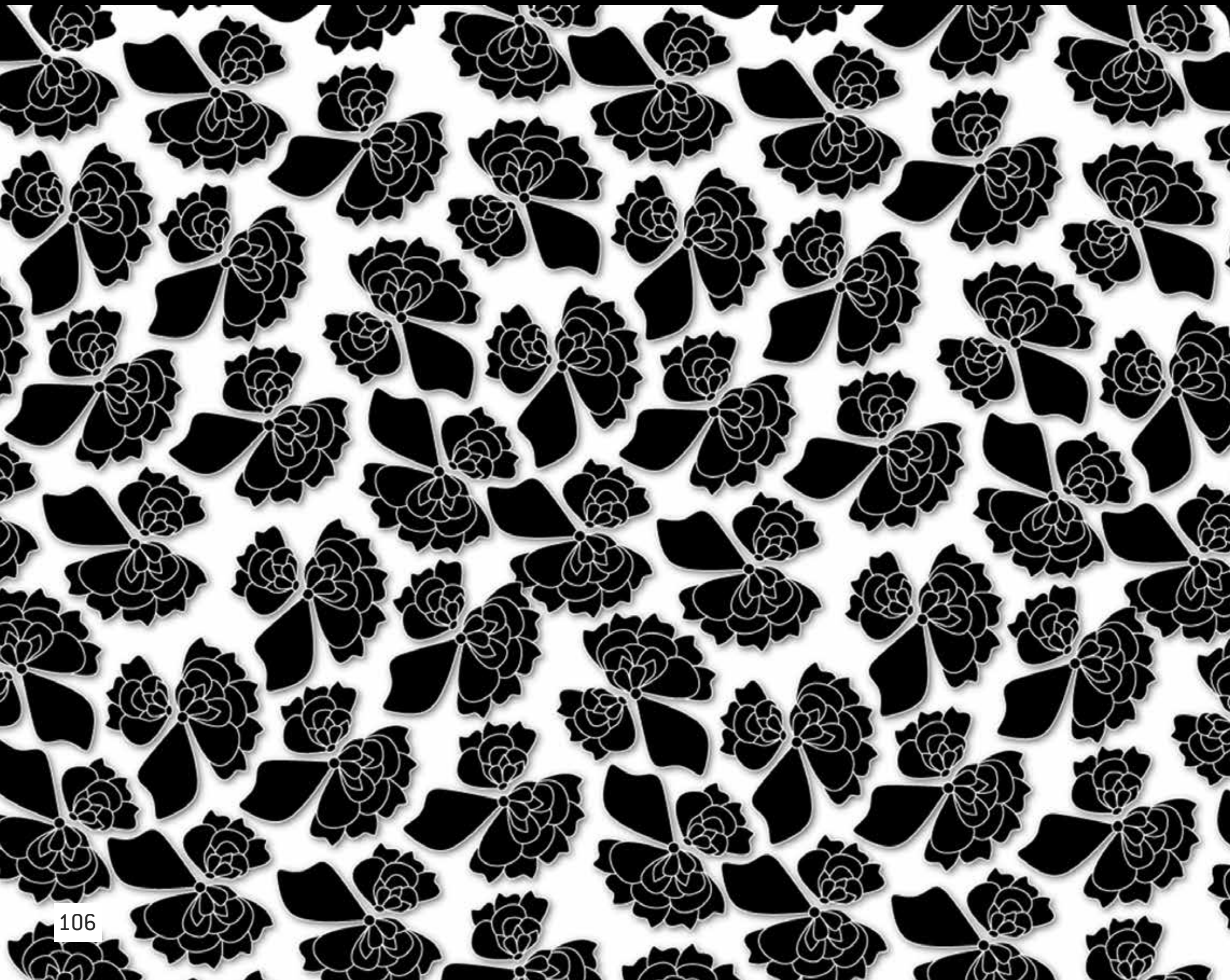
- Variable 6A



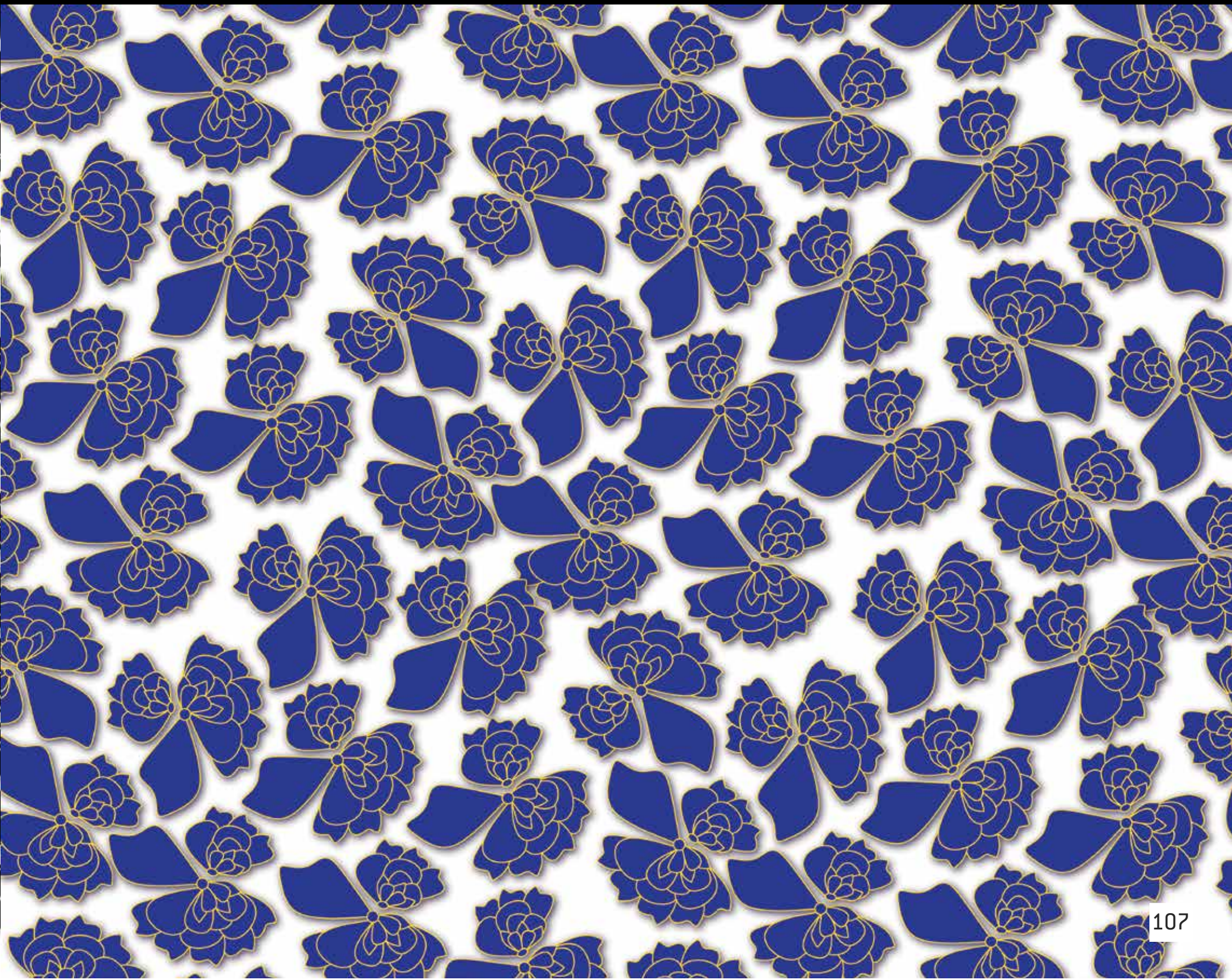
EXPERIMENTO 1F (Variable 6 + x1 + X6)



