

# 1.1\*

## EL APOORTE SEMIÓTICO PARA LA INVESTIGACIÓN CREATIVA

**\*MIHAELA RADULESCU**  
Docente de la Especialidad de Diseño Gráfico

### RESUMEN /

La investigación es parte constitutiva del proyecto de diseño. Interviene en las diferentes etapas del proceso de su elaboración y tiene diferentes objetos de estudio. Entre ellos, la generación de sentido a través del discurso visual de cada pieza que integra el proyecto de diseño y del conjunto mismo. Para construir de manera estratégica este discurso se apela a una investigación creativa, que define los fundamentos de la creación para la comunicación. El método propuesto para desarrollarla es el método semiótico de análisis del discurso.

### PALABRAS CLAVE /

Enunciación, discurso, referencia, representación, significación, comunicación

### INTRODUCCIÓN /

Para su desarrollo profesional, el diseñador debe contar con una competencia global que incluye aspectos culturales, profesionales, analíticos, estratégicos, creativos, artísticos, tecnológicos, de investigación y gestión; además de conocer dominios y campos de actividad. Su profesionalismo es medido por el cumplimiento de la operación, en las condiciones establecidas. Para ello, debe dominar la planificación, la gestión y la producción. El valor de diseñador está en relación directa con la comprensión de su rol en un proyecto empresarial, institucional o individual y con el resultado de su intervención en el mercado y la sociedad. Debe tener por ende una formación integral, un pensamiento estratégico, método y técnicas de investigación, creación, comunicación y evaluación.

### LA PRESENCIA DE LA INVESTIGACIÓN EN EL PROYECTO DE DISEÑO /

La eficacia y la eficiencia del diseñador depende de su capacidad de investigación, creación y gestión del proyecto que lleva a cabo, de su capacidad de trabajo autónomo por un lado y de trabajo en grupo por el otro, de su capacidad de comprensión/evaluación de situaciones. En este conjunto de expectativas formativas, la investigación ocupa un lugar importante e interviene en diferentes momentos del proceso de diseño.

## 1. La recolección y procesamiento de datos para la situación de comunicación/producción

En una etapa inicial, la investigación interviene para determinar y analizar la situación de comunicación/producción, aportando datos para responder a las preguntas referentes al marco comunicacional- quién; a quién; por qué; para qué; qué; cómo; cuándo; dónde – que definirán los parámetros comunicativos del proceso creativo. En esta misma etapa, aporta información para determinar y analizar la situación de producción propiamente dicha, a partir de los objetivos del proyecto; la información proporciona el marco de selección y combinación de los recursos, actividades y medios. Es una etapa de recolección y procesamiento de datos cuyo resultado es el brief, documento que establece los términos fundamentales del proyecto: el objetivo, el público destinatario, el concepto, las estrategias de creación, comunicación, producción y retroalimentación.



**IMG 01 /** Documentación y opciones comunicativas. Yuliana Mesia: ilustración para " Ciudades Invisibles" de Italo Calvino. Fuente: <http://departamento.pucp.edu.pe/arte/laboratorio-semiotico/exposicion/la-narrativa-visual-el-album-ilustrado/>

## 2. La construcción conceptual estratégica del proyecto

La segunda etapa del proyecto concierne la construcción y planificación del proyecto de creación para la comunicación, estableciéndose parámetros, factores, funciones y efectos. Una atención especial se asigna al factor y función referencial, para definir y explorar los referentes (signos, formas, materias, técnicas), para efectos de apelación, representación, significación, diálogo, persuasión, recordación. Otro factor esencial es el factor enunciativo, con la función enunciativa. El proyecto se dirige hacia la memoria colectiva, para efectos de reconocimiento y aceptación por parte del consumidor; en este sentido, su construcción debe ser estratégica, asegurando la reacción e interpretación previstas por el diseño general del proyecto. En esta etapa de construcción conceptual estratégica interviene una investigación semiótica, que proporciona el método para hacer del proyecto de diseño una construcción de sentido que se traduce en una gramática del universo visual del proyecto.



