

Resumo: Este artigo trata de uma proposta de análise da fotografia como imagem visual, para a qual a mensagem fotográfica é estudada a partir de importantes teóricos no campo da linguagem visual e as propostas metodológicas são revisadas a fim de oferecer uma metodologia desenvolvida no caso da fotografia interior da igreja San Miguel de Itáú (1898). Este trabalho tem como objetivo oferecer aos designers, estudantes de design e comunicação visual um instrumento que permita estudos em relação à imagem fotográfica.

Palavras-chave: análise de peças fotográficas – iconografia – iconologia – imagem visual.

(*) Josefina Leonor Matas Musso: Doctora en Arquitectura por la Universidad Nacional de Tucumán (Argentina). Máster en Educación por la Universidad de Piura (Perú). Diplomada en Patrimonio Cultural Latinoamericano por la Universidad Blas Pascal de Córdoba (Argentina). Profesora en la Universidad Católica Boliviana “San Pablo” (Bolivia). Imparte Análisis, Teoría y Crítica, Interacción Cultural, Gestión del Patrimonio y Doctrina Social de la Iglesia. Actual presidenta del Centro Internacional para la Conservación del Patrimonio en Bolivia. Miembro de la Academia Boliviana de Historia Eclesiástica. Líneas de investigación: Arquitectura franciscana, Historia del diseño, Patrimonio religioso, Lúdica Patrimonial. Autora de libros y artículos en relación al Patrimonio y a la Historia de la Arquitectura y del Diseño. Participó como ponente en Congresos nacionales e internacionales, como en Paysandú (Uruguay), Matera (Italia), Cacais (Portugal), Sevilla (España), Santo Domingo (República Dominicana), Neuquén, Mar del Plata y Bs. As (Argentina).

La experimentación tipográfica para el desarrollo creativo del diseñador

Andrés David Ortiz Dávila y Rosa
Carolina Guzmán Cevallos (*)

Actas de Diseño (2023, abril),
Vol. 43, pp. 124-128. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2019
Fecha de aceptación: diciembre 2020
Versión final: abril 2023

Resumen: La competencia y la práctica en el diseño dependen de la creatividad y la experiencia, indicadores que definen al diseñador. Sin embargo, existen ciertas necesidades, esenciales en la formación profesional, que no son parte del currículo, como la tipografía. Esta incide en dos factores elementales: inculcar nuevos sistemas y códigos del diseño utilizados en el discurso visual y la aprehensión de otros métodos estéticos para diseñar. Durante un período académico, los estudiantes de Diseño Gráfico y Publicidad de la Universidad Técnica del Norte desarrollaron tipografías experimentales con la manipulación de herramientas tradicionales para la ilustración y el dibujo. El proceso metodológico se organizó por la presentación de conceptos básicos del diseño bidimensional, manipulación del espacio bidimensional y demostración práctica con el análisis de casos. Los estudiantes ejecutaron estos elementos en una serie de cartillas en las que diseñaron con caracteres y símbolos del alfabeto para la posterior evaluación.

Palabras clave: Tipografía – experimental – alteración – anomalías – ilustración – diseño – bidimensional.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 127]

Introducción

En un mundo contextualizado por las nuevas tecnologías y el impulso de los sistemas de comunicación, la innovación también imprime su ritmo en la mayoría de los campos relacionados con la imagen, gráfica y los procesos. El Diseño Gráfico y la Publicidad frente a esta acometida y movimiento continuo, adapta continuamente los métodos de desarrollo creativo. Sin embargo, el éxito y el poder del discurso visual está alrededor del manejo de los códigos e indicadores que estructuran la imagen a partir de estructuras físicas o materiales análogos frente a la avalancha de *apps*, *softwares* y técnicas digitales.

Los procesos visuales en su mayoría no son sino adaptaciones de un sinnúmero de formas de arte, definidas a la par de las vanguardias en el propio mundo artístico que en su propia dialéctica irrumpe, transgrede y protagoniza rupturas, siendo las tendencias y escuelas artísticas las que han cedido su rol protagónico frente a la digitalización, el mundo virtual y la tecno-cultura. “Se inventarán numerosos nuevos modos de expresión y se podrá decir que todo vale. El concepto de belleza cambiará radicalmente; es más, ya no se tendrá que buscar lo bello en el arte” (Riutort, 2017).

