

Diseño Gráfico:

Una disciplina más allá de la experiencia visual-óptica

Nicolás Peña Casallas

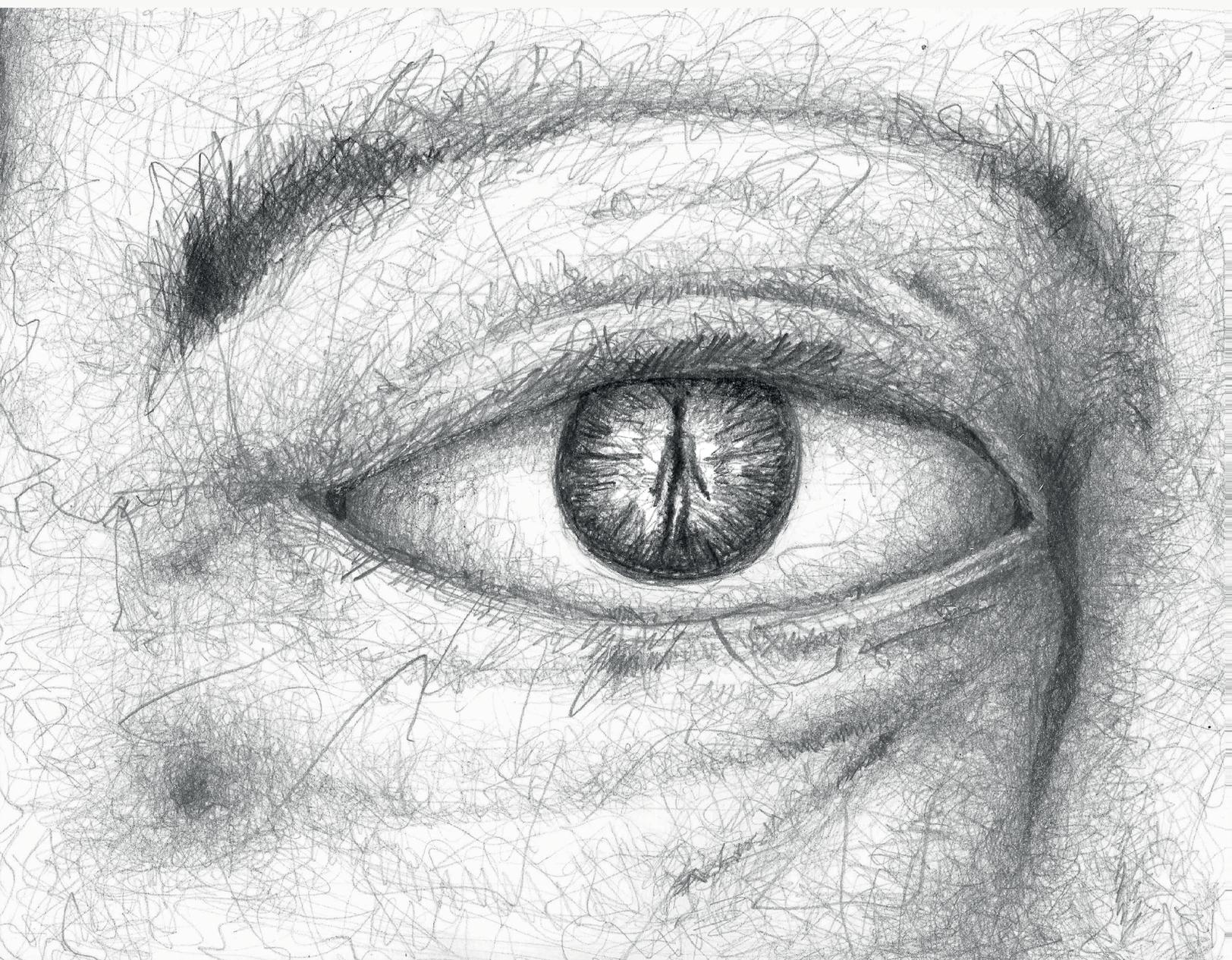
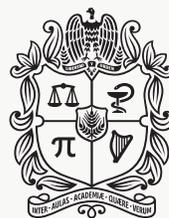


Ilustración Eduardo Aragón Martínez



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

Diseño gráfico: Una disciplina más allá de la experiencia visual-óptica

Nicolás Peña Casallas

Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Artes, Maestría en Diseño
Bogotá, Colombia

2020

Diseño gráfico: Una disciplina más allá de la experiencia visual-óptica

Nicolás Peña Casallas

Tesis presentada como requisito parcial para optar al título de:
Magíster en Diseño

Director (a):

M. Des. Carlos Martín Riaño Moncada

Línea de Investigación:

Diseño, diversidad y sociedad

Grupo de Investigación:

Diseño, diversidad y sociedad

Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Artes, Maestría en Diseño
Bogotá, Colombia

2020

***A mis abuelos, mis padres y mis tíos,
por ayudar a configurar mi manera de ver.***

***A mis “hermanos”, incluido, por supuesto, el de cuatro patas,
por reanimar y transformar mi manera de ver.***

***Y al amor de mi vida, por amar, con tanto
compromiso, mi manera de ver.***

Lo esencial es invisible a los ojos

—Antoine de Saint-Exupéry—

Declaración de obra original

Yo declaro lo siguiente:

He leído el Acuerdo 035 de 2003 del Consejo Académico de la Universidad Nacional. «Reglamento sobre propiedad intelectual» y la Normatividad Nacional relacionada al respeto de los derechos de autor. Esta disertación representa mi trabajo original, excepto donde he reconocido las ideas, las palabras, o materiales de otros autores.

Cuando se han presentado ideas o palabras de otros autores en esta disertación, he realizado su respectivo reconocimiento aplicando correctamente los esquemas de citas y referencias bibliográficas en el estilo requerido.

He obtenido el permiso del autor o editor para incluir cualquier material con derechos de autor (por ejemplo, tablas, figuras, instrumentos de encuesta o grandes porciones de texto).

Por último, he sometido esta disertación a la herramienta de integridad académica, definida por la universidad.

A handwritten signature in black ink on a light gray rectangular background. The signature reads "Nicolás Peña Casallas" in a cursive script.

Nicolás Peña Casallas

Fecha: 18/08/2020

Agradecimientos

Antes de enfrentar el cuestionamiento de lo aparentemente incuestionable, que me sea permitido dedicar unos sentidos y sinceros agradecimientos a quienes lo hicieron posible. Considerar que el texto que aquí se presenta procede del ingenio y el trabajo de un solo individuo sería, cuando menos, tendencioso. Esta tesis, que tomara un tiempo considerable —mucho más del esperado— en labrarse, es el resultado del trabajo —aunque no directo en la escritura— de muchas manos, cuyo apoyo, desde el aporte teórico hasta la preocupación por mi estado de salud —imental, sobre todo! — fue indispensable. Agradezco a mis padres, Elizabeth Casallas y Clímaco Peña, y a mis tíos, Alejandro Casallas y Doris Casallas, por apoyar, promover y confiar en mi ánimo de indagar y cuestionar, además de alentar, cuidar y sostener la continuidad de mi cuerpo y mi espíritu; a Teo, mi hermano peludo de cuatro patas por transformar las circunstancias problemáticas, laborales, familiares y académicas, en lengüetazos y coletazos de alegría; al amor de mi vida, María Fernanda Egas Naranjo, por, además de amarme y soportar mis altibajos emocionales, ser una lectora atenta de un texto sobre un territorio — el diseño— que, aunque exógeno, aprendió a valorar; y, por supuesto, a mi querido y respetado Carlos Martín Riaño, mi director de tesis —además de distinguido amigo—, por motivar mis cuestionamientos y patrocinar la ambición de los mismos, por incentivar la reflexión y la constante autocrítica, y por velar que el texto aquí presentado sea de provecho a la discusión de una epistemología del diseño gráfico.

Adicionalmente, agradezco a los profesores Richar Muñoz y Mónica Forero por ser maestros, amigos y “padres académicos”, cruciales para decidir tomar y culminar este camino; a la profesora Patricia Sarmiento por sus enseñanzas en metodología de la investigación y por su gestión al frente de la Maestría en Diseño; al profesor Jorge Enrique González por las cátedras y discusiones acerca de la hermenéutica analógico-icónica; a mi amiga Cielo Neme por las interminables tertulias acerca del *embodiment*; a mis “hermanos” Eduardo Aragón, Sebastián Castro, Andrés Gómez y Sebastián Montenegro por su constante apoyo, confianza y cariño y, finalmente, a todos los amigos, conocidos o extraños que detonaron la reflexión que esta tesis exhibe. A todos los nombrados y los no nombrados eternas gracias.

Resumen

Diseño gráfico: Una disciplina más allá de la experiencia visual-óptica

Esta tesis parte de la discusión del inconveniente esencialismo visual en torno al cual se ha constituido el Diseño Gráfico, fenómeno que, se advierte, procede de la apropiación de los valores del *paradigma oculocéntrico* de Occidente, y presenta una perspectiva epistemológica a esta disciplina a partir de una concepción ampliada de los conceptos de *ver*, *cuerpo*, *artefacto visual* y *visualidad*, buscando reconsiderar sus capacidades e implicaciones en el ámbito sociocultural¹.

En lugar de considerar la visión como un hecho aislado y cognitivo, y de asumir la visualidad como la condición de visibilidad de los artefactos, circunstancias que han provocado la omisión del cuerpo y el excesivo interés por el objeto en el Diseño Gráfico, esta propuesta investigativa propone entender, desde los planteamientos de los estudios de cultura visual, la hermenéutica analógico-icónica y la fenomenología, el ver como un acto cruzado por todos los sentidos, con una intencionalidad y un carácter construido, dependiente del cuerpo y la alteridad, mas no de la objetividad, con el propósito de presentar al Diseño Gráfico como una disciplina que trasciende la experiencia visual-óptica.

A partir de esta propuesta, se vivifica al cuerpo como la génesis de la experiencia creativa y de la semiosis de los artefactos diseñados, se traslada el énfasis del artefacto visual a la relación de interdependencia entre el sujeto y lo visto, y se afianza la práctica en el Diseño Gráfico como un ejercicio hermenéutico, hechos que, a posteriori, buscan interrogar los modos de hacer, enseñar y analizar la disciplina.

Palabras clave: Diseño gráfico, Epistemología, Ver, Visualidad, Cuerpo, Artefacto visual.

¹ Parte de esta investigación fue presentada como artículo en la Revista Bitácora Urbano Territorial, como parte de los proceedings del 3er. Congreso Internacional de Investigación en Diseño (3CIDI), realizado en marzo de 2019 en Bogotá, Colombia.

Abstract

Graphic Design: A discipline beyond the visual-optical experience

This thesis starts from the discussion of the inconvenient essentialism of the visual matter in which Graphic Design has been constituted, a phenomenon that, as noted, comes from the appropriation of the western oculo-centric paradigm values, and presents an epistemological perspective to this discipline from an expanded conception of the concepts of seeing, body, visual artifact and visibility, seeking to reconsider their capacities and implications in the sociocultural sphere².

Instead of considering vision as an isolated and cognitive fact, and assuming visibility as the condition of visibility of artifacts, circumstances that have caused the omission of the body and the excessive interest for the object in Graphic Design, this research proposes to understand, from the approaches of Visual Culture, Analogue-iconic Hermeneutics and Phenomenology, the sight as an act crossed by all the senses, with an intentionality and a constructed character, dependent on the body and otherness, but not on the objectivity, with the purpose of presenting Graphic Design as a discipline that transcends the visual-optical experience.