**IMG 02 /** La construcción conceptual de la revelación de lo invisible. Gilda Samaniego: ilustración para " Ciudades Invisibles" de Italo Calvino . Fuente: <http://departamento.pucp.edu.pe/arte/laboratorio-semiotico/exposicion/la-narrativa-visual-el-album-ilustrado/>



**IMG 03 /** Opción estética y construcción del estilo. Ximena Almenara: ilustración para "Ciudades Invisibles" de Italo Calvino. Fuente: <http://departamento.pucp.edu.pe/artelaboratorio-semiotico/exposicion/la-narrativa-visual-el-album-ilustrado/>

### 3. La creación de las piezas de diseño

La tercera etapa del proyecto es la creación de las piezas de diseño, donde se procede a la selección y combinación de signos y de los identificadores conceptuales y comunicativos; a la opción estética y la construcción del estilo; a la experimentación y uso de técnicas, soportes y características técnicas para la producción. En esta etapa, la investigación es básicamente referencial y se entrelaza con la experimentación.

### 4. La evaluación del proyecto

La etapa final corresponde a la evaluación del proyecto con las piezas realizadas. La evaluación se realiza en varios niveles: conceptual, artístico, técnico, comunicativo, productivo, financiero, de implementación. La investigación concierne los efectos de recepción y la adecuación del proyecto a las situaciones de comunicación y producción anteriormente definidas.

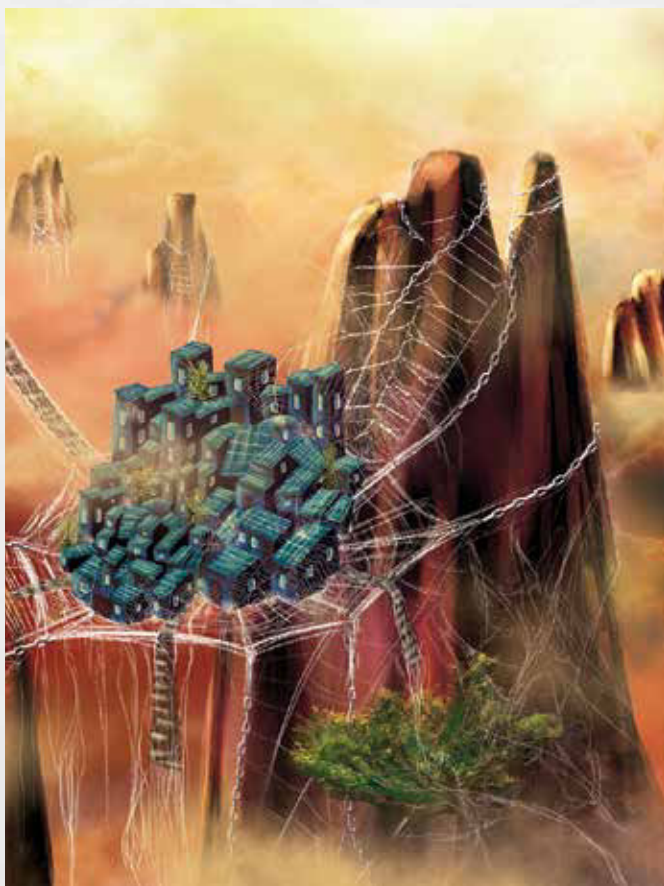
## LA INVESTIGACIÓN CREATIVA /

La presencia de la investigación en el proyecto de diseño relaciona la actividad creativa con su marco de comunicación, por lo cual el estudio de los contextos y los vínculos que se establecen entre el proceso creativo y el contexto resultan ser de primordial importancia. Se trata de contextos culturales, artísticos, sociales, económicos. En muchos casos varios contextos interactúan para intervenir en el proceso de investigación y creación; por ende, la investigación resulta ser interdisciplinaria. La investigación del contexto o de los contextos es relevante no sólo para la creación sino también para la comunicación y los efectos que el resultado de la creación tendrá en la sociedad. En el mismo sentido se debe realizar la investigación de los medios, los cuales están en la actualidad en permanente cambio e innovación. La investigación tiene que explorar y evaluar los medios tradicionales, modernos y postmodernos para definir los alcances y el funcionamiento del producto realizado. Los medios permiten concretar la propuesta conceptual, al igual que los códigos, con los cuales colabora en la definición de un enfoque y un planteamiento creativo.