De lo digital frente a lo contemporáneo

La práctica de los procesos creativos desde los modelos tradicionales en relación con la creciente y tórrida demanda de nuevas tecnologías en múltiples áreas va convirtiendo las metodologías de invención y adaptación hacia la gráfica; sin embargo, cientos de limitantes aparecen cuando los dispositivos gobiernan la creatividad en el diseño o incluso el proceso quiere convertirse en un tema de la vieja escuela o imperar a través del método tradicional. Existen muchas posturas a favor y en contra del apoyo sobre estos procesos con nuevas tecnologías; determinados factores llevarían a pensar que los códigos binarios jamás llegarían a igualar a un conjunto de técnicas gráficas aplicadas y menos por una mano prodigiosa. El dilema se acrecienta cuando hablamos de rentabilidad, versatilidad, competitividad, criterios que las nuevas tecnologías integran en su función. Los diseñadores y creativos comprenden que toda forma de registro puede ser validada en un proceso determinado. Sin lugar a duda los mercados de consumo esperan con novedad la propuesta innovadora que supere los estereotipos y cánones definidos en la publicidad, diseño y arte.

Las interfaces están digitalizando todo lo que sea “digitalizable” y el salto comprende a los procesos más atípicos, comunes y nuevos, que se ajustan a la demanda de consumo.

Dentro de los dispositivos electrónicos que posibilitan el acceso a la información están los computadores (portátiles y de escritorio) y los dispositivos electrónicos portables de uso cotidiano que adoptan el calificativo de inteligentes al incluir capacidades de almacenamiento, procesamiento y acceso a internet como: teléfonos móviles (smartphone), gafas (smartglass), relojes (smartwatch), etc. Esta tendencia de computarizar y dotar de internet a las cosas (Internet of Things o IoT) para poder recibir y enviar información desde y hacia la red, permite que algunos investigadores piensen ya en ciudades inteligentes, donde la disponibilidad de recursos y herramientas en todo lugar ofrecería posibilidades inmensas para el aprendizaje. (Humanante, 2016)

Educación para diseñadores y métodos de creación tradicionales

Los caracteres y su diseño no son de descubrimiento reciente; China, Gutemberg y los tipos móviles, Morison, Didot, Bodoni, Manucio, Johston, adaptaron diferentes necesidades de comunicación a través del dibujo, ilustración, diseño y la arquitectura de los caracteres para que, en determinados momentos de la historia, con estas invenciones tipográficas se solventaran criterios de impresión, legibilidad, estética, visualización, ergonomía visual, acorde además a la capacidad histórica de desempeño tecnológico.

Adaptar los procesos pedagógicos y el esfuerzo educativo en sí, dirigido a la formación de profesionales creativos, nunca fue tarea fácil. La evaluación del proceso creativo

a veces solo es causa de análisis en el resultado final al observar la idea aplicada que solventa necesidades y mejora la calidad de vida, cuando es funcional.

No obstante, se ha de tener en cuenta que la implementación de este enfoque exige un compromiso por parte del docente y del discente, ya que el docente debe preparar con antelación gran cantidad de material y facilitar a los estudiantes los materiales necesarios antes del inicio de la clase. Por otra parte, los alumnos y alumnas han de comprometerse y trabajar con asiduidad, pues todo el material facilitado por parte del profesor debe ser consultado con antelación antes de cada clase. Además, el aprendizaje activo por parte del estudiante implicará, en algunas ocasiones, que sea el propio discente el que tenga que buscar información relacionada, modificarla o incluso crearla. (Arráez, 2018)

Las nuevas teorías educativas, los ambientes participativos, la integración de nuevos saberes y prácticas pedagógicas llevarían a pensar que la formación con nuevas tecnologías precisa y resuelven estas necesidades de adaptar la imagen a procesos de construcción y creación. Como contraposición se desborda el uso exagerado de la imagen digital, las condiciones de mercado que precisan de instantaneidad, rapidez y fluidez en el producto final diseñado, que determinan en la web el consumo en bases de datos de imágenes digitales. El uso de vectores y fotografías desde el internet converge en un mercado creativo expandido con cientos de miles de propuestas y con la libertad de acceso, pues la tarea de creación al mínimo esfuerzo se sintetiza en un par de *clicks* para descargar contenidos visuales.