From this proposal, the body is vivified as the genesis of the creative experience and the semiosis of the designed artifacts, the emphasis of the visual artifact is transferred to the relationship of interdependence between the subject and the object seen, and the practice is strengthened in Graphic Design as a hermeneutic exercise, these facts, a posteriori, seek to interrogate the ways to execute, teach and analyze the discipline.

Keywords: Graphic design, Epistemology, See, Visibility, Body, Visual artifact.

² Part of this investigation was presented as an article in the Bitácora Urbano Territorial Magazine, as part of the proceedings for the 3rd. International Design Research Congress (3CIDI), held in March 2019 in Bogotá, Colombia.

Contenido

	Pág.
Resumen	XI
Lista de figuras	XV
Introducción	1
<i>De lo obvio a lo no evidente</i>	<i>1</i>
1. Hasta no ver no creer La visión, sentido privilegiado	7
1.1 Antes de iniciar.....	7
1.2 Preludio	8
1.2.1 Alma/Mente vs Cuerpo.....	11
1.2.2 Visión y cognición vs Cuerpo y sensación	13
1.3 Sinfonía	16
1.3.1 División esencial: Alma y cuerpo.....	16
1.3.2 Primer hito: Los ojos del alma.....	18
1.3.3 La interdependencia entre el alma y el cuerpo.....	20
1.3.4 Segundo hito: Unidad corporal	22
1.3.5 La crisis religiosa del cuerpo	23
1.3.6 Experiencia problemáticamente dual.....	25
1.3.7 De la preocupación por el cuerpo al énfasis en la visión	28
1.3.8 El abandono del carnaval	29
1.3.9 El retrato como acto de individualización	32
1.3.10 Las disecciones: del ser al poseer	35
1.3.11 El pensamiento mecanicista.....	39
1.3.12 La incursión de la visualización.....	42
1.3.13 La ciudad y el mirón	44
1.3.14 El ver determinado	46
1.3.15 La segmentación de los sentidos	48
1.4 Coda.....	50
2. Ciegos que, viendo, no ven Una disciplina condicionada por la experiencia visual-óptica	53
2.1 Antes de iniciar.....	53
2.2 Preludio	54
2.2.1 El esencialismo visual del Diseño Gráfico	56
2.2.2 Los nocivos efectos de un esencialismo visual	59
2.3 Sinfonía	61

2.3.1	Una práctica distanciada de la epistemología	61
2.3.2	Arte vs Técnica.....	63
2.3.3	El apego a la industria	67
2.3.4	La institucionalización de la disciplina	69
2.3.5	La Bauhaus: Del expresionismo al funcionalismo	70
2.3.6	La aproximación de un arte –funcional– a la vida.....	73
2.3.7	La noción epistemológica sobre el saber-hacer de la disciplina	75
2.3.8	Una literatura desde y hacia el saber-hacer	77
2.3.9	El enfoque histórico de la disciplina.....	79
2.3.10	El enfoque semiótico de la disciplina	81
2.3.11	La ausencia del cuerpo	82
2.4	Coda.....	85
3.	Lo esencial es invisible a los ojos Una disciplina más allá de la experiencia visual-óptica	87
3.1	Antes de iniciar.....	87
3.2	Preludio	88
3.2.1	El ver y la visualidad amplificados	90
3.2.2	La corporalidad vivificada	94
3.2.3	La reconstitución del artefacto visual.....	98
3.3	Sinfonía	100
3.3.1	El Diseño Gráfico desde la retoma de la corporalidad	100
3.3.2	El Diseño Gráfico como ejercicio hermenéutico	106
3.3.3	El Diseño Gráfico y la fuerza viva del artefacto visual.....	109
3.4	Coda.....	111
4.	Conclusiones y recomendaciones	113
	Bibliografía.....	119

Lista de figuras

	Pág.
Figura 1: Ludwigsburg. Fuente: Evgen Bavcar (2014).....	1
Figura 2: Composición de la tesis. Fuente: Creación propia.....	4
Figura 1-3: Ábside de Sant Climent de Taüll. Fuente: Museo Nacional de Arte de Cataluña (1123).....	26
Figura 1-4: Batalla entre Carnaval y Cuaresma. Fuente: Google Arts&Culture (1600-1620).....	30
Figura 1-5: El retrato de los Arnolfini. Fuente: Wikipedia (1434).....	34
Figura 1-6: Lección de anatomía del Dr. Nicolaes Tulp. Fuente: Wikipedia (1632)	37
Figura 1-7: De Humani Corporis Fabrica (p.184). Fuente: Wikipedia (1543)	38
Figura 1-8: La Dióptrica. Fuente: Wikipedia (1637)	41
Figura 2-9: Coca-Cola ad for bottled Coke. Fuente: Wikipedia (1922)	68
Figura 2-10: La historia del diseño gráfico. Fuente: Riverside Agency (2017)	76
Figura 2-11: Eye Magazine 96'. Fuente: The Society of Publication Designers (2019) ...	78
Figura 2-12: Historia del diseño gráfico. Fuente: Editorial RM (2014)	80
Figura 2-13: Logo Modernism. Fuente: Taschen (s.f.)	80
Figura 2-14: Anatomía para el artista. Fuente: SlideShare (2015).....	84
Figura 3-15: Simplicidad/Complejidad. Fuente: El Blog de Pintura de My Tale I Teach (2000).....	97
Figura 3-16: Neutralidad/Acento Fuente: Fuente: El Blog de Pintura de My Tale I Teach (2000).....	97
Figura 3-17: Contrastes tipográficos. Fuente: Creación propia.....	102
Figura 3-18: Contraste en bloque de texto. Fuente: Creación propia	103
Figura 3-19: Evítelo usando los espejuelos. Fuente: Pinterest (s.f.)	103

Introducción

De lo obvio a lo no evidente



Figura 1: Ludwigsburg. Fuente: Evgen Bavcar (2014)

El impacto suscitado por la apreciación de la obra de distintos fotógrafos ciegos como Gerardo Nigenda, Pete Eckert y Evgen Bavcar (Figura 1), quienes dedicaron o han dedicado sus vidas a conquistar las miradas del público a partir de una colección de imágenes creadas en la ausencia de visión fisiológica, así como la conmoción creada por la lectura de algunos relatos del esloveno Bavcar y del filósofo mexicano Benjamín Mayer Foulkes, en torno a la creación de fotografías en una condición de ceguera física, sumado al estupor producido al considerar el escenario, aparentemente improbable, en que una persona ciega se convirtiese en diseñadora gráfica, me llevaron, paradójicamente y como diseñador gráfico de formación, *a abrir los ojos*, a cambiar mi perspectiva sobre lo visual. Tales experiencias, al fin y al cabo, y como tiempo después también me sucediese al estudiar la obra de W.J.T. Mitchell, me retiraron “el velo de familiaridad y evidencia que rodea la experiencia de la visión” (Mitchell, 2003, p.18) y me motivaron a cuestionar el componente esencial que supone ser lo visual-óptico³ dentro del Diseño Gráfico, claro está, no para buscar su resistencia y/o negación, sino para *sobrepasar la experiencia de la superficie* y reclamar la supresión de una hegemonía, sumamente inconveniente para mí, que en su fuerte arraigo al artefacto y los aspectos visibles (i.e. las condiciones estético-formales) ha restringido otras profundidades y capacidades de la disciplina.

Y, si bien es cierto que, aun tras la referencia de un fotógrafo ciego, para algunos interrogar la naturaleza visual del Diseño Gráfico⁴, una disciplina que casi sin lugar a dudas fundamenta su existencia en la visibilidad, habría de ser señalado como un despropósito⁵, la realidad es que esta empresa ha de representar más que un disparate. Sobre todo, cuando se entiende que el Diseño Gráfico es un campo que supone la creación de materiales visuales comunicativos (carteles, revistas, logotipos, tipografías, entre otros) que más allá de sus

³ El concepto de “visual-óptico” se acoge en esta tesis para señalar los momentos en que lo visual ha sido aislado o reducido a una experiencia puramente óptica, desconociendo la multimodalidad de la percepción y la relación entre los aspectos vistos y los no vistos.

⁴ Además de las experiencias personales que me llevan a realizar tal afirmación, véanse las experiencias consignadas por Benjamín Mayer Foulkes en sus textos *Ciegos diseñadores: Una propuesta a las escuelas de diseño* (1996) y *El fotógrafo siega* (2015), alrededor de lo inusitado que puede presentarse pensar el Diseño Gráfico y la Fotografía a partir de la ausencia de visión, aun cuando existan casos referenciales que comprueben las ventajas que ello conlleva.

⁵ Cabe aclarar al lector que los términos de “visibilidad” (visible) y “visualidad” (visual) no son tratados en esta tesis como sinónimos, más allá de que el concepto de “visualidad” pueda referir a aspectos ópticamente perceptibles. Sin embargo, y dado que en el contexto del paradigma oculocéntrico y, en particular, en el esencialismo visual del Diseño Gráfico, tales términos han sido asumidos como elementos equivalentes, en algunos apartes del documento se les referencia como términos semejantes, como parte de la problematización. La mencionada diferenciación que de estos conceptos se elabora puede ser hallada por el lector en el Capítulo 3.

cualidades técnicas –y visibles– conjugan fines estéticos, ideológicos, cognoscitivos, valorativos y expresivos, como menciona Gerardo Mosquera (1989), y cuando se reconoce que a menos de que las piezas visuales hagan parte de la experiencia viva de los seres humanos, sosteniéndose en la realización de sus propias acciones y experiencias, estas pierden valor y sentido significativo para los individuos, como advierte Richard Buchanan (2001). Un proyecto con la pretensión de interrogar la naturaleza visual del Diseño Gráfico habría de ser considerado como una condición casi indispensable, no solamente para definir o problematizar lo que es, los procedimientos que emplea y el lugar en el cual se encuentra actualmente la disciplina a partir de su preeminencia visual, sino, por supuesto, lo que habría de ser, los métodos que tendría que mantener, acoger o reconfigurar, y el espacio que habría de ocupar si, acaso, cuestionara su esencialismo visual.