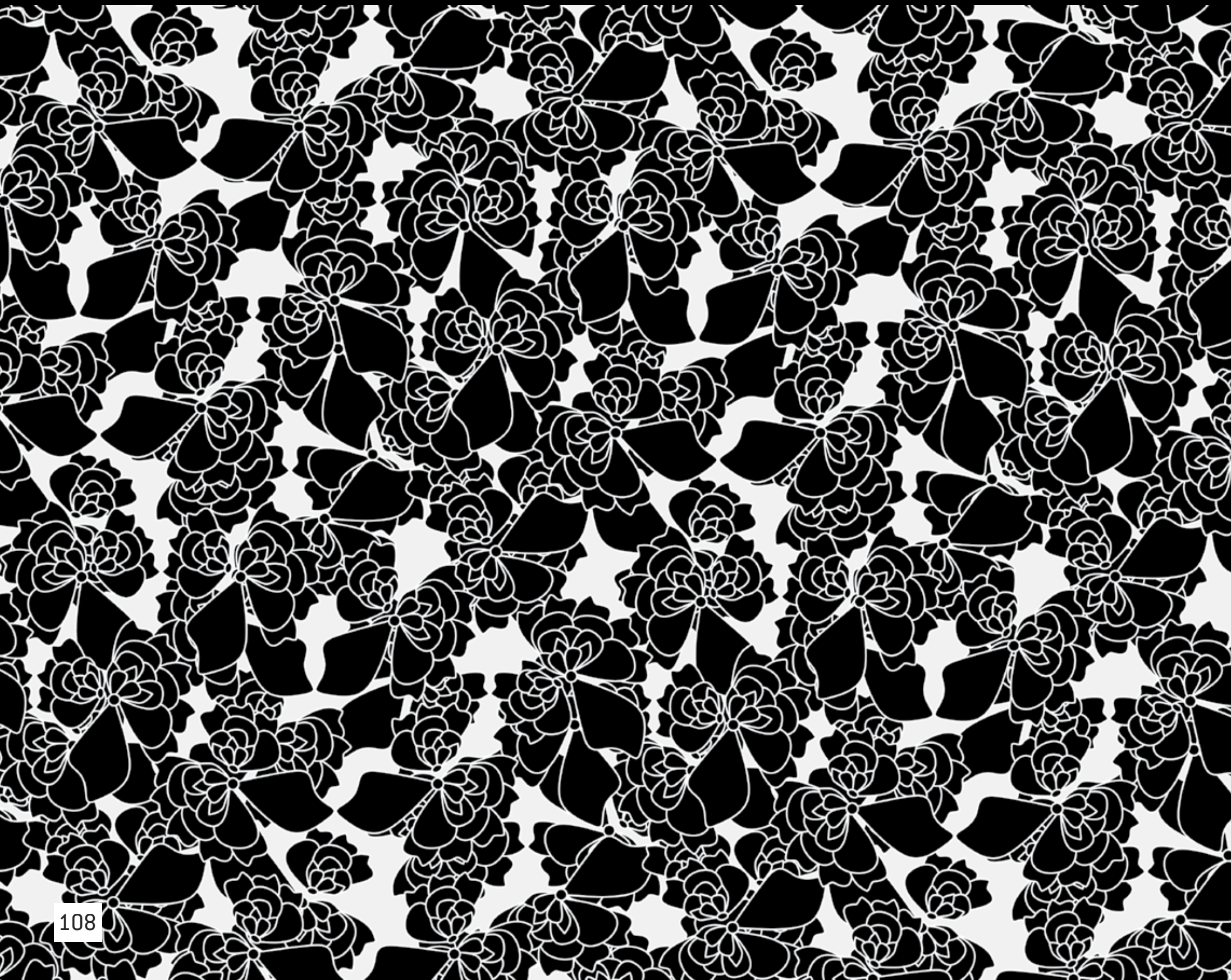
EXPERIMENTO 2F (Variable 6 + x1 + X6)



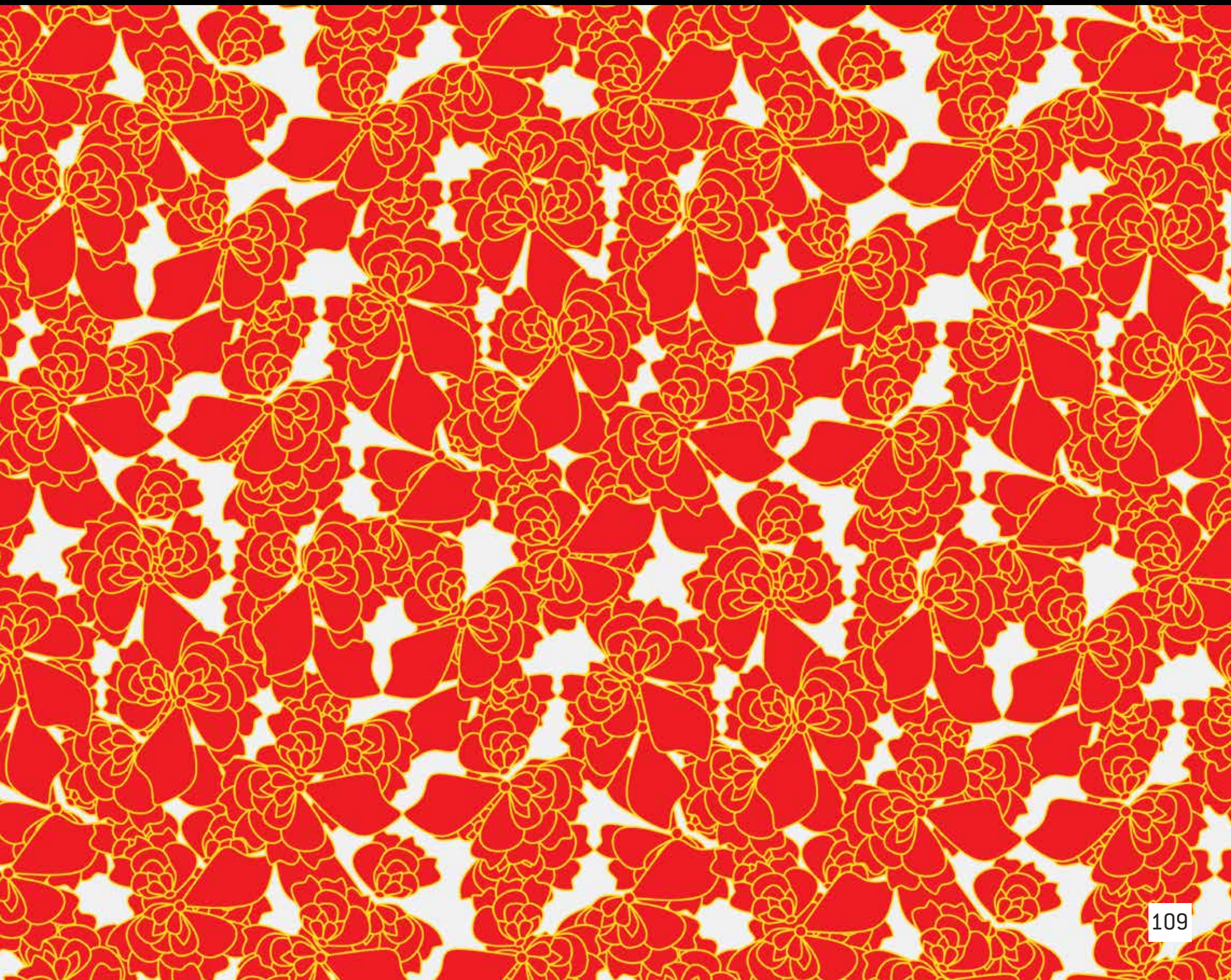
Variación cromática medieval.



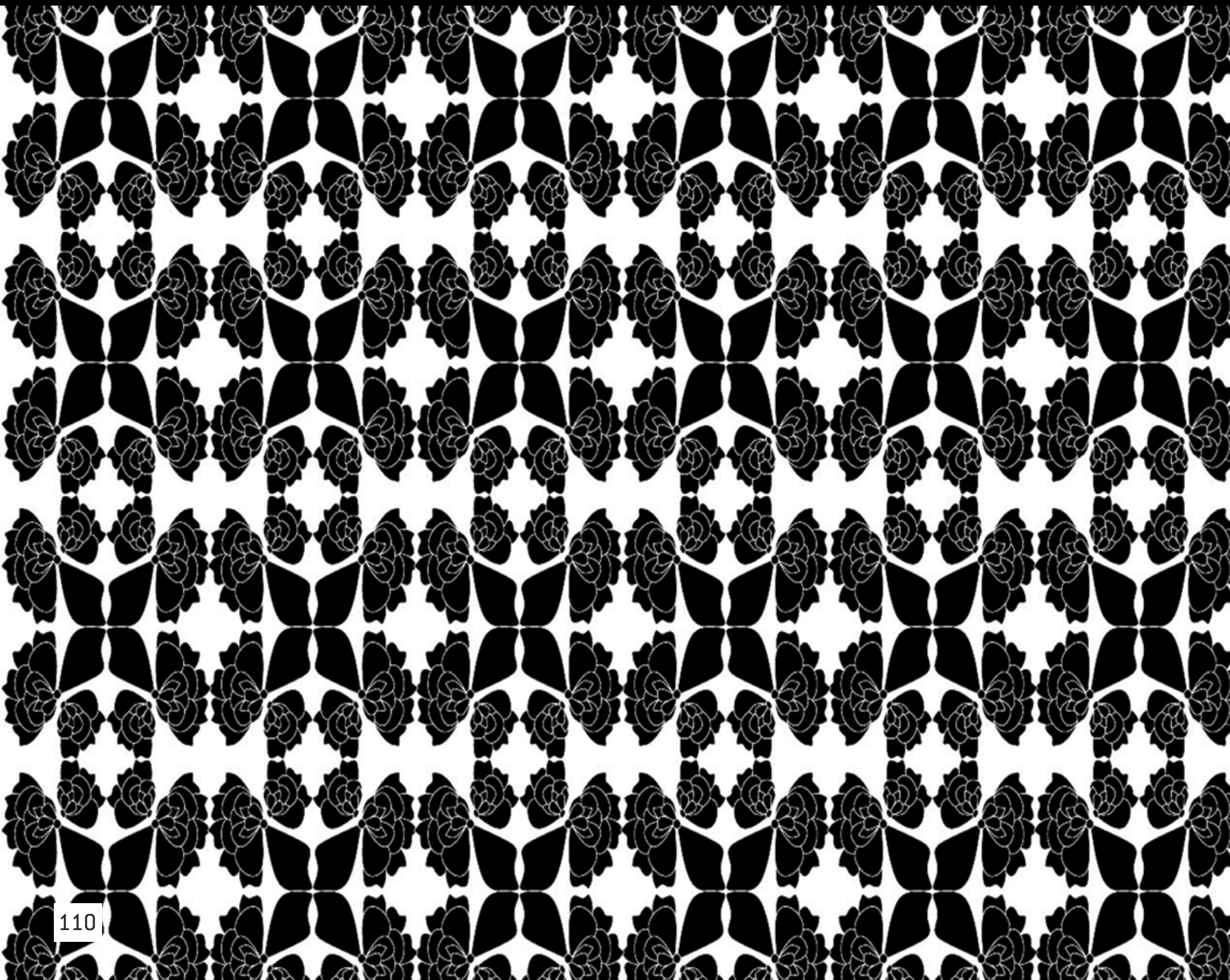
EXPERIMENTO 3F (Variable 6 + x3 + X6)