Otras alternativas aparecen con relación al proceso tradicional o la escuela de creación, que precisa materiales físicos para rayar, garabatear y acondicionar un flujo al espacio bidimensional, combinando con procesos digitales, haciendo posibles miles de resultados que hacen única a la imagen en diseño y discurso.

Los métodos creativos individuales y grupales como: *brainstorming*, retóricas de la imagen, indagación visual, análisis de casos, mapas gráficos, entre las técnicas frecuentes utilizadas por diseñadores, siguen teniendo el mismo rango de efectividad por los resultados. La síntesis mental encadenada a la aplicación tecnológica en el desarrollo de la imagen presenta caminos más versátiles, pero en el discurso en concepción se extravían virtudes de la capacidad y libertad de expresión gráfica, con problemas en la adaptación o el análisis de las necesidades incluso abriendo un debate sobre la identidad en la gráfica.

Semiósfera y el establecimiento de los códigos

Existen millones de signos que tienen denominación global, se extienden por regiones a ser comprendidas como conjuntos de valores y se convierten en acepciones para los grupos sociales. Estos, es decir, los modos de vida y las representaciones culturales en cada latitud, llevan

implícito un lenguaje, las nuevas estructuras semánticas dependen directamente de las generaciones y el alcance mediático con el que, nuevamente, se reinventan, desig-nan e interpretan los objetos.

Los simbolismos en el lenguaje humano guían los comportamientos y la vida en sí misma. Dicho sistema de comunicación se deriva de los modos de significación para interpretar la realidad, si se amplía en términos de referencia son representaciones del ser y saber: creencias, mitos, imaginarios, los problemas, tradición e historias entre un bagaje infinito de escenarios que identifican al individuo en donde:

Surgen las gramáticas, las costumbres y las leyes codificadas (órdenes ético, jurídico, político). Este fenómeno de descripción y regularización hace que el sistema tenga mejor organización estructural, pero a cambio pierde las reservas internas de indeterminación que lo hacían flexible, más apto para recibir nueva información y para desarrollarse dinámicamente. (Quezada, 2018)

La interacción entre los elementos simbólicos en una cultura y los actos de comunicación para definir y reconocer estos signos facilitan la convivencia. El diseño de los signos, por lo tanto, está implícito para que sean interpretados y comprendidos. La abstracción aparece en los procesos de codificación que son nuevos o extraños; el significado-significante no permite el establecimiento adecuado de la correlación significativa para comprender el signo como tal.

La función de la tipografía en el diseño

El oficio de los tipógrafos con el manejo de los tipos móviles puede ser en la actualidad un ejercicio impensable; sin embargo, se atribuye el efecto Gutenberg hasta las redes sociales con el poder de desarrollar contenidos y mensajes por millones en segundo, masificar la información en magnitudes incomparables, pero con similitudes entre ambas tecnologías (la de impresión con los tipos móviles, el internet y las redes sociales).

Desde la invención de las letras por evolución del lenguaje y los diferentes sistemas de comunicación, la tipografía ha ocupado un lugar protagónico en el mundo del diseño y las artes. Los mensajes tipográficos diseñados o empíricos aparecen por doquier: mercados, tiendas, plazas, avenidas, calles, cine, centros comerciales, colegios, centros de entretenimiento o simplemente cuando el lugar necesita reconocimiento, promoción, identificadores o identidad, la tipografía habrá realizado su función.