Así pues, la propuesta investigativa que podrá encontrar el lector en esta tesis, concordante con las posturas filosóficas de la hermenéutica analógico-icónica y los estudios de cultura visual que tanto influyen en ella, presenta una formulación que se desarrolla en tres fases, que van desde el análisis minucioso de la tradición olococéntrica de occidente, soportado en la idea de que es indispensable ahondar en el fenómeno cultural más amplio de *cómo vemos el ver, la visualidad, el cuerpo y el artefacto visual* en nuestro entorno, previo a ponderar el modo en cómo vemos el ver, la visualidad, el cuerpo y el artefacto visual en un escenario específico permeado por el modelo de pensamiento occidental (i.e. el Diseño Gráfico), prosigue con la evaluación y crítica del impacto de la mentada tradición olococéntrica en el Diseño Gráfico, y concluye con la presentación de una propuesta alternativa al cambiar el entendimiento de las mencionadas variables conceptuales. Esta tesis, en definitiva, esgrime el planteamiento hermenéutico analógico-icónico de Jorge Enrique González (2016) de analizar el origen y las condiciones culturales de una enajenación –la visual-óptica en este caso– (Capítulo 1), criticar su naturaleza y los efectos creados en un objeto de estudio –el Diseño Gráfico– (Capítulo 2), al igual que proponer elementos para sobrepasar o crear una nueva enajenación (Capítulo 3). De esta manera, este estudio procura, por una parte, revelar las circunstancias que han propiciado o han contribuido a la preeminencia visual de la cultura occidental, así como resaltar los valores que han sido conferidos a la visión y que, se entiende, han impactado en campos como el Diseño Gráfico (Capítulo 1); por otra, señalar las repercusiones y, en particular, los vacíos epistémicos que ha generado en la disciplina la aceptación de tales valores y la consecuente configuración de un esencialismo visual (Capítulo 2); y finalmente, proveer una perspectiva

epistemológica del Diseño Gráfico a partir de una concepción ampliada de lo visual, buscando hacer manifiesto el porqué la disciplina trasciende de la experiencia óptica y las implicaciones que tiene en el campo un entendimiento más extenso de conceptos como *ver*, *cuerpo*, *visualidad* y *artefacto visual*, desde las nociones propuestas por los estudios de cultura visual, la hermenéutica analógico-icónica y la fenomenología (Capítulo 3)(Figura 2).

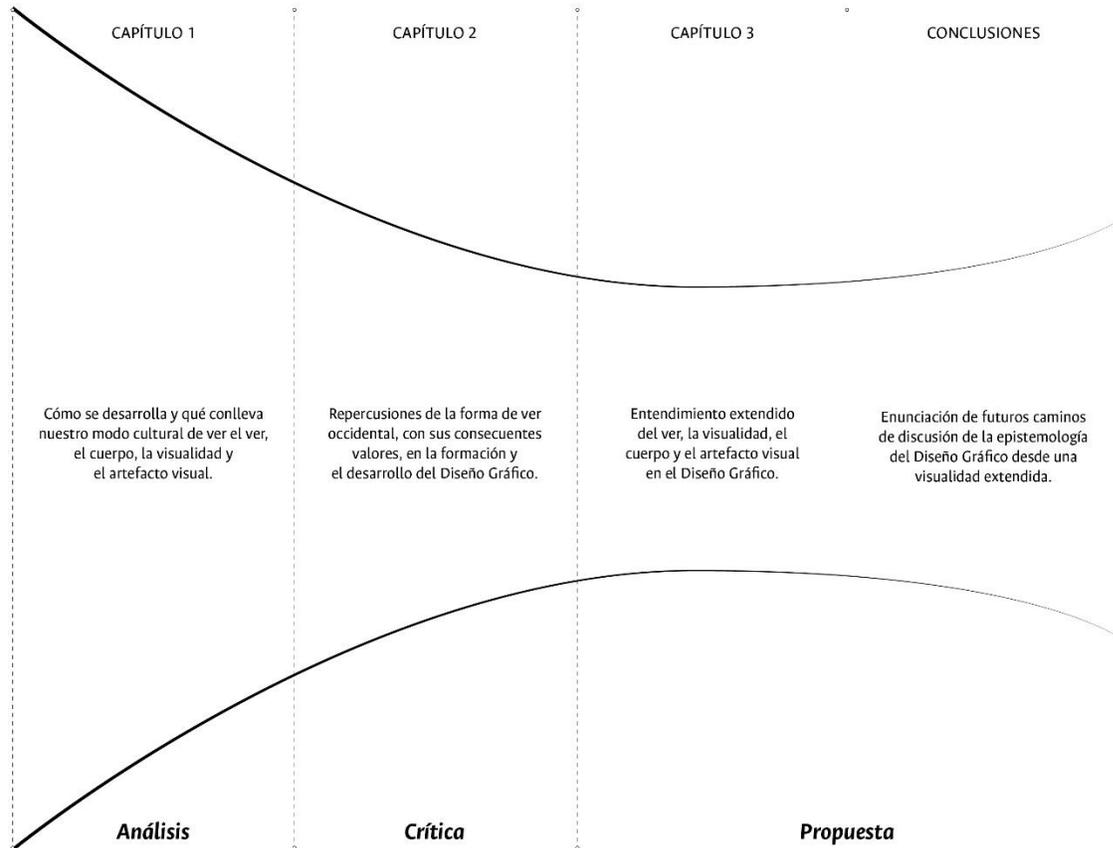


Figura 2: Composición de la tesis. Fuente: Creación propia

En este sentido, la estructura metodológica de la propuesta investigativa propende por reflejar trazados temáticos, más que cronológicos, cruciales para vincular y enmarcar la prevalencia de lo visual en el Diseño Gráfico, y la disciplina misma, dentro de discusiones socioculturales más amplias que se alejan de los antiguos debates sobre la experticia técnica de cómo llegar instrumentalmente al artefacto visual.

Ahora bien, es prudente señalar que esta tesis, con las falencias o ausencias que pudieran anotarse, cuyo origen y responsabilidad recaen enteramente en mí como autor, sitúa en

última medida una *forma de ver* el Diseño Gráfico y en ningún momento pretende establecer una mirada totalizante sobre la epistemología de la disciplina. Esta elucubración, más que presentar certezas, pretende abrir un escenario de discusión acerca del paradigma sobre el cual se encuentra constituido el campo al aportar un análisis crítico y proponer una perspectiva a su enajenación visual-óptica.

Notas al lector:

1. Como punto de partida, sírvase el lector considerar el siguiente interrogante, mismo que, cabe señalar, no es per se la pregunta de investigación que orienta esta tesis, pero sí se devela de variadas formas en lo expuesto: ¿Podemos, acaso, transformar la manera en la que *vemos la visión* en el diseño gráfico?
2. La composición que encontrará el lector se halla colmada de metáforas que, por una parte, buscan hacer manifiesto el privilegiado lugar ocupado por la visión en la cultura occidental, que a menudo pasa desapercibido *al verse* naturalizado en el lenguaje lingüístico, y por otra, propenden por convocar la inclusión de los demás sentidos como parte fundamental de la experiencia, claro está, no solo en el ejercicio que compete al Diseño Gráfico.
3. Resultará, quizás, una paradoja que el lector encuentre imágenes visuales a lo largo del texto, para ejemplificar o clarificar aspectos del discurso, cuando en esta tesis se anota el interés por trascender la experiencia visual-óptica. Sin embargo, es necesario redundar en que esta disertación no se configura en torno al hecho de suprimir la experiencia fisiológica del ver, sino en problematizar su naturaleza construida y señalar la complejidad que conlleva tal acto –no solo desde la perspectiva biológica–. El uso de imágenes visuales, entonces, no se constituye en re-presentaciones de realidades otrora definidas, sino en presentaciones que han de ser consideradas más allá de su aspecto formal, que interrogan las experiencias y los paradigmas de quienes leen y dotan de sentido estos dispositivos –las imágenes– y esta tesis.

1. Hasta no ver no creer

La visión, sentido privilegiado

1.1 Antes de iniciar...

Este capítulo presenta un recorrido por algunas de las etapas del pensamiento cultural hegemónico de occidente que han coincidido en proclamar y promover –directa o indirectamente– un *paradigma oculocéntrico* en el cual la visión y, por consiguiente, *lo visual*, se han constituido en los medios favorecidos para el acceso al conocimiento, la verdad y la realidad. Dicho camino, influido por las posturas de los estudios de cultura visual y de la hermenéutica analógico-icónica (las cuales propenden por identificar cómo vemos, cómo hemos llegado a ver en la forma en que lo hacemos, y qué aspectos se hallan vinculados a estas perspectivas, previo a la construcción de una crítica y la formulación de nuevos escenarios) transita desde el fenómeno cultural amplio en busca de localizar el origen y la evolución de las condiciones de la enajenación visual-óptica del Diseño Gráfico, al concebirla condicionada y profundamente arraigada a un marco sociocultural. En este sentido y, reconociendo que nuestra relación con el ver se halla íntimamente ligada al desarrollo del entendimiento de la *visualidad*, del *cuerpo* y del *artefacto visual*, este apartado presenta algunas circunstancias que revelan cuál ha sido el trasegar de las ideas en torno a los conceptos previamente mencionados, con la intención de señalar y exponer cómo estos sucesos han incidido en los valores que han sido adjudicados a la visión y/o que han resultado de su privilegio sobre los demás sentidos, particularmente apuntando la omisión del cuerpo y la interacción; y direccionar la discusión hacia el análisis de la forma en que tales valores han repercutido en la formación y el enfoque de una disciplina como el Diseño Gráfico, comúnmente vinculada a la visión (Capítulo 2).

Ahora bien, es prudente señalar que este capítulo no pretende, parafraseando a Arturo Escobar (2016), hacer un argumento filosófico sino acometer “un fenómeno cultural más amplio: los efectos de una ‘tradicición’ [la del *ver*] al moldear u orientar las maneras de pensar y ser de la gente (incluyendo a los diseñadores)” (p.98).

El recorrido inicia reparando en algunos rastros –hasta cierto punto inadvertidos– del predominio de la visión en la era contemporánea, prosigue con la ponderación de la división entre el alma o la mente y el cuerpo, la cual se erige preferentemente a través de la narrativa religiosa cristiana y/o racionalista de autores como Platón, Agustín de Hipona y Descartes⁶, mientras que, de manera transversal y al entenderse como *resultado* de esta división, se analiza el privilegio otorgado a la visión por encima de las demás modalidades perceptuales. Como parte de este análisis, se efectúa una aproximación a fenómenos que impulsan el ascenso del individualismo y, con este, la adopción de una postura de *posesión* del cuerpo –en detrimento de la perspectiva de *ser* un cuerpo–, como las acaecidas con el abandono de las costumbres de la plaza pública, la incursión de la medicina moderna a través de la anatomía y el privilegio del deseo o bien personal sobre el comunitario.

El camino de este capítulo concluye con la consideración de algunas manifestaciones explícitas del predominio de la visión en la modernidad, coincidentes con la pretensión de segmentar los sentidos, aspectos que han hecho eco en la consolidación de algunas disciplinas y prácticas sociales que son controvertidas en los capítulos siguientes.

1.2 Preludio

La visión se ha constituido en la metáfora misma del conocimiento en la cultura occidental; la verdad y la realidad, a su vez, han sido estrechamente vinculadas a una condición de visibilidad⁷. La evidencia de esta circunstancia ha reposado no solo en los planteamientos –tanto explícitos como implícitos– de distintas corrientes teórico-filosóficas, sino que se ha hecho manifiesta en diversas expresiones cotidianas: ‘hasta no ver no creer’, ‘el que no ve

⁶ Se escogen las narrativas religiosas judeocristianas y racionalistas debido a la repercusión y la preponderancia que estas posturas filosóficas y su lógica objetivista han tenido dentro de la cosmogonía occidental.

⁷ El concepto de “visibilidad” refiere aquí a la concepción ofrecida por la Real Academia de la Lengua Española (RAE), en tanto cualidad de visible (que se puede ver), es decir, que consiste en un impulso captado ópticamente y procesado neurológicamente.

es como el que no sabe’, y ‘no hay peor ciego que el que no quiere ver’, anotan apenas algunos de los proverbios, habitualmente utilizados en diversos contextos, que continuamente privilegian la visión en relación con el conocimiento. No obstante, no solo los proverbios han encarnado el privilegio de la visión en el acto del entendimiento, otros enunciados, más reiteradamente utilizados, han revelado esta preferencia: *vemos* el punto, acogemos una *forma de ver* las cosas, adoptamos un *punto de vista* o atendemos las *observaciones* recibidas de un interlocutor, así en muchos casos estas situaciones no deriven o refieran precisamente a aspectos que puedan ser vistos *ópticamente hablando*.