Los códigos son la herramienta básica de la creación. Proporcionan a la idea o al concepto los recursos para su realización. Su investigación tiene diferentes niveles: teórico, experimental, práctico, evaluativo. Junto con los contextos y los medios son objetos de investigación para el proyecto creativo; son el eje de la evaluación de antecedentes y referentes, tanto de procesos y productos de diseño como de proyectos y campos de acción.

En este marco estratégico, la opción de la investigación por el método semiótico respalda tanto el análisis de referentes como el proyecto generativo de sentidos, formas y mensajes del diseño. La semiótica es la ciencia de la generación de sentido que se produce a través de un recorrido que se inicia en las estructuras profundas de los impulsos y tensiones del pensamiento, para desarrollarse como discurso socializado y manifestarse como expresión en una forma integradora de signos, con efectos perceptivos, basados en la manifestación significativa, y efectos cognitivos deducibles, que se generan desde el significado contenido. La asociación significativa - significado requiere de un acto de referencia, fundamental para la acción comunicativa de la construcción de sentido.

La imagen es evaluada, desde la semiótica, como la manifestación perceptiva de una construcción de ideas y afectos, que se organiza en una gramática compuesta por una morfosintaxis, una semántica, una pragmática. La investigación de referentes se hace en base a esta gramática, instalada en la imagen analizada, mientras que el proceso creativo puede sustentarse en el recorrido generativo, tomando en cuenta los niveles de la enunciación, la narratividad, la discursividad y la expresividad. Al final del recorrido, en el nivel de la expresividad, se encuentra la gramática de la imagen, para sustentar las opciones expresivas y para verificarlas.



**IMG 04 /** Estructura morfosintáctica, proceso de generación de sentido y pragmática de los efectos. Sugey Gutiérrez: ilustración para " Ciudades Invisibles" de Italo Calvino . Fuente: <http://departamento.pucp.edu.pe/artelaboratorio-semiotico/exposicion/la-narrativa-visual-el-album-ilustrado/>

La investigación creativa enfoca la transformación del concepto en diseño, a través de un desarrollo planificado de evaluaciones y decisiones. Destacamos la dimensión referencial en la gramática de la imagen, porque el proyecto de diseño debe producir identificaciones y tendrá que operar sobre la memoria colectiva, apropiándose de sus rasgos gráficos, imaginarios y simbólicos, con el conocimiento de sus efectos de recepción. En este contexto, es necesario interpretar los signos visuales, en tanto que estructura morfosintáctica, proceso de generación de sentido y pragmática de los efectos, en función de los contextos específicos de su producción y funcionamiento. La producción estratégica de sentidos y efectos se hará a través de signos pertenecientes a un repertorio establecido de interacciones concepto – forma – valor, que se actualiza en función de parámetros contextuales. De esta manera el diseño del proyecto del producto cultural será desarrollado como proyecto de comunicación estratégica, a través de varios medios y con varios soportes, para potenciar su difusión e inserción cultural.