Un cartel sin tipografía era impensable, tomando de base la importancia de las letras diseñadas como recurso de comunicación. Hoy por hoy, la utilización de retóricas y otros modos de diseño y creación visual construyen discursos visuales funcionales que promueven mensajes. Los caracteres, símbolos y diferentes códigos aplicados estructuran el lenguaje y posibilitan la significación.

La tipografía diseñada es tan importante para la vida, profundiza en los valores que desencadenan el entendimiento, razón y convivencia, y ha permitido evolucionar el pensamiento, pero la masificación y transferencia para la multiplicación del conocimiento se estableció con la tipografía. Este elemento, muchas veces casi invisible en el diseño, permite organizar los significados y, desde el diseño, incrementa la funcionalidad.

A lo largo de la historia, la obra de multitud de diseñadores se ha visto influida por movimientos más o menos radicales que cuestionan severamente los principios normativos de diseño, muchos de ellos gestados por el movimiento moderno (simplicidad, legibilidad, equilibrio, proporción o unidad, entre otros). El Punk, la New Wave, la Escuela de Cranbrook o el más reciente Pretty Ugly son solo algunas de las corrientes que se han rebelado, con más o menos ferocidad, contra el dogma modernista. (Suárez, 2018)

Principios de diseño

El estudiante de diseño y los profesionales de las áreas creativas deben estar acondicionados con la experiencia que el mercado publicitario y artístico y los sistemas de comunicación visual puedan exigir. El conocimiento no depende de los recursos: existían cientos de métodos creativos que, con la adaptación de las tecnologías y diferentes realidades, fueron evolucionando, transformando y desapareciendo.

Los primeros pasos para comprender el lenguaje visual en discurso intervienen a las formas diseñadas desde el espacio bidimensional. Entre los diferentes conceptos se encuentran: los espacios positivos y negativos, interrelación de las formas, alteración y manipulación del espacio – forma. Estos conceptos pueden ampliarse a las teorías clásicas como: gnomon, agnomon, radiación, centro y vibración, potencia en la irradiación.

Métodos y procedimientos

Los proyectos de investigación en el aula se derivan de la apreciación de problemas o necesidades que se puedan intervenir desde el diseño. Los estudiantes recibieron varios momentos para que, desde el aporte individual, se logre constituir una serie de elementos y productos diseñados que siguieron un orden cronológico y metodológico. Siempre existe la interrogante de cómo se podrían intervenir casos y formas desde el diseño con la investigación, a partir de la experiencia y el conocimiento obtenido a través de los métodos de aprendizaje - educación. El abordaje desde la deducción e inducción con la teoría y práctica del diseño básico, para plantear ejercicios en los que esencialmente se buscó cimentar criterios para que el diseñador pueda comprender el comportamiento de la línea, espacio y la representación del volumen en el soporte, permitieron organizar los momentos de creación con diferentes estrategias para el efecto desde el diseño participativo y colaborativo de la siguiente manera:

- Abordaje de teorías universales del diseño y su morfología.
- Estudio de casos prácticos hacia la comprensión del comportamiento de los elementos y soportes bidimensionales.
- Observación de componentes en el entorno para la identificación y aplicación práctica de conceptos.
- Evaluación y retroalimentación.
- Bocetaje y desarrollo de experimentos tipográficos.
- Análisis crítico del material desarrollado.
- Recopilación.

Las bases del diseño son universales, la latitud en donde desarrolla el diseño define las características de la imagen, adquiriendo cierto tópicos de identidad local. Esa concepción inicial inclina al diseñador a considerar lo que se encuentra a su alrededor para la representación visual. El recurso principal fue la categorización de la serie de caracteres y símbolos correspondientes al alfabeto latino; las formas bidimensionales de las letras fueron intervenidas por múltiples casos de diseño básico. En todo el proceso se ejecutaron estos elementos en una serie de cartillas por facilidad en la manipulación y comodidad en el desarrollo del diseño, para facilitar la creación. Esta serie de caracteres diseñados fueron recopilados para su posterior análisis y evaluación.