Y si bien a partir del tratado *Acerca del Alma* (s.f.), propuesto por Aristóteles, se ha extendido en buena parte de la tradición occidental la consideración de cinco sentidos⁸ o modalidades perceptuales (vista, tacto, gusto, oído y olfato) que permiten al sujeto acceder a información específica del mundo *exterior u objetivo* (e.g. los ojos perciben la luz y el color, mientras la piel capta el roce con cuerpos y objetos, las sensaciones térmicas y el dolor), la realidad es que la ponderación sobre la incidencia de tales sentidos en la configuración del conocimiento, en particular desde las postrimerías del Renacimiento, ha sido entendida a través de un sistema jerárquico en el cual la visión ha sido promovida como el sentido predominante (Le Breton, 2002a).

Esta situación, entre otras circunstancias, ha sido el resultado de la concepción de que los ojos permiten captar mejor o mayor información del lugar que se habita, a la vez que ha derivado de una consideración según la cual el distanciamiento de la mirada provee una perspectiva *más objetiva* del mundo que se pretende entender. Así, “el mundo ‘como lo vemos’ (en lugar de ‘como lo conocemos’ y ciertamente no ‘como lo oímos’ o ‘como lo olemos’) se ha convertido en la medida de lo que es ‘real’ y lo que es ‘verdad’” (Kress y Van Leeuwen, 2006, p. 163).

⁸ A la consideración de cinco sentidos han contribuido disciplinas como la psicología y la filosofía, gracias al señalamiento de órganos o receptores especializados en la captación de estímulos específicos que han de ser interpretados por medio de operaciones racionales situadas en el cerebro. Y, aunque recientemente han sido efectuados hallazgos en campos como la neurociencia que han permitido distinguir la articulación del proceso de percepción (Mirzoeff, 2016), dando paso a la cohesión de las cinco modalidades sensoriales y al estudio de otras formas de interacción sujeto-sujeto y sujeto-mundo –como la interocepción y la propiocepción–, lo cierto es que el arquetipo que ha mantenido la separación entre cinco sentidos, promulgado desde una perspectiva biológica en la mayoría de escenarios de formación escolar, ha prevalecido.

De esta manera, la producción pictórica, la fotografía e incluso la escritura, desarrollos que han buscado facilitar el acceso al conocimiento, han apuntado a un descubrimiento *preferentemente* óptico, es decir, a una exploración mediada fundamentalmente por la visión (Colmenares, 2011), hecho que ha contribuido a una constante degradación de todo aquello *distinguido en principio* como no-visual⁹ ; “solo a las sensaciones tales como el disfrute olfativo de una comida, la fragancia de las flores y las respuestas a la temperatura se les permite dibujar una conciencia colectiva en nuestro oculo-céntrico y obsesivamente higiénico código de cultura” (Pallasmaa, 2005, p. 16)¹⁰.

Y si bien la hegemonía de la visión ha sido reforzada en nuestro tiempo gracias a la interminable multiplicación y producción de imágenes, así como a la multitud de invenciones tecnológicas que nos han permitido ampliar y reproducir lo visto e incluso acceder a aquello que no podemos observar a simple vista –como la disposición y el funcionamiento de los órganos internos del cuerpo humano, los microorganismos o los cuerpos celestes–, no ha sido este un fenómeno que haya surgido y tomado relevancia o *visibilidad* únicamente en este segmento de la Era Moderna –o Posmoderna–. Su origen se puede situar, de hecho, varios siglos antes: mientras el cambio entre el discurso oral y el discurso escrito en la antigüedad supuso, según comenta Walter J. Ong (1982, citado en Pallasmaa, 2005), “un cambio entre el espacio sonoro y el espacio visual” (p. 24), “la revolución de Gutenberg –anota Marshall McLuhan– conllevó a la transformación de una previa cultura oral en una cultura visual” (s.f., citado en Mitchell, 2010, p. 42)¹¹.

Sin embargo, el privilegio que ha recibido la visión en la civilización de occidente no ha provenido, per se, de una situación aislada de selección y exaltación de una sobre las demás modalidades perceptuales. Este hecho ha resultado ser más bien una circunstancia análoga e, incluso, como este texto exhibe, depositaria de los valores fundados en la contraposición epistemológica entre sujeto cognoscente y objeto conocido. De hecho, como advierte Juhani

⁹ Aun cuando el favorecimiento de la visión y las *prácticas oculo-céntricas* ha sido un comportamiento habitual del eurocentrismo dominante en Occidente, han existido de forma paralela enfoques parcialmente o no *oculo-céntricos* como los evidenciados en los quipus incas o los manifestados por Junichiro Tanizaki (1993) en la estética japonesa.

¹⁰ Al respecto, anota David Le Breton (2002a), una vez afianzada la modernidad y los valores que le configuran se da paso a un fenómeno de borramiento del cuerpo que compromete, entre otras cosas, la limitación del ruido ensordecedor, el condicionamiento del roce y la supresión de los olores – transformados en hedores– corporales.

¹¹ El origen de la cultura visual se halla, esencialmente, en los primeros pictogramas y jeroglíficos sumerios y egipcios, mismos que marcan la emergencia del *gráfico*.

Pallasmaa (2005), “la gradualmente creciente hegemonía del ojo parece ser *paralela* al desarrollo de la conciencia del ego Occidental y la gradualmente creciente *separación del ser y del mundo*” (p.25, énfasis añadido). La preeminencia de la visión no ha sido, pues, un fenómeno excepcional, sino que ha estado ligada al afianzamiento y la progresiva radicalización de la oposición entre un ente activo que conoce y una dimensión pasiva que pretende ser conocida, así como al privilegio del *cogito (yo)* sobre el *cogitamus (nosotros)*¹² (Le Breton, 2002b), ambas situaciones inherentes a la discusión esencial que ha ocupado a la filosofía occidental en sus diversos periodos: la división entre el alma –o la mente– y el cuerpo, *psyché* y *soma*, el pensamiento y la percepción, la cognición abstracta y la sensación corporal.

1.2.1 Alma/Mente vs Cuerpo

Con la distinción ontológica entre un plano material y mutable –referido a la dimensión corporal–, y un plano inmaterial y absoluto –referido a la dimensión espiritual o mental–, plasmada en la división propuesta por Platón entre un Mundo Sensible y un Mundo Ideal, la cosmovisión occidental dio paso a la perspectiva dualista que ha disociado al alma (o la mente¹³) y al cuerpo en su encuentro y entendimiento del universo. No obstante, el reconocimiento de la existencia de estas dos vías de aproximación al conocimiento, la verdad y la realidad no supuso, desde entonces y como conducta habitual dentro del pensamiento occidental, que los aspectos captados o elaborados por cada una de ellas recibieran una valoración similar. Al igual que en el caso de los sentidos, la incidencia del alma y del cuerpo en la concepción del mundo ha sido comprendida desde una perspectiva jerárquica que ha privilegiado una dimensión –el alma– sobre la otra –el cuerpo–.

Como resultado de la desconfianza que ha incidido en el cuerpo gracias a la aparente distracción y el supuesto engaño a los cuales puede conducirnos, además del señalamiento de una cierta facultad del alma o la mente para analizar, corregir, depurar y/o superar

¹² Al referirse a la preponderancia del cogito (“pienso, existo”), Le Breton (2002) alude al privilegio otorgado a la conciencia del individuo, la depreciación del cuerpo y la creciente autonomía de los sujetos respecto de los valores tradicionales que vinculan a un sujeto con el cosmos y otros hombres.

¹³ Resulta relevante anotar que la concepción de la mente en reforma de la noción del alma, como dimensión ontológica predilecta, proviene del afianzamiento de los preceptos del racionalismo moderno y laico, no obstante, a ambas (alma y mente) les fueron adjudicados iguales privilegios de juicio sobre la realidad corporal.

aquello sentido o percibido, el vínculo establecido entre el alma y el cuerpo ha sido concebido como una suerte de “dialéctica hegeliana de maestro y esclavo” (Jones, 2010), según la cual el alma ha procurado acceder a la verdad y la virtud –en términos platónicos– a partir de la objetivación, de la puesta en sospecha, la suspensión o, incluso, la total omisión del cuerpo y la información adquirida por este. Esta situación ha propiciado no solo el favorecimiento o la distinción de aquellos elementos formados por o en el alma (o la mente), sino que a su vez ha significado el sistemático rechazo y descrédito del cuerpo y los aspectos alcanzados por el mismo. “El chiste socrático de *sema* (la tumba) y *soma* (el cuerpo) plantea claramente la concepción [...] que conduce a despreciar el cuerpo en nombre de la trascendencia del espíritu” (Détrez, 2017, p.13, énfasis en el original).

Tal ha sido el desprestigio del cuerpo en el pensamiento occidental que, más allá de las nociones de continuidad propuestas por la denominación de este como canal de acceso a información que ha de ser juzgada por el alma o la mente –implícitas por cierto en la dualidad de maestro y esclavo–, y lejos de cualquier concepción naturalista que pudiese presentarle como un aspecto complementario e interdependiente del alma, el cuerpo ha sido ponderado como un elemento prescindible en la determinación de la ontología del hombre, una dimensión explícitamente opuesta, o heterogénea, como le describía Descartes, a los principios de la que ha sido constituida como su antípoda: el alma¹⁴. Así pues, mientras esta última ha constituido el símbolo de valores *positivos* como lo bueno, lo bendito o lo puro¹⁵; el cuerpo ha sido atendido como la *encarnación*¹⁶ de valores *negativos* como lo malo, lo maldito y lo impuro. Esto ha dado cabida a una perspectiva binaria antagónica de notable trascendencia en la cosmovisión occidental que, además de impactar y/o *re-presentar*¹⁷ el establecimiento de los valores morales –con el contraste entre el bien

¹⁴ A la valoración del cuerpo como una dimensión antagónica del alma contribuyó sobre todo la idea kantiana de los juicios a priori, cuyo origen se señala en la razón pura y no en la experiencia sensible (Détrez, 2017).

¹⁵ El *Fedro* (1871), de Platón, es uno de los primeros casos referenciales sobre el asocio del alma y los valores positivos al señalar cómo: “Es divino todo lo que es bello, bueno, verdadero, y todo lo que posee cualidades análogas, y también lo es lo que nutre y fortifica las alas del alma; y todas las cualidades contrarias –implícitamente las corporales– como la fealdad, el mal, las ajan y echan a perder” (p.292-293).

¹⁶ Es necesario acotar que la encarnación, cuyo significado refiere a “la toma o posesión de un cuerpo”, es considerada dentro de la tradición platónica como la pérdida de la verdad, la orilla opuesta el Letheo, río del olvido franqueado al nacer y al morir, donde, producto de la alianza con el cuerpo, se desconoce el verdadero “sí mismo”, que alude a reconocimiento del espíritu como el lugar de las Ideas y la verdad.