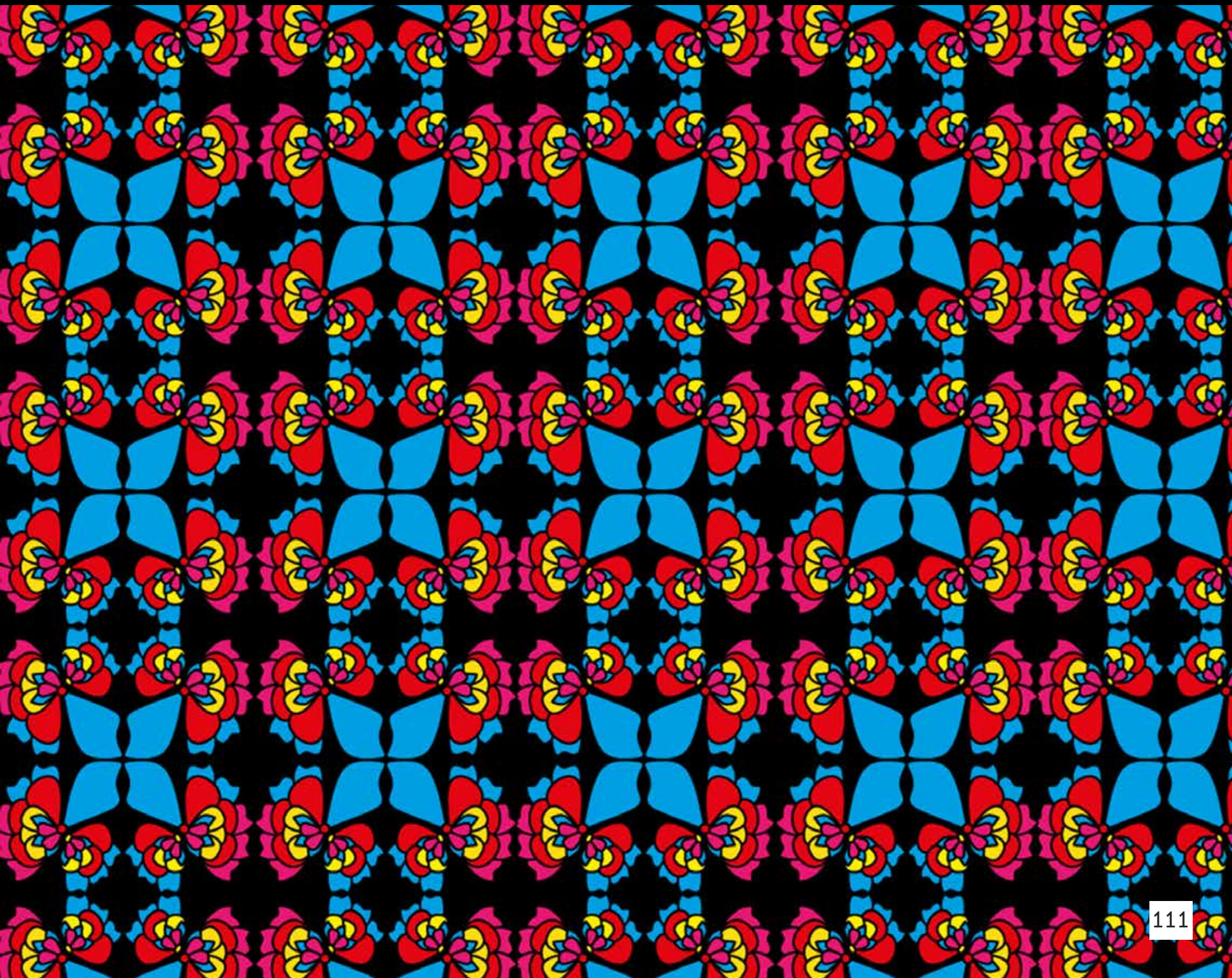
Variación cromática (cultura china).



EXPERIMENTO 4F (Variable 6 + x4 + X6)

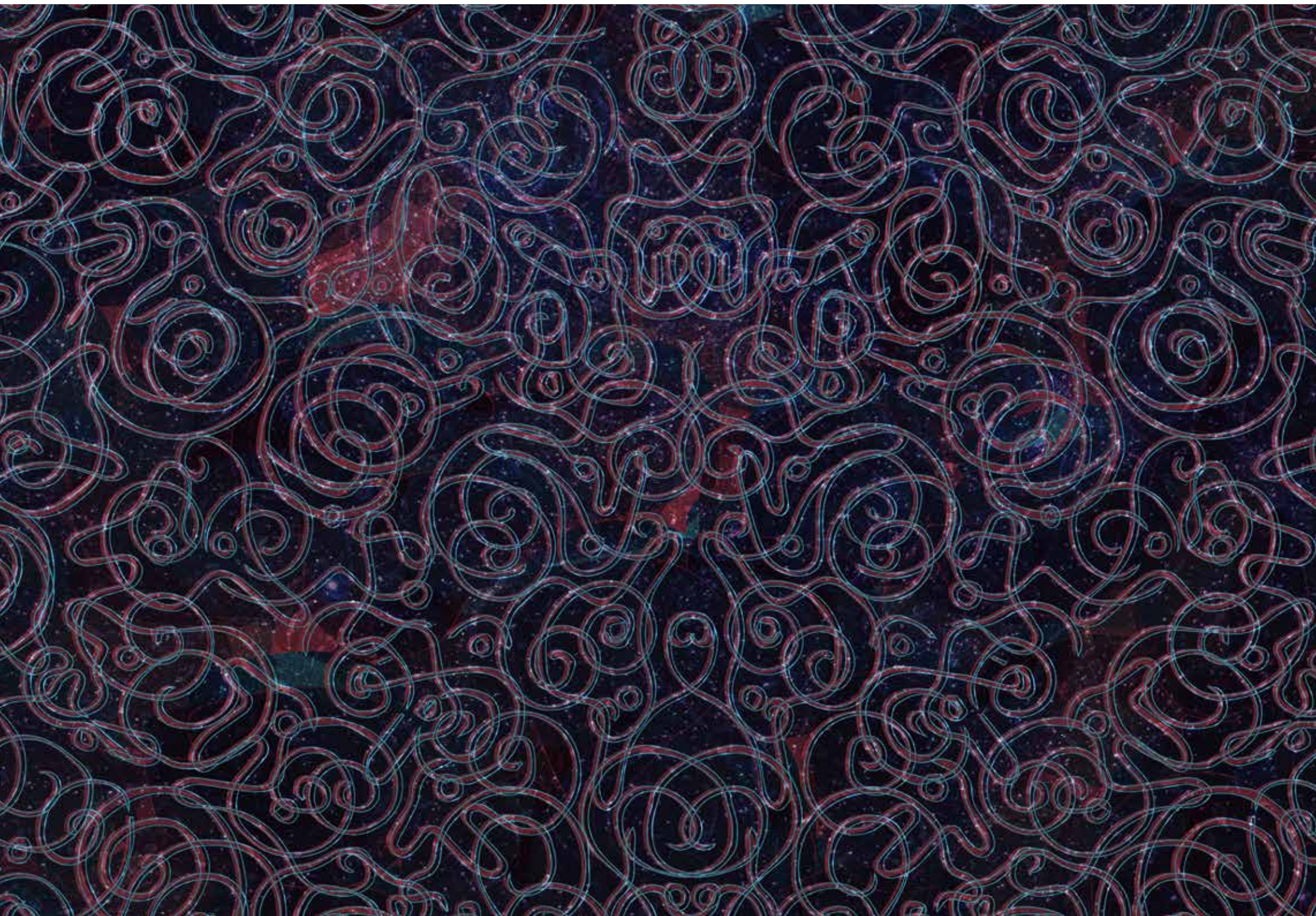


Variación cromática Pop



EXPERIMENTO 5F (Variable 6 + x5 + X6)

Capítulo 4



RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Resultados y Conclusiones

PARADIGMAS CIENTIFICOS

El producto de nuestra investigación ha buscado sustentarse en lo que Thomas Kuhn (1962) en su obra “La estructura de las Revoluciones Científicas” denomina como “ciencia normal”, que significa que nuestra investigación se basa en “una o más realizaciones científicas pasadas, realizaciones que alguna comunidad científica particular reconoce, durante cierto tiempo, como fundamento para su práctica posterior”. En dichos casos encontramos que la ciencias se componen de paradigmas, en cuyo estudio una persona puede centrarse para formar parte de una comunidad científica particular, en estas comunidades todos sus miembros realizan prácticas científicas fundamentadas en paradigmas compartidos que se sujetan a normas y reglas propias de cada ciencia.