Resultados

- Los estudiantes adaptaron al proceso de creación con métodos tradicionales y tecnológicos; a través de la expresión gráfica comprobaron la libertad de creación desde el garabato, la experimentación de la forma en el espacio, el uso de múltiples tipos de líneas para dar como producto a varios caracteres diseñados.
- El proceso educativo fue adaptado para potenciar la capacidad del estudiante desde la revisión de teorías y nuevos procesos de creación.
- La obtención de conocimiento fue consolidada con la práctica, los ejercicios obtenidos demuestran que la cantidad de elementos diseñados permitieron reforzarlo continuamente con elementos de lenguaje visual básico.

Conclusiones

En el proceso de aprendizaje de los diseñadores, incurrir en el uso de elementos comunes como los caracteres del alfabeto, puede potenciar los resultados en el diseño. Con esto se comprueba que, al trazar un objetivo de aprendizaje con elementos esenciales y básicos que permitan significar los resultados, la tarea de evaluación es más comprensible entre los actores. La libertad de creación es un factor elemental para adquirir determinadas destrezas en el diseñador. Esta libertad debe estar conducida por una pretensión y planificación con la investigación en el aula. Adaptar los elementos diseñados desde una visión del entorno corresponde a un valor que el estudiante debe encargarse de madurar.

La única forma de reforzar los discursos de identidad en la gráfica depende del sistema escolástico y los valores promovidos durante los primeros acercamientos al diseño.

En la actualidad se genera el debate sobre el minimalismo o maximalismo en el diseño, pero las generaciones y el comportamiento social siempre han cambiado cíclicamente, la historia del arte ha dejado estas lecciones de transformación y adaptación constante. El ejercicio del diseñador, mientras está en formación, es utilizar la mayor cantidad de fuentes y recursos para comprender el comportamiento de la imagen a través de la experimentación.

Referencias bibliográficas

- Humanante, G. y. (2016). *Revista Iberoamericana de Tecnologías del/da Aprendizaje/Aprendizagem*. Recuperado de: <http://rita.det.uvigo.es/VAEPRITA/201603/uploads/VAEP-RITA.2016.V4.N1.pdf#page=35>
- Arráez, L. G. (2018). *Revistas Infad de Psicología*. Recuperado de: <http://www.infad.eu/RevistaINFAD/OJS/index.php/IJODAEP/article/view/1197/1047>
- Quezada, O. (2018). La semiósfera. *Contratexto*, 30, pp. 285-290. Recuperado de: <http://revistas.ulima.edu.pe/index.php/contratexto/article/viewFile/3258/3217>
- Suárez, G. M. (2018). *Arte, individuo y sociedad*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Fernando_Carballo2/publication/324416958_La_simplicidad_en_el_diseño_de_marcas_gráficas_análisis_de_la_preferencia/links/5ad9ab98458515c60f5ab5f7/La-simplicidad-en-el-diseño-de-marcas-gráficas-análisis-de-la-preferencia
- Riutort, A. (2017). *Arte Contemporáneo*. Washington D.C: Firms Press.

Abstract: Competence and practice in design depends on creativity and experience, indicators that define the designer. However, there are certain needs, essential in professional training, which are not part of the curriculum, such as typography. This affects two elementary factors: instill new systems and design codes used in visual discourse and the apprehension of other aesthetic methods for design. During an academic period, students of Graphic Design and Advertising at the Technical University of the North developed experimental typefaces with the manipulation of traditional tools for illustration and drawing. The methodological process was organized by the presentation of basic concepts of two-dimensional design, manipulation of two-dimensional space and practical demonstration with case analysis. The students executed these elements in a series of booklets in which they designed with characters and symbols of the alphabet for later evaluation.

Keywords: Typography – experimental – alteration – anomalies – illustration – design – two-dimensional.

Resumo: Competência e prática em design dependem da criatividade e experiência, indicadores que definem o designer. Entretanto, existem certas necessidades, essenciais na formação profissional, que não

fazem parte do currículo, tais como a tipografia. A tipografia tem um impacto em dois fatores elementares: a inculcação de novos sistemas de design e códigos usados no discurso visual e a apreensão de outros métodos estéticos de design. Durante um período acadêmico, estudantes de Desenho Gráfico e Publicidade da Universidade Técnica del Norte desenvolveram tipografias experimentais com a manipulação de ferramentas tradicionais de ilustração e desenho. O processo metodológico foi organizado pela apresentação de conceitos básicos de projeto bidimensional, manipulação do espaço bidimensional e demonstração prática com análise de casos. Os estudantes executaram

estes elementos em uma série de cartilhas nas quais desenharam com caracteres e símbolos do alfabeto para avaliação posterior.