¹⁷ La noción de *re-presentar* en detrimento del concepto de *representar* se acoge considerando la acepción de este último por parte de la Real Academia de la Lengua (RAE) como una imagen o símbolo, o como una replicación de un elemento consignado en la memoria, y la imposibilidad que

y el mal–, ha permeado la fundamentación del ejercicio epistemológico –con la oposición entre sujeto cognoscente y objeto conocido– y ha dispuesto la existencia de dos alternativas (alma o cuerpo) en la descripción del origen y la naturaleza del conocimiento –con el racionalismo y el empirismo, el idealismo y el realismo, entre otras posiciones antagónicas entre sí¹⁸.

1.2.2 Visión y cognición vs Cuerpo y sensación

Ahora bien, aunque producto de la carga simbólica adjudicada al cuerpo desde la Grecia Clásica y, con mayor ahínco, a partir del cristianismo, este ha ingresado en una etapa de mortificación, la cual recién empieza a mutar con fenómenos como el cuidado y la conservación del cuerpo¹⁹, la totalidad de las tradicionales modalidades perceptuales (vista, tacto, gusto, oído y olfato) no han corrido con la misma suerte que, como unidad, ha dispuesto el conjunto al cual pertenecen (i.e. el cuerpo).

Y es que, si bien los cinco sentidos han sido concebidos, en principio y desde la narrativa médico-biológica predominante, como fenómenos fisiológicos semejantes que apuntan al estímulo de una región o unos sectores especializados en la codificación de determinadas señales en el cerebro, la visión, en particular, ha sido destacada como una modalidad perceptual especial entre sus homólogos²⁰. Esta cualidad distintiva ha sido señalada, entre otras cosas, debido a que, en su condición de ‘sentido de la distancia’, además de la ya

esta conceptualización manifiesta para proyectar una *representación* tanto como una repetición (representación) como una fuerza viva independiente (presentación), que adquiere su propia ontología y su carácter tanto metafórico como analógico de sentido.

¹⁸ No quiere decir esto que la búsqueda del conocimiento solo se dé mediante posiciones antagónicas; el pragmatismo y el intelectualismo son, de hecho, posiciones intermedias. Sin embargo, el habitual binarismo en el desarrollo filosófico, político, social, cultural, etc. lleva a acotar la existencia de dos polos opuestos.

¹⁹ A esta situación no solo han contribuido los fenómenos mediáticos de presentación y “venta” del cuerpo perfecto bajo un canon de belleza, como lo denuncian Le Breton (2002b) y Détrez (2017), sino que a su vez han aportado estudios como los de la neurociencia cognitiva, la biología –la autopoiesis de Maturana y Varela– y la sociología del cuerpo, cuyos planteamientos han reparado en la codependencia mente-cuerpo tanto del individuo como sujeto particular como del individuo como sujeto social.

²⁰ No quiere decir ello, sin embargo, que los cuatro sentidos restantes hayan gozado, por igual, de la misma suerte. El oído fue, hasta la emergencia de los mecanismos de escritura, el sentido de mayor relevancia, de acuerdo con la trascendencia de la cultura oral y su carácter espiritual; mientras que el tacto, tiempo más tarde y hasta el ascenso del individualismo, se convirtió en la modalidad perceptual más importante, gracias a la interacción corporal requerida en el contexto del cristianismo folklorizado.

mencionada aparente mejor información que permite captar, se ha sugerido que esta modalidad perceptual dispone de la facultad de trascender –o al menos suspender con mayor facilidad– el fenómeno de la carne (i.e. el cuerpo) y su interrelación con el mundo; la habilidad de sobrepasar un intercambio, sobre todo emocional, entre el sujeto y su entorno, hecho que pareciera solo ser factible a través del roce, la degustación, el olfato o la escucha de las cosas. Esta situación ha propiciado la progresiva interrupción en la consideración de la visión como un acto de percepción únicamente física, imbricada con el resto de la dimensión corporal²¹, y ha estimulado la concepción simbólica de un aislamiento de este sentido en las operaciones racionales-cognitivas²², las cuales, por su parte, han sido entendidas como coincidentes con una ontología cartesiana que divorcia la mente y el cuerpo en la relación con el mundo (Ingold, 2000, citado en Heylighen y Nijs, 2014).

Esta circunstancia, asociada a los valores predominantes del individualismo y la teoría de la objetividad, mismos que han concebido al mundo como una realidad externa e independiente del sujeto sobre el cual se priorizan las injerencias conceptuales ante las emocionales (Najmanovich, 2015), ha dado, por ende, lugar a la institución de un vínculo más explícito que implícito entre los cinco sentidos y cada una de las dimensiones distinguidas en el acto de aproximación al universo (i.e. alma y cuerpo), aun cuando se reconoce que todas las modalidades perceptuales hacen parte de la unidad corporal del sujeto. Mientras la visión ha sido vinculada al alma y/o la mente –situación de por sí manifiesta en proverbios como ‘los ojos son el espejo del alma’–, los demás sentidos, tacto, gusto, oído y olfato, han sido relacionados con el cuerpo.

El nexa creado entre el alma, el cuerpo y los sentidos ha dependido de esta manera, por una parte, de un carácter de proximidad (Vermeersch, 2013, citado en Heylighen y Nijs, 2014), en tanto, como advierte Pallasmaa (2005), “la visión nos separa del mundo mientras los otros sentidos nos unen con él” (p. 25) y, por otra, de la adjudicación de cualidades

²¹ No quiere decir esto que haya sido suprimida la dimensión sensible de la visión, sin embargo, como ha sido mencionado al inicio de este capítulo, ha alcanzado tal relevancia y tal impacto la conexión entre la visión y las ideas y su correspondiente interpretación –mucho de ello producto del valor simbólico adjudicado a la visión– que cualquier multimodalidad sensorial o cualquier priorización del aspecto biológico sobre el acto interpretativo puede parecer disparatado.

²² Al respecto, autores como Bill Brown (2010) retoman la discusión acerca de la materialidad y la inmaterialidad del pensamiento, señalando cómo, aunque este sea considerado desde una ontología espiritual, virtual, abstracta e *inmaterial*, conserva una base neurofisiológica –en el cuerpo–; una *materialidad*.

objetivantes que no necesariamente corresponden a la visión –como la detección de la distancia de un cierto artefacto²³–, pero que son impuestas en ella, aspectos que han propiciado que la “presunta superioridad de la visión sobre otros sentidos [...] no [sea] tanto la de un sentido sobre otro, sino de la cognición sobre la sensación (Ingold 2000, citado en Heylighen y Herssens, 2014).

Así, referirse a la hegemonía de la visión y, por supuesto, de la visibilidad, la visualidad, entre otros sustantivos y/o adjetivos conexos etimológica o simbólicamente a este sentido en la cosmovisión occidental, no implica ponderar la realidad de un fenómeno aislado, sino que conlleva a valorar el lazo establecido entre el favorecimiento de la visión y el privilegio de la mente y/o el alma sobre el cuerpo, el dominio de la cognición –y el consecuente *cognitivismo*²⁴– sobre la sensación. Hacer, pues, un seguimiento a la formación y las variadas implicaciones del que ha sido denominado como un *paradigma oculocéntrico*, un modelo de pensamiento en cuyos principios se ha incentivado el aislamiento –del sujeto y de la visión–, el desapego y la exterioridad (Pallasmaa, 2005), no puede apartarse de identificar y analizar los aspectos heredados (prácticas, cargas simbólicas, etc.) del vínculo entre la visión y el alma y/o la mente, de explorar algunas de las circunstancias (motivantes y/o resultantes) en donde el cuerpo, como objeto poseedor de unos “sentidos rezagados”, ha sido idealizado (i.e. dado por sentado) y relegado dentro de las interacciones humanas referidas al ver, al conocer y, por supuesto, al diseñar, al ser considerado como un elemento naturalmente dado, como un dato –o una máquina– de carácter biológico. Comprender el privilegio de la visión *tiene que ver* decididamente con la *evolución* del pensamiento sobre el cuerpo.

²³ Es necesario señalar que la detección de la distancia de un objeto corresponde a la propiocepción y la dimensión de espacialidad del cuerpo propio que se crea a partir de la moción.

²⁴ Al respecto Ann Heylighen y Greg Nijs (2014), en referencia al trabajo de Dreyfus (1992), Ingold (2000) y Osbeck (2009), apuntan el *cognitivismo* como una postura/tendencia que concibe que el mundo, que se entiende como externo al sujeto, puede ser aprehendido al ser representado en la mente por medio de “modelos mentales”, lo que plantea un aislamiento del sujeto o la entidad cognoscente del “mundo real”.

1.3 Sinfonía

1.3.1 División esencial: Alma y cuerpo

Distintas perspectivas (culturales, filosóficas, artísticas, médicas, entre otras) a lo largo de la historia occidental han procurado con empeño delimitar la frontera entre el alma –o la mente– y el cuerpo; otros enfoques, por su parte, de manera ciertamente contestataria ante el privilegio, aparente aislamiento y divinidad de la razón, han tratado con menor suerte de demostrar su cohesión. Y si bien recientemente estudios científicos han permitido retar la concepción dualista de alma –o mente– y cuerpo²⁵, el proceso de objetivación²⁶ y las imprecisiones que han sido atribuidas a este último a partir del otrora señalamiento de la distinción, como la vara que parece quebrada sumergida en el agua o los elementos que cambian de color y sabor entre individuos, han llevado a que se haya mantenido en distintos escenarios la división entre dos dimensiones ontológica y epistemológicamente opuestas, siendo, probablemente, los ámbitos escolares los más problemáticos al no retomar críticamente la discusión²⁷. La filosofía misma, “la primera disciplina secular de producción de conocimiento” (Jones, 2010, p.88), cuyo origen en su vertiente occidental se remonta a las posturas presocráticas y clásicas (platónicas y aristotélicas) de la Antigua Grecia, se constituyó a partir de la separación del pensamiento y la sensación, del conocimiento conceptual y el físico.

Fueron los pitagóricos, en el siglo VI a.C., quienes describieron la existencia de dos esferas de conocimiento cualitativamente distintas. No obstante, más que apuntar a la división entre el alma y el cuerpo por un tema de exactitud versus desacierto, sus cavilaciones se vieron encaminadas a establecer una distinción entre el plano celestial y el plano terrenal

²⁵ Recientes estudios de autores como George Lakoff (1999) y Mark Johnson (2007) en el campo de la neurociencia cognitiva demuestran la integración existente entre la mente y el cuerpo, así como la crucial participación de la interocepción, la propiocepción y la percepción en la relación con el *mundo de vida cotidiana* (Schütz, 1972), constatando así de forma científica –más próxima al positivismo y postpositivismo– los enunciados filosóficos de fenomenólogos como Edmund Husserl y Maurice Merleau-Ponty.

²⁶ Entiéndase aquí el *proceso de objetivación* como el mecanismo de conversión del cuerpo en un objeto de estudio, cuya naturaleza ha de ser dimensionada por la vía analítica; la configuración de la maestría de la mente y la esclavitud del cuerpo denunciada por Détrez (2017).

²⁷ Rudolph Arnheim (1986) advierte la nociva discriminación que recae sobre la percepción cuando devela que, a pesar de que de los niños aprendan a través de la percepción, es decir, degustando, viendo, oliendo, escuchando y manipulando las cosas, desde el primer grado de formación escolar “los sentidos comienzan a perder estatus educacional” (p.16), en relación con el aprendizaje del lenguaje lingüístico y los números.

de acuerdo con la naturaleza disímil que hallaron, sobre todo, en relación con su organización. Mientras que para los pitagóricos el plano celestial correspondía a un espacio estable, predecible y ordenado, el cual se hallaba sujeto a leyes matemáticas básicas, el plano terrenal refería a un entorno caótico que se transformaba de manera constante sin un orden aparente (Arnheim, 1986). Esto los llevó a señalar, entonces, que si acaso existiera alguna suerte de escisión en el tipo de conocimiento del universo esta había de encontrarse fuera del sujeto.