En dicha lógica esta investigación no tiene por objeto generar un nuevo fundamento, echando abajo las bases ontológicas del diseño gráfico en las cuales nos hemos formado, partiendo de leyes y principios de percepción visual como la gestalt o el diseño como una composición resultante de varias operatorias morfológicas como rotación traslación, simetría, etc. dichos principios, fundamentos y paradigmas científicos que fundamentan el diseño están intrínsecos en nuestra investigación, por lo que los vemos implícitos en el desarrollo de nuestra obra.

Según Kuhn (1962) “cuando un científico individual puede dar por sentado un paradigma, no necesita ya, en sus trabajos principales, tratar de reconstruir completamente su campo, desde sus principios, y justificar el uso de cada concepto presentado” es por ello que nuestra investigación omite en términos de análisis y resultados las relaciones de estas teorías y leyes para enfocarnos únicamente en las bases que han dado principio a nuestra investigación.

LA CONVERGENCIA DE LOS FUNDAMENTOS, UN NUEVO PARADIGMA

Nuestra investigación se ha levantado sobre bases ya definidas del conocimiento, por un lado las teorías del diseño que como mencionamos antes se verán implícitas en nuestra obra, mas no serán desglosadas, por otro lado tenemos los fundamentos de Darwin para resaltar las bases de la evolución; desde otro punto tenemos las raíces semióticas de los signos y finalmente la identidad. En un inicio resultaba un tanto ilógico combinar campos o paradigmas que a simple vista están separados por ramas diferentes de la ciencia, como el caso de la biología, la lingüística y el diseño, pero a estas alturas aun sin hablar a profundidad de los resultados, se hace menos necesario escudriñar una convergencia de estos fundamentos, pues el diseño mismo es inherente a ellos, el diseño mismo es la convergencia; el signo, la composición la herencia y la evolución dan vida a la construcción de este paradigma que no descarta ninguno de los otros que fueron establecidos para sustentar las teorías del diseño, sino que los enlaza para abordarlo desde diferentes bases del conocimiento que pueden ser explicadas cada una en sus términos y lógicas; es en este contexto que analizaremos los resultados de nuestra muestra experimental, desglosando cada uno, desde su particularidad, sus relaciones y su lenguaje, tanto en la evolución, como en la semiótica y finalmente en la identidad.

CON RESPECTO A LA EVOLUCIÓN

Como señalamos en un apartado anterior cada paradigma científico que utilizamos para nuestro sustento, se ha desarrollado en su propio campo, con su propia terminología y lógica, en lo que respecta a la evolución debemos hacer un esfuerzo por entender la relación analógica que hemos establecido y es por ello que los resultados serán analizados y expresados en las mismas connotaciones científicas del naturalista Charles Darwin, empatándolas a los resultados experimentales en el diseño, procuraremos desglosar cuando sea necesario los conceptos e ideas terminológicas de su teoría para evidenciar la relación expuesta .

LA HERENCIA GENÉTICA EN ESTADO DE DOMESTICACIÓN

Darwin (1952) en su obra el origen de las especies, inicia su sustento con una particular observación que pone en evidencia las diferencias existentes entre alguna variedad o subvariedad de flora o fauna cultivada o criada en estado doméstico y otra en estado natural, de donde Darwin concluye que nuestras especies domesticadas al estar expuestas a condiciones de vida menos uniformes, presentan una mayor variabilidad que las que están en estado natural.

Antes de continuar hablando sobre las especies domesticadas, estableceremos un primer término importante en esta analogía “especies en estado natural”; primeramente debemos centrarnos en el análisis de las distintas estéticas y concepciones del diseño, y las veremos como especies que un principio se desarrollaron en un mundo no globalizado, cada uno en su “hábitat” y rodeado de su contexto propio, lo ejemplificamos con los siguientes casos, como el del diseño en la cultura china y el diseño en la cultura griega, cuyos caminos fueron desconocidos el uno del otro hasta un punto muy avanzado de la historia, el diseño en estos contextos individuales desembocó en formas, usos cromáticos, trazos, tecnologías y operatorias de diseño propias de cada uno, ni mencionar el caso del diseño precolombino, totalmente aislado de cualquier pariente lejano de oriente, cada uno de estos casos y otros semejantes responden a una lógica de desarrollo y a una cosmovisión que los hace únicos, y que en términos darwinianos denominaremos “especies en estado natural”

La globalización y la migración ha traspasado todo tipo de aislamiento en el mundo del diseño, gracias a este fenómeno las especies del diseño que se desarrollaron en “estado natural” han sido domesticadas en otros contextos, de ese resultado surgen desarrollos evolutivos en el diseño que presentarán gran variabilidad con respecto a las iniciales, ya que estas para prevalecer en su nuevo entorno deberán adaptarse para que sus genes se reproduzcan y prevalezcan en una nueva generación, las especies que se adapten podrán reproducirse en el nuevo contexto, las que no, dejarán de evolucionar, todos sabemos que pasa con las especies que dejan de generar descendencia; Darwin nos explica que las especies que no varían se convierten en especies menos comunes o por decirlo de otro modo, más extrañas, colocándose en desventaja ante aquellas que sí varían y que en ese contexto serán más comunes y por lo tanto tendrán más opciones y posibilidades de reproducirse que aquellas que no lo hagan, por lo tanto, tarde o temprano su extinción en dicho contexto será inminente (supervivencia de los más aptos).

LAS ESPECIES CONTEMPORÁNEAS

Desde esta visión el diseño en el mundo contemporáneo es el equivalente a un inmenso zoológico en el que se han colocado en estado doméstico todas la especies del globo terráqueo, todas buscan lograr que sus genes sobrevivan en otra generación y lo harán no solo a través de la adaptación, sino a través de la reproducción, en este nuevo contexto se han encontrado con varias especies con las que podrá generar descendencia, siempre y cuando sean compatibles genéticamente; más adelante profundizaremos esta relación analizar un caso puntual de nuestros experimentos

Observamos entonces que los experimentos no solo nos permiten encontrar los patrones sobre los que muchas especies del diseño han evolucionado, sino que veremos la relación que estos tienen en el mundo contemporáneo, donde para sobrevivir en su nuevo contexto, deberán compaginarse con otras especies con las cuales jamás se habrían cruzado en su estado natural, estas relaciones entre las especies del diseño continuarán siendo analizadas en términos de la evolución para más adelante ser analizados en términos de identidad y semiótica.

ESPECIES HÍBRIDAS

Hay diseños que simplemente nos quitan el aliento y nos sorprenden al igual que muchas especies que en el mundo animal no dejan de fascinarnos por su hermosura o rareza, tal es el caso del ligre(cruce de un león y una tigresa), también tenemos al cebroide (cruce de una cebra y otro equino), o una cama (un dromedario y una llama). Estos híbridos son el equivalente de nuestra analogía para el entrecruzamiento de distintas especies que buscan reproducir sus genes a una generación más en medio de este gran zoológico donde se encuentran todas las especies existentes pero en estado de domesticación, ya que en la globalización conviven y son introducidos en entornos y hábitats distintos a los que se pudieron haber desarrollado en su estado natural, es decir que hoy difícilmente se puede diseñar para un contexto puro, libre de las ideas, modas y tendencias del mundo global, pues hemos crecido con ellas y repercutirán siempre en los resultados.