Palavras chave: tipografia - experimental - alteração - anomalias - ilustração - desenho - bidimensional.

(*) **Andrés David Ortiz Dávila.** Universidad Técnica del Norte, Docente Investigador. **Rosa Carolina Guzmán Cevallos.** Universidad Técnica del Norte, Docente Investigador.

El modus de la anticipación. Reframing las tendencias del sistema moda para el liderazgo creativo

Bárbara Pino A. y Consuelo Andrade B. (*)

Actas de Diseño (2023, abril),
Vol. 43, pp. 128-131. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2019
Fecha de aceptación: diciembre 2020
Versión final: abril 2023

Resumen: Para comprender el contexto que existe para anticipar cambios y evoluciones de un sistema ligado al mundo de las industrias creativas como la moda, es necesario aplicar estrategias de enseñanza que permitan fomentar habilidades cognitivas y prácticas que otorguen herramientas para la actividad anticipatoria y proyectual. Este artículo propone vincular la disciplina de la anticipación, en tanto permite (1) la creación de parámetros epistemológicos *-framing-* y (2) analizar la evolución que ha tenido la industria creativa de la moda *-o scanning-*, con las estrategias de enseñanza-aprendizaje en diseño que fomenten el liderazgo y *empowerment*.

Palabras clave: industrias creativas – sistema – moda – anticipación – liderazgo – empoderamiento.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 131]

Introducción

Para comprender cuáles son los parámetros reales sobre los cuales es posible anticipar cambios y evoluciones de un determinado sistema ligado al mundo de las industrias creativas -definidas como “aquellas que utilizan la cultura como material” (European Commission, 2010)- es necesario generar estrategias de enseñanza-aprendizaje que consideren la complejidad del contexto líquido (Bauman, 2000, citado en Gane, 2001) en el cual estas industrias creativas se encuentran inmersas. Así, el desafío no es menor, puesto que las industrias creativas en su accionar deben considerar la *liquidez* que caracteriza el contexto actual, difuso, permeable, penetrante, donde las cosas no mantienen la misma forma por mucho tiempo (Gane, 2001), lo que genera que estas se encuentren enfrentadas a un contexto caracterizado por su rápida transformación y desarrollo (European Commission, 2010).

Considerando el contexto antes descrito, existen cuestionamientos respecto a cuáles podrían ser los métodos que permitan generar proyecciones respecto al futuro de un determinado sistema dentro de las industrias creativas. Ante esto, la lógica que proporciona la disciplina de la

anticipación podría contribuir a comprender la complejidad del contexto en el cual se encuentran inmersas las industrias creativas, de modo que se pueda potenciar su futuro. De este modo, para el caso específico de las disciplinas dentro de las industrias creativas y la producción de proyecciones y anticipaciones asociadas a estas, es necesario aplicar estrategias que permitan fomentar e impulsar determinadas habilidades cognitivas y prácticas que otorguen herramientas para la actividad anticipatoria. Sobre la base de lo antes planteado, este artículo propone vincular la disciplina de la anticipación, en tanto permite la creación de parámetros epistemológicos *-o actividad de framing-* y analizar la evolución que ha tenido una industria creativa *-o actividad de scanning-* para proyectar (Miller, Poli, & Rossel, 2013) con las estrategias de enseñanza-aprendizaje que son propuestas por Galli, Pino y Suteu (2017), donde se busca fomentar las habilidades de liderazgo y *empowerment*.

La complejidad del contexto actual es fundamental para comprender lo que sucede dentro de un sistema, en tanto que significa que todos los problemas que surjan dentro del mismo serán resultado de redes de múltiples causas que in-