Tiempo después, sin embargo, personajes como Heráclito, Parménides y Demócrito reflexionaron sobre la propuesta formulada por los pitagóricos y, aunque coincidieron con los seguidores del filósofo de Samos en el planteamiento de una estructura epistemológica dual, a su vez objetaron que la patente división en la naturaleza del conocimiento pudiera hallarse de forma externa al individuo. La posibilidad de distinguir “entre el orden calculable de los cielos y la infinita variedad de las formas y los acontecimientos terrestres” (Arnheim, 1986, p. 18), apuntaron estos filósofos, no provenía de la aprehensión de una realidad epistemológica exógena al sujeto, sino que era el producto del proceso que configurase, en el mismo individuo, la percepción (i.e. la captación de información) y el razonamiento (i.e. el planteamiento o juzgamiento de la información original o adquirida). De existir algún tipo de dualidad respecto al entendimiento del mundo esta había de ubicarse en el contraste del conocimiento captado por el cuerpo y los apriorismos o las correcciones efectuadas por la mente o el espíritu.

Ahora bien, fue Platón, con la propuesta que Johannes Hessen (1971) describiese como una “autorreflexión sobre el espíritu en sus supremos valores teóricos y prácticos” (p.6), quien en definitiva introdujera de forma ostensible e influyente la perspectiva antagónica entre el alma y el cuerpo en la cosmovisión occidental, marcando además el inicio del dominio del juicio racional sobre lo verdadero y lo real. La oposición quedó plasmada en el dualismo que el filósofo griego propuso entre un mundo suprasensible –de un orden metafísico– y un mundo sensible –de un orden físico–, escenarios a los cuales referenciaba de forma ciertamente disímil, como lo revelan algunas de sus obras y sus comentaristas: mientras al primero, vinculado con el alma, apuntaba Platón como el lugar donde reside el saber verdadero, correspondiente a una necesidad lógica y una validez universal (Hessen, 1971); al segundo, vinculado con el cuerpo, aludía el filósofo como un obstáculo que nunca puede conducir al individuo al conocimiento y que, a lo sumo, contribuye con una opinión (Platón, *La República*, s.f.). De esta manera, Platón sugirió una suerte de necesidad por desestimar

o interrogar de forma constante los aspectos adquiridos del mundo sensorial, a fin de acceder a la naturaleza innata de las cosas.

No obstante, la postura que Platón adoptó hacia el cuerpo y su relación con el alma, como él mismo revelase en algunos de sus textos, y como algunos autores alrededor de su obra anotaran, fue ambigua; no todas sus reflexiones anunciaron una diatriba hacia el cuerpo²⁸. Al respecto, como puede notarse en el *Fedro* y como Arnheim (1986) y Détrez (2017) advierten, Platón resalta en el marco de su anamnesis o *Teoría de la Reminiscencia* la existencia de una conexión esencial entre la experiencia física y la metafísica. Para el filósofo, las ideas (i.e. las esencias de las cosas), que han sido contempladas –con mayor o menor claridad– en una experiencia preterrenal (plano metafísico), solo pueden ser evocadas en el alma a partir de la experiencia sensible de restos o despojos del bien que detonan su reflexión o su recuerdo. En este sentido, aunque el pensador griego anunciaba en obras como *La República* la marginación del cuerpo, por ser impetuoso ante sus deseos e ilusorio frente a los elementos que exhibe, de la misma forma atribuía a este, en textos como el *Fedro*, un papel significativo para que la autorreflexión del espíritu, en busca de la justicia, la sabiduría y los demás bienes del alma, se viese consumada; claro está, la relación que Platón advertiera con mayor ahínco entre el alma y el cuerpo aludía no precisamente a una continuidad o una interdependencia, como por ejemplo lo plantearon siglos más tarde las posturas fenomenológicas, sino a una continua y necesaria tensión entre opuestos en donde uno de los antagonistas gozó de mayor poder²⁹.

1.3.2 Primer hito: Los ojos del alma

La alegoría de *La Caverna* que, como anunciara Platón, relata en sentido simbólico “el estado de la naturaleza humana con relación a la ciencia y la ignorancia” (*La República*, Libro Séptimo), expone buena parte de la perspectiva platónica en torno a la ambigua conexión entre el mundo suprasensible y el mundo sensible, y en relación a la hegemonía del espíritu sobre el cuerpo, a través de la exaltación de la visión como sentido pendular

²⁸ Cabe resaltar que, como anota Christine Détrez (2017), para Platón el cuerpo puede, al igual que el alma, llevar a la idea del bien, hecho que se alcanza por vía del orden de su justa proporción.

²⁹ Respecto a esta postura platónica, Caroline Jones (2010) anota: “solo atendiendo al Otro [al cuerpo] puede la filosofía alcanzar una “teoría” orientada a la verdad universal” (p. 90); es decir, solo puede darse paso a la existencia de un mundo inteligible en la presencia de un mundo sensible.

entre la realidad empírica y la realidad ideal, aspecto que redundó en un primigenio nexo metafórico entre el alma y la visión.

El relato, que narra la historia de una serie de hombres presos desde su infancia en un antro subterráneo, encadenados y sometidos a un régimen de sombras a las cuales otorgan la condición de realidad legítima, gracias a la incapacidad que manifiestan para acceder al fenómeno que origina los fantasmas que observan, ofrece una serie de “analogías que vinculan a las sombras con la ignorancia, la oscuridad con la decepción, la visión con el entendimiento y la introspección con la iluminación” (Jones, 2010, p. 89). Mientras la caverna alude al mundo visible –ópticamente perceptible–, el fuego al sol que da vida y gobierna el mundo visible, y el cautivo que pudiera liberarse de sus ataduras al alma que accede a la esfera inteligible –al mundo de las ideas–, las sombras no refieren más que a engañosas representaciones, modeladas por la percepción, que impiden aprehender las cosas como realmente son, siluetas que confunden y alejan a los hombres de las verdades ocultas del mundo y que, en su aceptación, señalan la complacencia de la humanidad con la ignorancia.

No obstante, la tensión en el pensamiento del filósofo se manifiesta al reconocer en los ojos físicos, descritos como recíprocos con los ojos del alma, una cualidad distintiva respecto al resto de la corporalidad: la facultad latente de conocer, de llegar a la contemplación de aquello que es (i.e. lo verdadero), la cual depende, eso sí, de su orientación y de su constante fluctuación entre el mundo perceptible y el mundo inteligible, es decir, una suerte de anamnesis. Según Platón, si la vista, ya física ya del alma, se ve orientada y se agota en la oscuridad (i.e. en el mundo sensible), no cabrá en ella más que sombras de la realidad, mientras que, si se ve constante, aunque no únicamente, dirigida a la luz (i.e. al mundo inteligible), una perspectiva más próxima a la verdad será la que se anunciará en su panorama. Así, el emplazamiento en alguna de las dos esferas de conocimiento (i.e. el plano inteligible o el plano sensible), así como la turbación de la que pudieran ser objeto los ojos en su tránsito de la luz a las tinieblas o de las sombras a la luz, requiere necesariamente del autocuestionamiento del sujeto, de una evaluación lógica sobre si su examen del mundo proviene de estar más próximo al conocimiento verdadero del mundo de las Ideas, o de hallarse más cercano a los fantasmas del mundo sensible; una “ida y vuelta voluntaria de la vista retinal a la imagen mental” (p. 89), como afirma Caroline Jones (2010) en su análisis.

El ejercicio del conocimiento, para Platón, no ha de venir, entonces, guiado únicamente por una percepción óptica de los objetos, sino que ha de proceder de un constante cambio entre una visión fisionómica que capta los elementos del mundo exterior, y una “ceguera” intencional que cuestiona –o sobrepasa– lo visto de forma óptica-sensible y que se da en un plano ulterior al perceptible; una cierta dinámica de captura, juicio y corrección ligada a las posibilidades adjudicadas a la visión.

A diferencia de la ceguera de la ignorancia que se hiciera manifiesta en los prisioneros y que, según denunciaba Platón, se encuentra arraigada en lo natural de la condición humana, la del sujeto que pretendiera conocer había de ser una ceguera filosófica a voluntad, que trascendiera el obstáculo que pueden llegar a ser los sentidos, no dejándose deslumbrar por la luz fuera de la caverna, es decir, disociándose de forma absoluta del mundo físico, pero tampoco nublar por las sombras presentes en ella.

De este modo, a pesar de que en *La Caverna*, al igual que en otros relatos alegóricos platónicos como la metáfora del carro alado en el *Fedro*³⁰, el filósofo griego advirtiera la escisión entre el alma y el cuerpo, a partir del señalamiento de unos valores dispares, este a su vez aludió un vínculo constante entre estas dos dimensiones epistemológicas, advirtiendo una cierta dependencia. Ambas se encuentran atadas y dan forma al todo que representa al hombre; ahora bien, si existe un aspecto que establezca el puente entre estas dos dimensiones ese es la visión, no el tacto, el oído, el olfato o el gusto.

1.3.3 La interdependencia entre el alma y el cuerpo

Para Aristóteles, contrario a la concepción que exhibía su maestro (Platón) acerca de la oposición entre el alma y el cuerpo³¹, existía una noción de cohesión entre las dos dimensiones epistemológicas, la cual estaba enmarcada en lo que Hessen (1971) anunciara

³⁰ En la alegoría del carro alado, Platón describe al cuerpo como un “caballo negro impetuoso que precipita la carrera del caballo blanco –el espíritu– hacia el suelo [...]” (Détrez, 2017); sin embargo, a su vez, esta alegoría señala a cuerpo y espíritu, ambos, no solo uno o el otro, como aspectos constitutivos del todo que es el hombre. Se retiene, entonces, una separación pero, de igual manera, una relación constante.

³¹ Si bien las posturas aristotélicas y platónicas pueden concebirse, hasta cierto punto, como perspectivas paralelas, en tanto se vinculan las primeras al empirismo y las segundas al racionalismo, lo cierto es que al igual que hubo radicalismos en las posturas de los pensadores en quienes tanto Aristóteles como Platón tuvieron influencia, hubo matices y cercanías a aspectos enunciados por la corriente opuesta, los cuales dieron lugar a intersticios como los manifestados por Descartes.

como un intelectualismo; punto medio entre racionalismo y empirismo. El lugar de la visión, los valores y la relación con la entonces convergencia, en detrimento de la dualidad, fueron, por tanto, distintos.

Mientras Platón apuntaba a señalar la experiencia sensorial como un aspecto que apenas puede detonar la reflexión del espíritu para la evocación de la verdad (Hessen, 1971), siendo por ende para él un escenario de menor relevancia, Aristóteles, propio de su talante naturalista, reivindicaba el papel de la percepción –equiparándola con la razón– al advertir que las Ideas (i.e. la verdad de las cosas) emergen de la constante relación entre la experiencia física y el pensamiento; es decir, que estas no proceden de fundamentos a priori del espíritu, los cuales no se relacionan en absoluto con los sentidos, pero tampoco se revelan sin más en el mundo empírico.