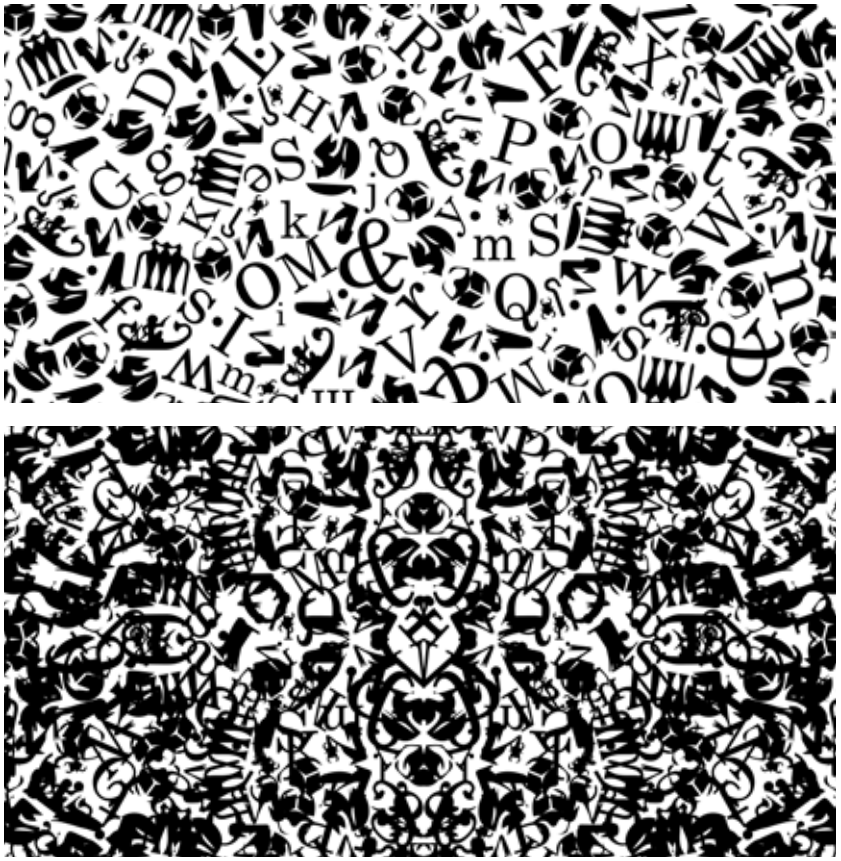
24

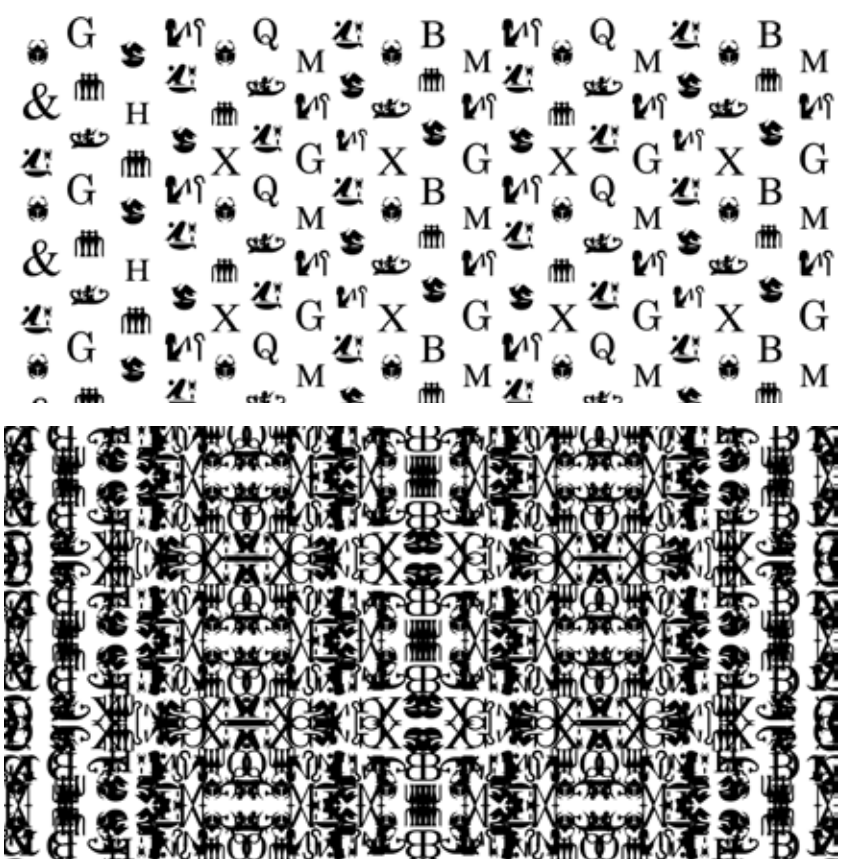
25

26

24. [Ligre]. Recuperado dehttp://www.diariouno.com.ar/mundo-insolito/animales-hibridos-que-cuesta-creer-que-existen-verdad-20151211-n60944
25. [Tigón] Recuperado dehttp://www.diariouno.com.ar/mundo-insolito/animales-hibridos-que-cuesta-creer-que-existen-verdad-20151211-n60944
26. [Cebroide] Recuperado de http://www.imagui.com/a/cavalos-cruzando-com-pessoas-fotos-cMdXKj9Lp

.ESPECIES HÍBRIDAS EN EL DISEÑO





En el caso experimental 6 sometemos a prueba esta referencia de estudio en términos de diseño , tomando como punto de partida 2 especies diferentes, que en sus contextos y tiempos habituales jamás se habrían cruzado, hablamos en ambos casos de caracteres de escritura, por un lado tenemos caracteres de escritura del antiguo Egipto y por otros caracteres de la escritura moderna.

Los resultados de la hibridación sin duda son un interesante contraste que se armoniza en la composición, entendiendo que las especies tomadas como base, son lo suficientemente afines para procrear un diseño híbrido, en el que vemos la clara permanencia de la genética de las 2 especies iniciales, en este caso llamaremos a este resultado una “mula”, que en el mundo natural resulta del cruce de un caballo y un burro, este aunque potencia grandes virtudes de estos dos animales, nace estéril, y sus genes no pasarán de él; a nuestro criterio esta es la razón por la cual el diseño hoy se centra en las efímeras modas, que surgen en llamativas propuestas que son incapaces de fecundar o heredar sus genes en nuevas generaciones , sino que se extinguen en su muerte, siendo fugaces; el diseño hoy crea demasiadas mulas efímeras, demasiadas modas, que no prevalecerán ni fecundarán de ellas nuevas especies.

Por qué decimos que en el caso del experimento 6 hemos creado una mula?: porque aunque nos resulte en gran manera llamativo su resultado y vemos que su compatibilidad muestra la estrecha relación que mantienen ambos caracteres como elementos de mínima significación en la escritura, y además se estructuran muy bien en composición pero de ninguna forma en significado, podemos decir que también hemos conseguido un ligre, un espécimen interesante con características genéticas de dos naturalezas distintas pero que no se corresponden la una a la otra, generando significados confusos, los mismos que son infértiles y que no pasarán de una moda, pues nadie podrá identificarse con ellos al final de su esplendor.

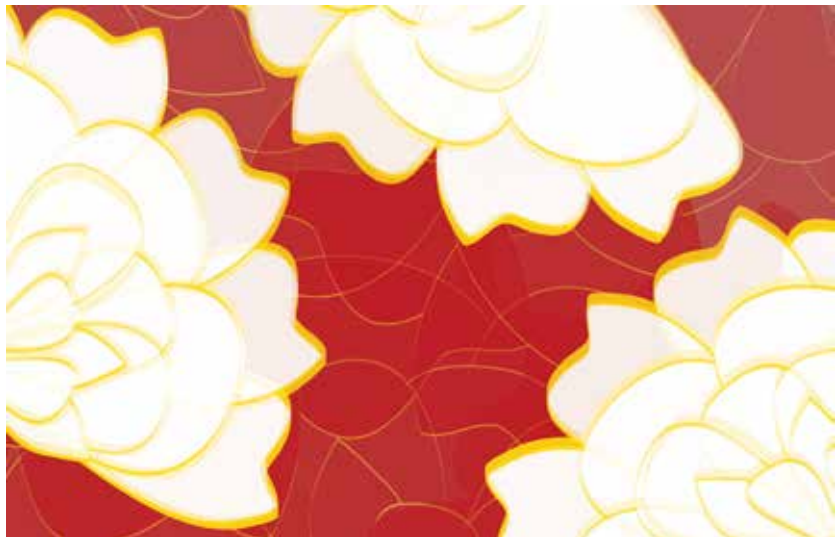
LAS ESPECIES Y SU DESARROLLO

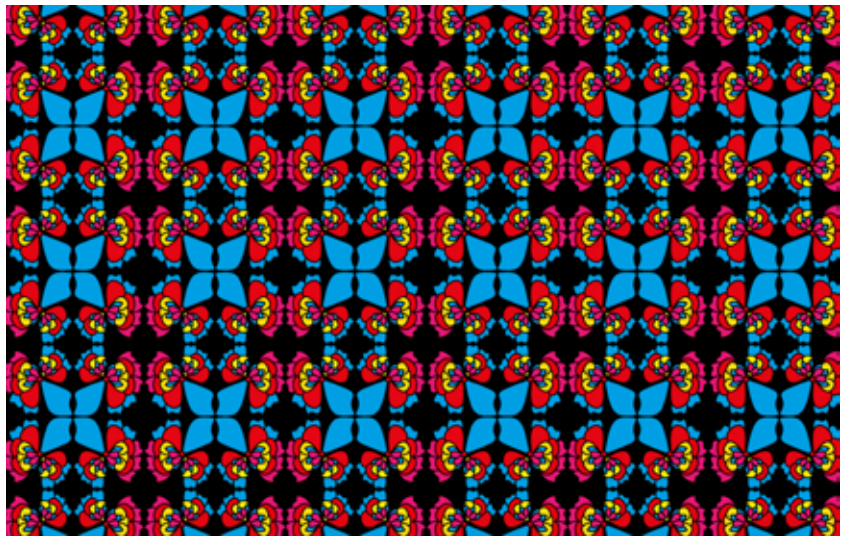
En el caso experimental 6 apreciamos como en toda su amplitud las tramas gráficas que toman como punto de partida una “especie” de origen chino con una hibridación medieval, muestran un interesante recorrido de la estética de estas culturas base en diferentes organizaciones, sin embargo podemos decir que todas nos recordaban a algo que ya habíamos visto; ya sea en tazas, pósters, lienzos, cuadros, etc., esto lo podemos explicar en la evidencia opuesta de los experimentos 2, 3 y 4, donde utilizamos 3 castas diferentes de una misma especie, todas provenientes de gráfica precolombina, la primera casta se estructura en elementos de desarrollo lineal, la segunda se centra en un desarrollo icónico y la tercera en elementos cuya estructura y rasgos es muy característica de esta estética; en estos 3 desarrollos experimentales cada resultado abarcaba una composición novedosa que ni siquiera en términos cromáticos nos refiere un cliché cultural, aunque es importante destacar que en cada nivel del experimento se evocaba su naturaleza precolombina en composiciones novedosas, es posible que en algunos casos, pueda sugerirse que en efecto se veía marcada la estética precolombina que todos conocemos, pero sin duda se encontraba presente en un grado menor que en el experimento 1 que usaba el elemento gráfico chino.