#### LA IMAGEN COMO PRÁCTICA DISCURSIVA /

La imagen representa una realidad y la significa. Esta realidad establece vínculos referenciales con la realidad experimentada o conocida por diferentes medios. La cartografía de los efectos de lectura contenidos en la imagen establece un diálogo con el observador, basado en el grado de reconocimiento e interpretación de los signos de los cuales emergen los efectos de lectura. La imagen funciona como un discurso sobre la realidad representada y significada y este discurso se construye sobre la referencia identificada por el observador. Son relevantes, para profundizar en este enfoque, los aportes que Patrick Charaudeau (1983), Jacques Fontanille (2004) y Claude Zilberberg (2000), interesados en la productividad de las prácticas semióticas, quienes han asignado a la referencia el lugar que le corresponde en el funcionamiento significante. Para la dinámica enunciativa y la pragmática de la lectura se valora los aportes de Roland Barthes (2009) y Umberto Eco (1981) .Con este marco conceptual es posible construir un proyecto de diseño cuyo discurso tenga sustentados sus efectos interpretativos en una estrategia generativa semiótica.

El discurso se apoya en las inferencias que el lector hace tomando en cuenta, las estructuras referenciales de la



**IMG 05 /** El tratamiento de la referencia. Gabriela Cuba: ilustración para "Ciudades Invisibles" de Italo Calvino. Fuente: <http://departamento.pucp.edu.pe/arte/laboratorio-semiotico/exposicion/la-narrativa-visual-el-album-ilustrado/>

imagen. El tratamiento de la referencia interviene tanto en la representación como en la significación de la realidad emergente de la imagen. En cuanto al planteamiento compositivo, éste está a la base de la situación de lectura que se ofrece al observador, quien verá una composición rítmica, insistiendo en la secuencialidad de las acciones; o una composición de redes semánticas estructuradas de manera argumentativa; o una composición orgánica, irregular, que apoya la idea de la confusión de los registros, estados o acciones. La composición aporta información y contribuye activamente en la producción de sentido; es la fórmula que hace que el conjunto de signos funcione. La selección - combinación de signos icónicos, plásticos y a veces verbales, funciona como tejido narrativo, partici-

pando en la representación de una realidad que se identifica visualmente y se comprende conceptualmente.

La construcción discursiva que se presenta ante el observador valora los recursos compositivos y los recursos referenciales de la imagen para generar significados. Si se enfoca el funcionamiento discursivo siguiendo las pautas propuestas por Patrick Charaudeau (1983), hay cuatro objetos de investigación: la acción enunciativa, que organiza el proceso de generación de sentido; la acción argumentativa, que organiza y describe el mundo creado desde el punto de vista de las operaciones mentales cognitivas; la acción narrativa, que organiza el mundo desde el punto de vista de las acciones y calificaciones humanas; la acción retórica, que organiza el lenguaje desde el punto de vista de las operaciones de articulación morfo-semánticas y sintáctico-semánticas. En este contexto la construcción referencial funciona como una estrategia fundacional de la interacción creador - imagen - observador.

## CONCLUSIONES /

La opción por el método semiótico aporta la perspectiva de acción comunicativa, necesaria para el proyecto de diseño. El análisis semiótico explora la interacción generadora de sentidos entre el proyecto creativo y la lectura interpretativa del observador, pasando por la situación de lectura instalada en cada imagen del universo de sentidos y formas del proyecto de diseño. Las reglas generadoras que se articulan en el recorrido creativo por un lado y en el recorrido interpretativo por el otro, conjugan la dimensión paradigmática de la selección semántica de signos con los valores de la dimensión sintagmática de la composición. El resultado es un diálogo y un discurso, donde la referencia tiene un lugar importante.

## BIBLIOGRAFÍA /

1. Barthes, R. (2009). *El placer del texto y lección inaugural*. México: Siglo XXI.
2. Charaudeau, P. (1983). *Langage et Discours - Eléments de sémiolinguistique*. Paris: Hachette-Université.
3. Eco, U. (1981). *Lector in fabula*. Barcelona: Lumen.
4. Fontanille, J. y Zilberberg, C. (2004). *Tensión y Significación*. Lima: Universidad de Lima-Fondo de Desarrollo Editorial.
5. Zilberberg, C. (2000). *Ensayos sobre la semiótica tensiva*. Lima: Universidad de Lima-Fondo de Desarrollo Editorial.