La esfera sensorial, el cuerpo en su conjunto –sin la segmentación habitual de los sentidos– ocupaba de este modo un lugar de tal importancia para Aristóteles que incluso optó por señalar que no es posible aprender ni comprender en su ausencia. Así, la operación racional para el estagirita había de emerger siempre de las cosas sensibles, dispusieran o no de materia, lo que proclamó, al menos en la corriente de pensamiento que este pensador inaugurase, la renuncia a la concepción de juicios espirituales aislados de la percepción y la noción de que, incluso, para reflexionar acerca de elementos cuya presencia física no sea inmediata con el sujeto que pretenda conocer, por ejemplo una silla antes utilizada, ha de recurrirse a las imágenes –no únicamente visuales, sino en extenso sensoriales– previamente formadas de dichos elementos y que, en definitiva, son sensaciones sin materia.

El alma y el cuerpo para Aristóteles se manifestaron de esta manera participantes de una interdependencia: el alma existe mientras el cuerpo –viviente– exista; de no existir uno no había porqué existir el otro. Para el filósofo griego el alma era la forma o el acto primero, una suerte de activador de una materia que posee una capacidad para ser activada y sin la cual carece de sentido que el alma permanezca; en palabras del estagirita, "la entelequia"³²

³² Término creado por Aristóteles para definir una realidad perfecta. Al provenir de una combinación de *enteles* ('completo'), *telos* ('fin', 'propósito') y *echein* ('tener'), puede ser traducida a su vez como "tener el fin en sí misma".

natural de un cuerpo que en potencia tiene vida” (s.f., p.49). Así, Aristóteles promulgaba por cambiar la perspectiva socrático-platónica del cuerpo-tumba, proponiendo no una ruptura ontológica entre el alma y el cuerpo, como sugería –aunque ciertamente no ratificaba– su maestro, sino una continuidad que, empero, confirmaba el lugar esencial del alma al distinguirla como el principio que nos faculta para vivir, sentir y pensar.

1.3.4 Segundo hito: Unidad corporal

Así, Aristóteles promulgaba por cambiar la perspectiva socrático-platónica del cuerpo-tumba, proponiendo no una ruptura ontológica entre el alma y el cuerpo, como sugería –aunque ciertamente no ratificaba– su Y aunque Aristóteles reconocía la capacidad que cada sentido posee para proveer acceso a la realidad –la visión al color y a la luz, el oído al sonido y a la voz, el gusto al sabor, etc.–, este, al igual que Platón expresó con la visión, hizo manifiestas sus preferencias alrededor de una de las modalidades perceptuales: el tacto. No obstante, dicha distinción, a diferencia del caso platónico, no estuvo relacionada, per se, con una noción de calidad de la información, sino con una de *cobertura*; después de todo, el tacto fue descrito por el filósofo como la modalidad perceptual que mayores sensaciones puede percibir, una suerte de unidad corporal donde la vista, el oído, el olfato y el gusto eran señalados como piel con determinadas especializaciones³³. De esta manera, contrario al valor simbólico y superlativo entre los sentidos que Platón le otorgase a la visión, y al cual subyacía la noción de contemplación de un mundo ideal con un cierto grado de distancia (racionalismo trascendental), Aristóteles privilegió el tacto con base en una perspectiva guiada por la interacción, el intercambio y la profunda relación con el mundo (naturalismo).

La relevancia que para Aristóteles tenía la interacción de la unidad corporal con el mundo fue tal que, en el caso de la investigación empírica que el estagirita introdujo, no era posible prescindir de una constatación en el mundo real de los elementos forjados en la razón, los cuales ciertamente provienen de la experiencia dada en el mundo sensible. En este sentido, no habría paso a la existencia de una vía ascendente (del mundo al intelecto), si ella no concluía con una vía descendente (del intelecto al mundo) que permitiera probar o corroborar las conjeturas realizadas en el plano intelectual (Arnheim, 1986).

³³ Dispuso aquí Aristóteles una primera manifestación de lo que siglos más tarde los fenomenólogos Edmund Husserl y Maurice Merleau-Ponty describieron como una Unidad Corporal, en donde el cuerpo fue entendido como una sola amalgama y no como la suma de sentidos individuales dispuestos en una “máquina de carne”.

Así, con la corriente filosófica que Aristóteles hubiere contrapuesto a la entonces señalada por Platón, se acentuaron, desde la Grecia clásica, dos perspectivas en torno al cuerpo y la mente, que además dieron paso a una primigenia relación de la visión y los demás sentidos con estas dimensiones epistemológicas. Mientras que la platónica suponía el antagonismo de alma y cuerpo, así como el favorecimiento de la lejanía por el predominio del intelecto, la aristotélica planteaba la interdependencia y la ventaja de la cercanía por el privilegio de la interacción. maestro, sino una continuidad que, empero, confirmaba el lugar esencial del alma al distinguirla como el principio que nos faculta para vivir, sentir y pensar.

1.3.5 La crisis religiosa del cuerpo

La transformación de los principios filosóficos, políticos, económicos, sociales y, sobre todo, religiosos que promoviera la denominada antigüedad clásica, gracias al arribo de la Edad Media, supuso la adquisición de una perspectiva espiritual religiosa –mucho más cercana al platonismo– acerca de la división entre el alma y el cuerpo. Esto, entre otras cosas, como demostró de modo fehaciente el recorrido personal de Agustín de Hipona, consolidó la abominación de este último, con todos sus sentidos, incluida la visión.

La proclamación del *Edicto de Tesalónica*, que convirtió al cristianismo en la religión oficial del Imperio Romano, dio paso al afianzamiento de este como el dogma imperante de occidente, en cuyas creencias –o en la herencia de las mismas– múltiples intelectuales del Medioevo e, incluso, de épocas posteriores fundamentaron su pensamiento³⁴. Las convicciones que por tanto este dogma promulgase, como la existencia de un único dios, gobernante del universo, o la concepción de que el acceso a tal dios, en tanto habitante de lo más íntimo del ser (San Agustín De Hipona, *Confesiones*, Libro Primero), solamente podía lograrse por la vía espiritual (ascesis), gozaron, entonces, de un fuero gracias al cual fueron férreamente defendidas; cualquier afrenta a la divinidad de los valores que señalara

³⁴ Es necesario destacar que, aunque es cierto que algunos intelectuales no afianzaron su pensamiento en los preceptos originales del cristianismo, sino en variaciones y/o ambigüaciones de este como el catolicismo y el anglicanismo (con sus consecuentes transformaciones), subyace a sus perspectivas una serie de posturas cuya raíz proviene de los primeros planteamientos de esta religión.

este culto fue, de hecho, hasta mediados de la misma modernidad, severamente castigada³⁵. De esta manera, las nociones de un Dios supremo y omnipotente, así como la idea conexas de que la encarnación (la toma o posesión de un cuerpo) como pecado original de la carne despoja al hombre de la verdad y le hace vulnerable a la enfermedad y la muerte, fueron por siglos custodiadas y arraigadas al pensamiento occidental, arrastrando continuamente al cuerpo a un escenario de mortificación (Détrez, 2017).

Las escrituras que desde el surgimiento de esta religión han buscado sustentar, promover y conservar el dogma cristiano han sido incisivas en apuntar la antagónica e inoportuna naturaleza del cuerpo con respecto a las cualidades del alma; en advertir la necesidad de ignorar las tentaciones emocionales y sentimentales, sobre todo sexuales, en pos de la trascendencia del espíritu:

Digo, pues: Andad por el Espíritu, y no cumpliréis el deseo de la carne. Porque el deseo de la carne es contra el Espíritu, y el del Espíritu es contra la carne, pues éstos se oponen el uno al otro, de manera que no podéis hacer lo que deseáis. Pero si sois guiados por el Espíritu, no estáis bajo la ley. Ahora bien, las obras de la carne son evidentes, las cuales son: inmoralidad, impureza, sensualidad, *idolatría*, hechicería, enemistades, pleitos, celos, enojos, rivalidades, disensiones, sectarismos, envidias, borracheras, orgías y cosas semejantes, contra las cuales os advierto, como ya os lo he dicho antes, que los que practican tales cosas no heredarán el reino de Dios. Mas el fruto del Espíritu es amor, gozo, paz, paciencia, benignidad, bondad, fidelidad, mansedumbre, dominio propio; contra tales cosas no hay ley. Pues los que son de Cristo Jesús han crucificado la carne con sus pasiones y deseos (Gálatas 16-24, énfasis añadido).

La perspectiva platónica del mundo de las Ideas se vio, entonces, renovada a través de la alegoría de la iluminación divina (o reino de los cielos), eso sí con un reanimado interés axiológico sobre la distinción entre el bien y el mal: lo relevante no sería ya, al parecer,

³⁵ *La puta de Babilonia*, novela del escritor colombiano Fernando Vallejo (2012), relata de manera detallada las acciones adelantadas por la Iglesia Católica Romana en contra de sus contradictores, así como los vejámenes a los cuales fueron sometidos todos aquellos que no comulgaran con sus creencias.

alcanzar de forma directa el conocimiento en sí mismo de las cosas sino conservar una condición de castidad y/o pureza a partir de la omisión de todo aquello que resultara pecaminoso, a fin de acceder al plano celestial (post-terrenal/post-corporal) donde todos los misterios, es decir, la verdad misma de las cosas, son revelados. En consonancia con las ideas platónicas, el objetivo estaba fijado en el escape de las tinieblas y el acceso u *observación* de la luz de la verdad, no obstante, el cuerpo, que al menos hasta entonces brindase una opinión sobre la realidad y el conocimiento, se transformó en un lastre del cual el hombre estaba conminado y buscaría con ahínco huir.

1.3.6 Experiencia problemáticamente dual

Ahora bien, mientras que la concupiscencia y, en extenso, las experiencias sensoriales fueran condenadas por parte del credo cristiano, las experiencias espirituales, como la oración, fueron consagradas al propender por intercambios metafísicos que permitieran experimentar la presencia de Dios³⁶. De manera paradójica, en su afán por imponer el cristianismo como la religión verdadera y “democratizar” sus ideales en los distintos sectores de la sociedad, varios de los medios que la iglesia empleó para acceder a tales intercambios metafísicos fueron artefactos sensibles que, además de atentar flagrantemente contra las propias prohibiciones hacia los estímulos sensibles, suscitaron la existencia de una cierta convergencia entre el alma y el cuerpo, aun cuando en los preceptos cristianos se proclamaba, por el contrario, su divergencia.