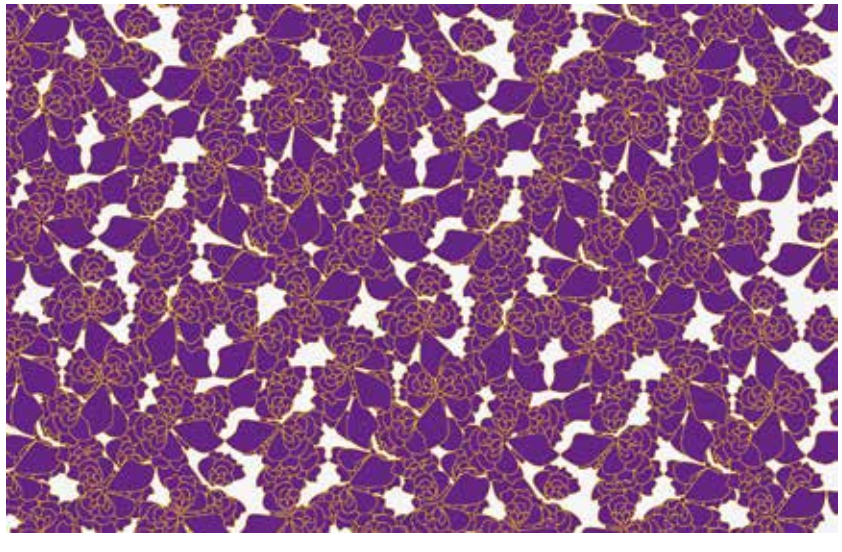
La historia nos da una explicación muy concreta acerca del porqué de estos resultados, la gráfica precolombina sufrió una interrupción abrupta en su evolución debido a la imposición de las colonias españolas que truncaron su desarrollo, siendo este el continente más joven en términos de poblamiento el diseño precolombino se había desarrollado términos básicos en comparación a su opuesto chino cuya aparición en el mundo occidental se dio luego de que este hubiera evolucionado en diversos términos y alcances.

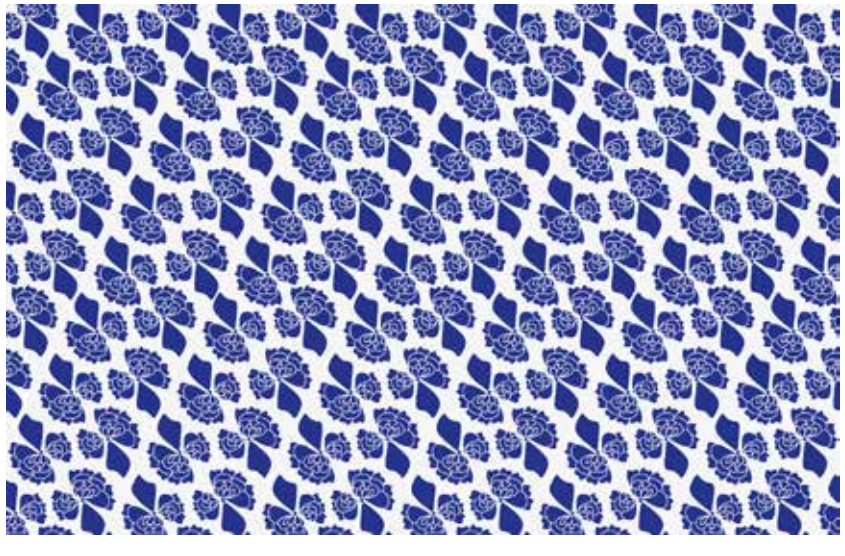
Luego de la liberación española y en la misma colonia nuestros antepasados buscaron revivir y preservar sus raíces tales y como fueron, sin embargo no se ha buscado continuar su desarrollo, y estos casos precisamente deberían ser abordados como gigantes potenciales para el diseño, no solamente deberíamos hablar de preservar y revivir lo que fuimos, y no reincidir en lo que ya fue evolucionado, sino aprovechar estas brechas para identificar las especies potenciales que aún pueden evolucionar en multiformes especies del diseño, fecundas, vigorosas y frescas para el mundo contemporáneo

ESPECIES DE AMPLIO DESARROLLO (HIBRIDACIÓN CHINO - MEDIEVAL)

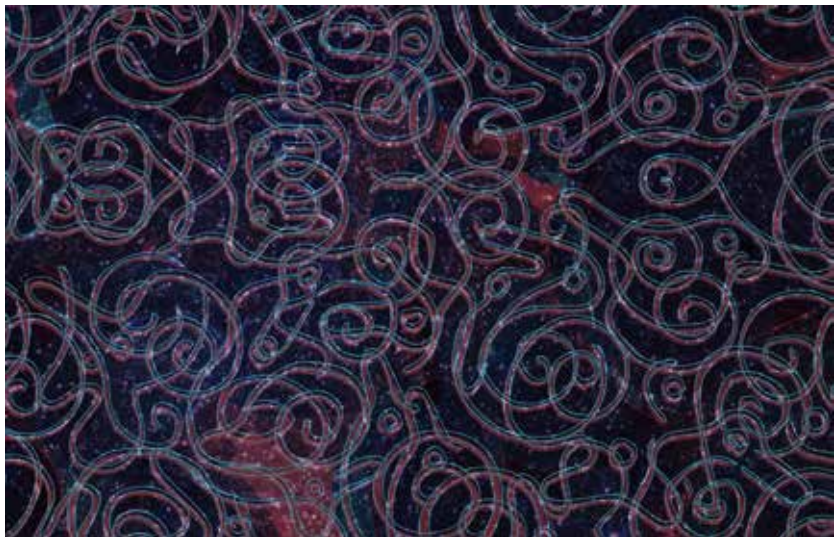


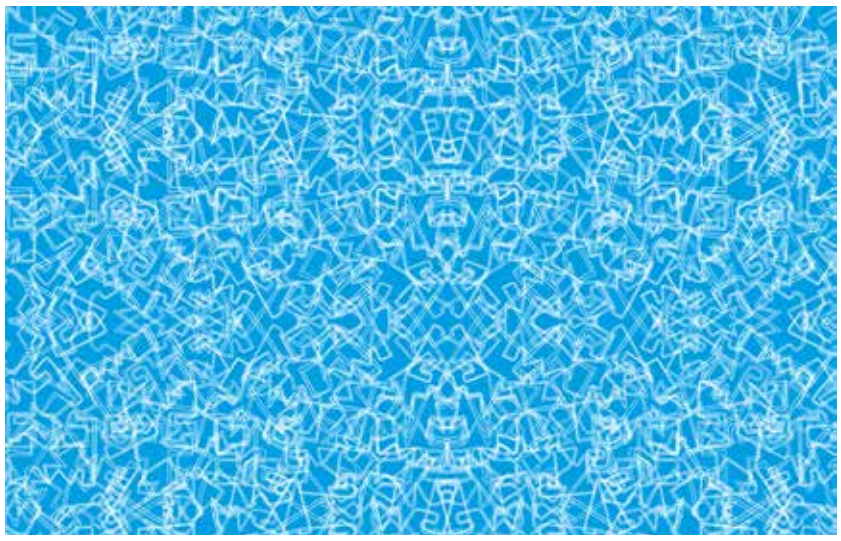


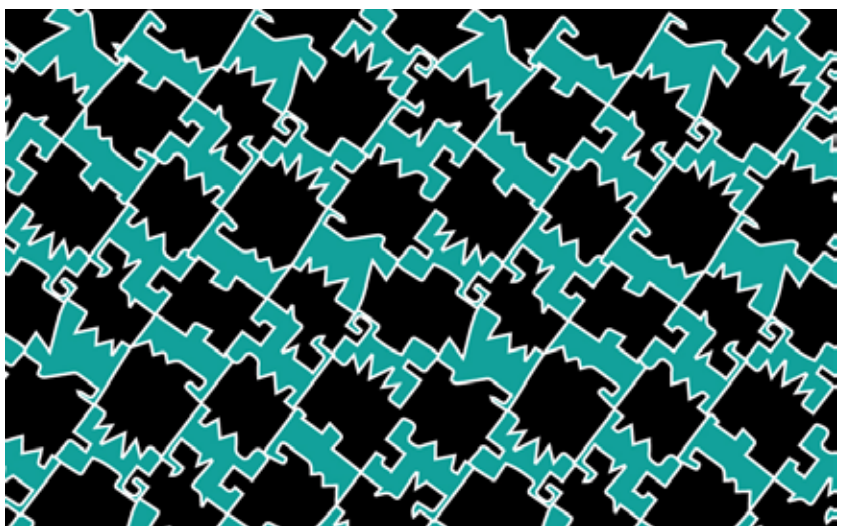


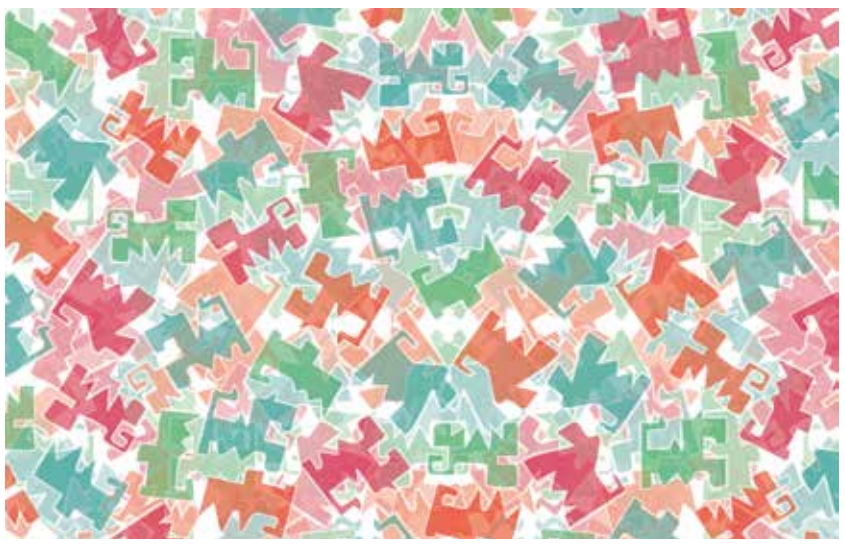


ESPECIES CON GRAN POTENCIAL DE DESARROLLO (PRECOLOMBINO)









FECUNDIDAD ENTRE CASTAS DIFERENTES DE UNA MISMA ESPECIE.

El caso experimental 5 nos evidencia la fecundidad que hay entre castas de una misma especie (combinación de elementos precolombinos),esta se sustenta en una de las premisas bajo las que también se rige la obra de Darwin, pues partimos de elementos de una misma naturaleza, pero de un distinto desarrollo morfológico, el primer elemento es de rasgos orgánicos y de composición lineal, el segundo se cierra en un plano y es de naturaleza carácter mayormente icónico, finalmente el tercero evoca una estética precolombina clásica de organización ortogonal y angulosa, a simple vista muy diversos y distintos el uno del otro, pero a su vez unidos y semejantes en su naturaleza precolombina.

Las tramas gráficas resultantes del experimento 5 evidencian la empatía de las castas involucradas, y a pesar de sus diferencias morfológicas es evidente como se pueden relacionar entre sí dentro de las composiciones resultantes, pues al estar juntas continúan interpretándose y significándose dentro de su naturaleza a diferencia del ejercicio número 6 “la mula” podemos decir que el resultado no es estéril, lo denominaremos entonces como una de sus semejanzas biológicas más evidentes: “ el perro”, este no suena tan elegante, pero su analogía explica en términos darwinianos lo que sucede con esta trama, según darwin la gran gama de perros mestizos y de razas podrían provenir de tan solo 3 troncos principales, cuya capacidad de variación en estado doméstico nos muestra hoy en día la capacidad de variar de estas especies, así como su amplia capacidad para reproducirse gracias a la fecundidad de su entrecruzamiento, aporte que da veracidad y valida otro de nuestros apartados sometidos a estudio.

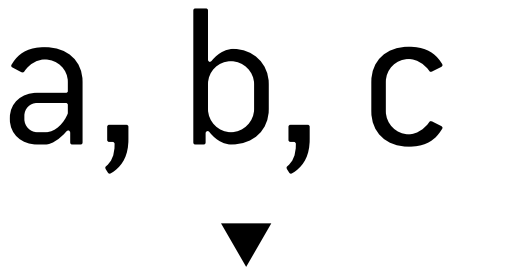
“El entrecruzamiento entre distintas variedades o entre individuos de otra estirpe da vigor y fecundidad a la descendencia”

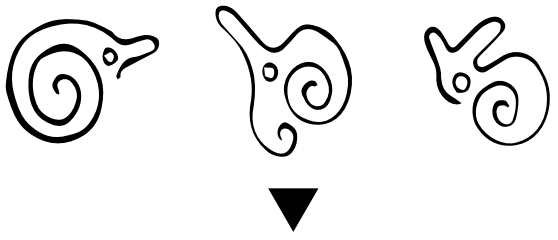
CON RESPECTO LA SEMIÓTICA

Como señalamos en un apartado anterior cada paradigma científico que utilizamos para nuestro sustento, se ha desarrollado en su propio campo, con su propia terminología y lógica, en lo que respecta a la evolución debemos hacer un esfuerzo por entender la relación analógica que hemos establecido y es por ello que los resultados serán analizados y expresados en las mismas connotaciones científicas del naturalista Charles Darwin, empatándolas a los resultados experimentales en el diseño, procuraremos desglosar cuando sea necesario los conceptos e ideas terminológicas de su teoría para evidenciar la relación expuesta .

LAS RELACIONES ENTRE ELEMENTOS DE MÍNIMA SIGNIFICACIÓN

Como vimos en el capítulo 3, para realizar los experimentos fue necesario partir de elementos simples, estos según nuestra analogía con la lingüística son unidades de mínima significación, cargadas de un contenido inherente en un nivel básico y elemental, ya sea en su trazo, forma o estilo. En los 6 niveles de los experimentos propuestos vemos cómo estos elementos simples a los cuales llamaremos "caracteres" que al igual que las letras en la lingüística son la unidad básica para formar palabras y composiciones coherentes dentro de una sintaxis que es legible y comprensible, por ello en nuestros resultados vemos que al juntarse dichos caracteres en una composición, no se mantienen como elementos individuales dentro de ella, sino que su relación se estructuran dentro de otro nivel de significación, en donde son comprendidas ya no como elementos simples e individuales, sino que generan elementos compuestos, que en algunos casos vuelven a organizarse en otros niveles de significación para completar una composición gráfica que se lee (interpreta) como un todo.





27. [Mural] Recuperado de http://www.frasesimg.com/mi-color-preferido-es-verte/
28. [Escritura egipcia] Recuperado de http://historicamenteprofebruno.blogspot.com/2016/05/1-los-egipcios-y-su-escritura.html

APLICACIONES (EL MEDIO).

Uno de los valores agregados de nuestra investigación propone exhibir algunas de las tramas resultantes en objetos de uso, esta propuesta sin embargo no es un complemento estético, sino que se define como un elemento demostrativo que busca ejemplificar un nivel de significación por encima de los antes planteados, pues ya hemos visto a los caracteres componer niveles equivalentes a palabras, oraciones y frases, pero en este caso las aplicaciones en objetos de uso actúan como el “medio”, cuya función al igual que las revistas, o libros es presentar contenidos, por esta razón las muestras no serán una aplicación aislada sino que formarán parte de un nivel más de significación y conjugación en el orden: letra -palabra -oración - frase - medio- usuario, es decir que seguirán siendo un signo compuesto que al interactuar con los individuos o en su defecto ser usado por ellos, seguirán sumando niveles de significación.

LA SEMIÓTICA Y LA IDENTIDAD

Analicemos nuevamente la siguiente relación progresiva de significación:

Letra *(unidad de mínima significación)* - Palabra - Oración - Frase - Medio - Usuario

¿A qué nos referimos con esta relación progresiva de la composición de caracteres que parte desde la unidad de mínima de significación hasta estructurarse en el usuario? simple, volveremos a hacer eco de las recomendaciones de Sexe (2001) para adentrarnos en la semiología, " debemos ver signos donde antes no había"(p.21), pues todo en nuestro entorno circundante responde a una lógica de interacción semiótica, hablamos de que en cada nivel este elemento simple al cual denominamos "carácter" al relacionarse con otro, estructura un nivel más complejo de significación, este puede seguir desarrollándose en otros niveles hasta ser presentado en un "medio" que es el equivalente a un nivel de significación aún superior; esta relación no termina ahí, sino que al momento en que el usuario se relaciona con él, este continúa construyendo niveles de significación más complejos, por ejemplo el momento en que una de nuestras tramas precolombinas es aplicada a una camiseta, y esta a su vez es utilizada por un usuario determinado; el usuario y el medio representan las unidades de significación cuya interacción genera un nuevo nivel que podrá seguir creciendo al relacionarse con su contexto u otros individuos.

Dicho de un modo semejante el usuario aquí representa un signo, y la camiseta en la cual está la aplicación gráfica representa otro signo, el momento en el que el usuario se coloca la camiseta, no podrá mantenerse fuera de las connotaciones de la misma, y este al representar también un signo, utilizará y se relacionará con elementos que aporten con lo que él quiere significar, es decir elementos que aporten a la identidad en la que el se ve a sí mismo y quiere proyectar.

Los signos con los que convivimos nos ayudan a construir nuestra identidad y como nos queremos ver, e incluso, con quienes y en donde nos queremos relacionar, para continuar significando lo que somos o queremos ser.

VIVIDIS | APLICACIÓN SOBRE SOPORTE TEXTIL

LA IDENTIDAD EN LA HERENCIA GENÉTICA (SEMIÓTICA, EVOLUCIÓN Y DISEÑO)

Para referirnos a este tema traeremos a colación los resultados de los 6 casos experimentales y sus permutaciones en la variable x5 , cuya importancia radica en la premisa de condición que sugiere “Toda variación que no sea hereditaria carece de importancia siendo las mas importantes las predominan en las siguientes generaciones de una especie, viéndonos obligados a tomar la herencia de cualquier rasgo como una regla y la no herencia como una anomalía.” (Darwin, 1852) en el cual los experimentos planteados toman en cuenta los resultados de las otras 5 variables de la experimentación y propone en base a ellos una proyección contemporánea de la evolución de las anteriores, partiendo de rasgos referenciales de dichas tramas que sugieren su evolución en el mundo contemporáneo.

En nuestros apartes referidos a la semiótica establecimos unidades de significación mínima, los cuales en un nivel elemental poseen inherentes los genes de una cultura, sociedad, estética, etc, estos al formar organizaciones más complejas que no tienen en cuenta únicamente elementos de su naturaleza, sino que se forman a partir de otros factores contemporáneos, serán los encargados de traspasar su identidad a esa nueva generación, al igual que las especies en la selección natural se adaptan a su entorno para ser más eficientes en el, como el caso de los conejos árticos que en su proceso evolutivo adaptaron sus extremidades y pelaje para sobrevivir en gélidas condiciones, esta adaptación evolutiva no la desvirtúa de su naturaleza común con los demás conejos sino que le dio la posibilidad de sobrevivir en su entorno por muchas más generaciones, pues sus descendientes heredaron dichas variaciones, conservando su identidad pero mejorando su eficiencia en el medio circundante.

Ese no es el caso de las anomalías, cuya aparición en una especie definitivamente será llamativa pero carecerá de importancia en términos de identidad y herencia, pues puede desvirtuarla de su naturaleza de origen, una ilustración semejante sería la de un conejo que nace sin pelo, seguramente este ni siquiera se vería como un conejo, lo cual pondría en tela de juicio su identidad para quienes la miren sin ningún referente previo.

En nuestros experimentos vimos surgir varias anomalías, que aparecen como formas llamativas pero que no son una respuesta o una adaptación a un requerimiento o a una naturaleza previa, desvirtuando su verdadera identidad o desempatandola de aquella a la que se la quiere trasladar.

También hemos logrado obtener en las experimentaciones varias “especies” cuya identidad logra pasar de un ejercicio a otro y aun en aquella en el que el experimento propone adaptarla a un entorno contemporáneo, sufriendo varias adaptaciones que la hacen más eficiente en determinado contexto, pero que logran mantener y evidenciar la naturaleza de su origen.

Según la experiencia que hemos tenido al desarrollar estos ejercicios experimentales , parte del éxito de esta herencia radica en lo que en términos de evolución llamamos “genes” y en términos de la semiología llamamos “caracteres”; estos como unidades de mínima significación serán los que aportaran de manera exitosa o no la transmisión de su significado en una composición,por lo que resaltamos la importancia de definir de manera óptima estos elementos para el éxito de su desarrollo en una aplicación gráfica.

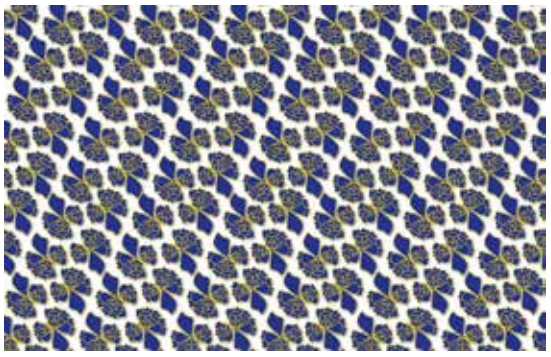
29. [Conejo Salvaje] Recuperado de http://www.fotoswiki.net/galerias/galeria-de-fotos-de-conejos
30. [Conejo ártico] Recuperado de http://www.taringa.net/posts/imagenes/17658692/Liebre-artica.html
31. [Conejo sin pelo] Recuperado de http://www.enteratedealgo.es/2014/12/15-animales-que-no-seras-capaz-de.html

CONEJO

VARIACIÓN

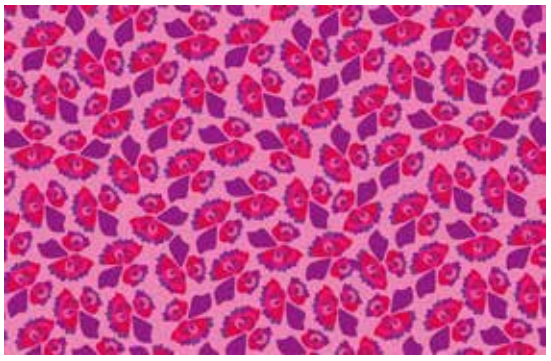
ANOMALÍA

TAPÍZ



VARIACIÓN

ANOMALÍA



RECOMENDACIONES

PLANTEAMIENTO DEL EXPERIMENTO COMO UNA RESIGNIFICACIÓN METÓDICA DE SIGNOS (METODOLOGÍA APLICADA PARA EL DISEÑO GRÁFICO)

Nuestra investigación, en cada fase experimental presenta variables dependientes y variables independientes propias de su naturaleza experimental, en ella hemos tomado elementos o unidades que componen y generan composiciones determinadas, según las variables empleadas estas generan resultados distintos partiendo de los mismos elementos y vinculando otros en base a los cuales se comparan sus efectos, este no solo es un procedimiento operatorio, lleva dentro de sí una gran herramienta, pues mediante este ejercicio obtenemos distintas formas y patrones de organización morfológica, cromática y semántica, abriendo una puerta metodológica para la generación de composiciones gráficas que varían en cada fase y que parten de uno o varios elementos comunes

Los motivos utilizados varían y difieren unos de otros en cada fase de los experimentos no sólo en términos morfológicos sino semióticos, pues su decodificación no será la misma, para ejemplificar de mejor manera utilizaremos la siguiente analogía.

La palabra ABRAZO se compone de 6 letras que al ser organizadas de manera diferente nos referirán lecturas diversas como por ejemplo AZOBRA, OZABRA o RABAZO, nuestro ejercicio experimental es usado de manera similar, pero al igual que toda experimentación los resultados de estas permutaciones son inciertas, aunque sin duda generarán nuevos significados, es decir resignificaran la composición dependiendo de las variables utilizadas, esto es posible gracias a la naturaleza simbólica que posee cada elemento, ya que los colores, trazos y organizaciones poseerán sus propias características de significado y alterarán los resultados de estas permutaciones, las mismas que podemos controlar con respecto a su variación semántica dependiendo de cuán diversas sean las variables empleadas.

Utilizamos variables de organización y composición (x1, x2, x3, x4, x5 y x6) aplicados en 6 casos experimentales diferentes, el patrón para generar las tramas siempre fue el mismo, pero al alterar las variables los resultados pueden ampliarse en permutaciones casi infinitas, por lo que es también importante delimitar las variables como nosotros lo hemos hecho al hacer que estas correspondan a las premisas de la evolución y las reglas de la lingüística.

Este patrón experimental utilizado para generar tramas gráficas y resignificarlas en los distintos niveles, podría ser propuesta como una metodología para generar diseño, ya que ese precisamente fue el uso que se le dio, permitiéndonos obtener resultados bastante satisfactorios en un proceso uniforme con muestras muy diversas.

CONCIENCIA SEMIÓTICA EN EL DISEÑO

La gráfica como signo presenta determinadas connotaciones que en su relación o conjugación con otros se puede reinterpretar, depende entonces del diseñador como aprovechar esta brecha para generar futuros contenidos, en donde diseñar es como escribir, y los resultados dependen de las letras que utilicemos; recomendamos entonces el análisis crítico del partido de diseño de cualquier proyecto, dejando de lado la interpretación del mismo en un sentido puramente estético o formal, sino desde un planteamiento de operatoria de contenidos que le da al diseño un valor, una razón de ser y una identidad, trascendiendo aun sobre los términos de la mercadotecnia que acertadamente recomiendan la definición de un mercado meta al cual dirigirnos, y visto desde nuestro punto de vista, el diseño debe ser formado por la conjunción de signos que le permitirán relacionarse con otros signos equivalentes, en donde ese mercado meta representa un signo determinado que se empatará con otros creados en semejanza a el, podría decirse que este planteamiento tan obvio y evidente representa una clave crucial en el desarrollo de cualquier proyecto, ayudándonos a direccionar su éxito o fracaso en su relación con la codificación de los signos que hoy componen el mundo.

BIBLIOGRAFÍA

Baudrillard, J. (1995). “El Sistema de los Objetos”. Mexico: Siglo Veintiuno Editores.

Darwin, C. (1859). “El Origen de las Especies”. Londres.

Kuhn, T. (1962). “Estructura de las Revoluciones Científicas”. Chicago: University of Chicago Press.

Sexe, N. (2001). “Diseño.com”. Buenos Aires: Paidós.

Dawkins, R. (1976). El Gen Egoista. Oxford: Oxford University Press.

Bellman, “Diseño de experimentos”. Universidad de Oviedo, España, disponible en la página: http:/belman.ciencias.uniovi.es/d_experimentos/d_experimentos_archivos/Tema1.pdf