Las indulgencias que Constantino I otorgara a los creyentes cristianos al legalizar el cristianismo y permitir la construcción de templos para el culto, dio paso a la edificación de iglesias y catedrales en donde se buscaba divulgar y afianzar las creencias de este dogma. Y, si bien para aquel entonces la interpretación del mensaje divino en su rigurosidad correspondía a una élite ilustrada (i.e. órdenes religiosas), encargada del análisis de discursos o textos recitados y/o registrados de forma escrita en griego y/o latín, lo cierto es que estos templos, que empezaran a proliferar por la mayoría de asentamientos europeos, disponían de una serie de artefactos o imágenes que buscaban abrir dichos escenarios no

³⁶ Al respecto, William James (1994) atiende a la felicidad como un sinónimo del bien y la virtud, que solo proviene de la contemplación o la disposición ante Dios; una sensación de carácter espiritual y sobrenatural que no puede hallarse en la experiencia sensible de hechos mundanos como el sexo.

solamente a una clase social culta, sino al grueso iletrado de la población. Como menciona Gerardo Mosquera (1989):

La catedral –esa máquina religiosa– no había sido construida solo para los eclesiásticos, para los especialistas. También, y en primer lugar, estaba apuntada hacia el campesino analfabeto que la usaba cada domingo, que identificaba a los santos representados en los vitrales y a los demonios esculpidos en las gárgolas, que conocía sus historias (o las inventaba), que se sobrecogía ante la altura, la iluminación y la magnificencia del edificio... en fin, que lo sentía como propio, porque en buena parte había sido hecho por sus semejantes y para él (aunque bajo la dirección de quienes querían manipularlos). (p.34) (Figura 1-3)³⁷



Figura 1-3: Ábside de Sant Climent de Taüll.
Fuente: Museo Nacional de Arte de Cataluña (1123)

³⁷ Aunque no se aprecia de forma inmediata en la imagen, la ubicación y el tamaño de la pintura en el ábside de la iglesia, así como la combinación de visiones alrededor del Apocalipsis, se erigen como una clara manifestación del modo en que los dispositivos visuales en los templos causaban enorme sobrecogimiento al público cristiano.

Los artefactos dispuestos en los templos no tenían, entonces, únicamente la finalidad de adornar o transferir vagamente las historias de los eventos o personajes que reflejaran, sino que conservaban un carácter identitario y un propósito simbólico-ritual y retórico que, más allá de acompañar –en el sentido más instrumental– las prácticas propias de las eucaristías y las congregaciones, buscaban arraigar y someter a la población a la fe cristiana a través de la vivencia de auténticas experiencias estéticas, es decir, de sensaciones integrales –no solo corporales, no solo espirituales– de sublimidad, belleza, abyección, tragedia o terror ante el poder de Dios³⁸. Los dispositivos conservados en iglesias y catedrales eran, de esta manera, “encarnaci[ones] viva[s] del dios de quien lleva[ban] el rostro” (Ardèvol y Muntañola, 2004, p.26), mas no signos o representaciones de figuras desprovistas de relevancia, elementos cuyo entendimiento comprometían, con todo rigor, la participación de todo el ser (alma y cuerpo) en tanto apelaban a un valor performativo de alto impacto físico³⁹. Y, si bien su objetivo ciertamente no era inspirar *las obras de la carne* (impureza, sensualidad, celos, etc.), sino servir a unos propósitos más prominentes, tales artefactos se confrontaban peligrosamente, de cara a las leyes cristianas, con la *idolatría*.

Aun cuando murales, vitrales, esculturas, entre otros dispositivos presentes en los templos cumplieren su propósito simbólico-instrumental de suscitar la experiencia metafísica de Dios en el hombre, su existencia no fue cuando menos paradójica a la luz de los mandatos cristianos; después de todo, su sola presencia configuraba la contraposición a uno de los mandamientos fundamentales que no solo este sino las tres grandes religiones del libro (judaísmo, cristianismo e islamismo) hubiesen dispuesto. Estos cultos, advierte W.J.T. Mitchell (2010), coincidieron en señalar que “los seres humanos están hechos a ‘imagen de Dios’ y en que los seres humanos no deben crear imágenes por ser estos artefactos vanos e ilusorios” (p.36). No obstante, como de igual manera anota Mitchell (2010), apelando a la vanidad con la cual se encuentra contaminada la *imagen* de Dios, y en contravía a su

³⁸ Si bien es cierto que respecto a las experiencias de contemplación del poder de Dios la doctrina cristiana refiere a sensaciones de carácter espiritual, también lo es que su forma de aludir a tales experiencias se alinea con la descripción sugerida por Hans Robert Jauss (2002), en tanto continuidad ontológica que pone en moción los aspectos corporales y los aspectos cognitivos.

³⁹ Bernadette Wegenstein (2010), al respecto, apunta el valor performativo de las representaciones (ej. pan=cuerpo de Cristo) presentes en las iglesias y en las liturgias de la Edad Media, cuyo impacto se da en formas más físicas que en la modernidad occidental. Para experimentar las imágenes religiosas y sus múltiples dimensiones era preciso, primero, poner un cuerpo en moción.

postura anicónica –e incluso oficialmente iconoclasta–, dichos credos dieron paso a una temprana creación y proliferación de ídolos, hecho que atentó al ideal de no corromper la figura de Dios, así como a la aspiración de no requerir estímulos sensibles/mundanos para el acercamiento o la revelación de tal ser, y que tuvo notables repercusiones en el modo de aproximarse a la fe.

Ahora bien, pese a que las numerosas imágenes que empezaban a diseminarse por toda Europa se encontraban configuradas para suscitar una experiencia corporal y espiritual (dual) a los individuos provenientes de las distintas clases sociales, aspectos como su ubicación en los templos, su naturaleza inamovible y el carácter solemne con el cual eran tratadas, impedían que el grueso del público pudiese, en realidad, manipularles o palparles –una perspectiva de aún mayor proximidad– determinando que la aprehensión de tales artefactos tuviese un condicionamiento o un favorecimiento visual. Conocer y/o saber de Dios –la Verdad, en ese tiempo–, aunque no estaba limitado, empezaba a ser mediado o disponer de cierto anclaje en los impulsos físicos de un carácter *primordialmente visual*, encarnados en los frescos, las esculturas y los manuscritos iluminados. Esta circunstancia contribuyó así a acentuar el favorecimiento otorgado por Platón a los ojos y a la lejanía, un aporte a la paulatina transformación de la hasta entonces cultura oral en una cultura visual, por vía del elogio a las nuevas variaciones del grafismo.

1.3.7 De la preocupación por el cuerpo al énfasis en la visión

Sin embargo, la perspectiva sobre el cuerpo y el soterrado privilegio que otrora empezase a fijarse en la visión no estuvieron guiados únicamente por las prácticas religiosas y las actitudes resultantes de estas. Buena parte, de hecho, provino del plano profano, procedente de fenómenos sociales, artísticos y científicos que ocurrieran a lo largo del Renacimiento y la Edad Moderna, los cuales compartieron una inicial y ambigua mirada sobre el cuerpo y la jerarquía de sus sentidos. El abandono de las tradiciones de la plaza pública, que conjugaron –de forma parcialmente igualitaria– a las distintas esferas de la población, la constitución del retrato como una manifestación de poder económico y político, el establecimiento de la medicina como un acto no ritual y el advenimiento de la filosofía mecanicista fueron apenas algunos de los hechos que redundaron en el paso de un teocentrismo a un antropocentrismo y en el ascenso del individualismo y la objetividad; una serie de acontecimientos que condujeron a la transición del bienestar y la integración

cósmico-comunitaria, es decir, del *cogitamus (nosotros)* al poder y la voluntad del individuo, el *cogito (yo)*. Estas circunstancias, en definitiva, resultaron cruciales para dar alcance a la concepción moderna⁴⁰ que procuró pasar de la preocupación y/o la confrontación del cuerpo –y sus sentidos ‘residuales’– directamente al énfasis o el interés por la visión.

1.3.8 El abandono del carnaval

“La civilización medieval, e incluso renacentista, –como apunta David Le Breton (2002a)– es una mezcla confusa de tradiciones populares locales y de referencias cristianas” (p. 29); una combinación de costumbres y artes que configuraron lo que acertadamente Jean Delumeau (s.f., en Le Breton, 2002a) denominase como un “cristianismo folklorizado”, en donde los saberes populares y el conocimiento religioso, a la vez que forjaban hibridaciones, experimentaban posturas en continua tensión. Allí, la fiesta popular, lejana, por cierto, de nuestras contemporáneas referencias sobre este tipo de celebraciones, se convirtió en el centro de la vida social.

Contrario a las pretensiones religiosas que evocaban al cuerpo y sus *productos* como un aspecto problemático y de carácter prescindible, el carnaval fundamentaba sus prácticas y era una manifestación de la concepción popular tradicional (i.e. pagana) de una antropología cósmica, la cual reconocía al cuerpo –especialmente con sus pulsiones– como un aspecto esencial e inalienable del hombre, al igual que exhortaba la existencia de “una especie de identidad de sustancia entre el hombre y el mundo, un acuerdo tácito sin fracturas en el que intervienen los mismos componentes” (Le Breton, 2002a, p. 30). De esta manera, en el ámbito de la fiesta popular, el hombre se hallaba inserto en una suerte de trama comunitaria y cósmica en la cual no distinguía su individualidad, en el sentido moderno del término, sino una estrecha red de correlaciones de las cuales era partícipe a través de su arraigo físico.

⁴⁰ Aunque algunos autores conciben al Renacimiento como parte íntegra de la Edad Moderna, apelando a señalar la caída de Constantinopla (1453) y el descubrimiento de América (1492) como los hitos que dieron inicio a este periodo, este texto se afilia a la idea expuesta por Christine Détrez (2017) y David Le Breton (2002a) en torno a que esta época histórica, permeada por múltiples valores medievales y ánimos de cambio, fue una fase de transición entre la Edad Media y la Edad Moderna.

La barahúnda propia del carnaval, la incandescencia comunitaria invitaba, entonces, en contraposición a los preceptos cristianos, a la transgresión y al entrecruzamiento libertino de los cuerpos sin distinción alguna de oficio, sexo y/o clase; era, por tanto, el espacio idóneo para la liberación de las pulsiones habitualmente reprimidas y, por consiguiente, el escenario adecuado para la burla de los usos, los designios y el discurso moral de la religión (Le Breton, 2002a), como lo hicieron manifiesto las obras de El Bosco (Figura 1-4)⁴¹. Tal era la efervescencia colectiva propuesta por la fiesta popular que, incluso, aquellos que con mayor ahínco experimentasen la idea de la mortificación del cuerpo, aquellos que hubieren sido distanciados al ser el epítome del castigo divino, es decir, ‘los locos’, ‘los enanos’, ‘los desadaptados’⁴², encontraron en el carnaval la forma propicia para restablecer su conexión con la trama comunitaria, a través del despojo de todo interés por su condición corporal. El carnaval celebraba, con gran entusiasmo, el hecho de ser y vivir juntos siendo diferentes.



Figura 1-4: Batalla entre Carnaval y Cuaresma.

Fuente: Google Arts&Culture (1600-1620)

Ahora bien, conforme la idea predominante alrededor de la fiesta popular era la de la interacción en cercanía, la de una experiencia sensorial y emocional de la realidad, cualquier noción de distanciamiento, de segregación y, por ende, de apropiación por medio

⁴¹ Las pinturas de “El Bosco” reflejan en particular la constante tensión existente para la época entre la burla hacia los designios de la religión y el respeto exacerbado hacia las tradiciones cristianas, ilustrando en muchos casos cómo los grupos defensores de la moralidad zucumben a las tentaciones propias del deseo.

⁴² Las obras homónimas del escritor alemán Sebastian Brant y el pintor flamenco Hieronymus Bosch “El Bosco” denominadas, por su nombre en español, *La nave de los locos* ilustran la dimensión simbólica que configurasen en la cultura medieval las personas con algún tipo de discapacidad física y/o cognitiva. Dichas obras, más allá de presentar soterradas críticas a la religión, revelaron el discurso moralizante que aludía a la locura y el pecado de la humanidad –encarnados por las personas con discapacidad– como promotores de la muerte.

de la mirada resultaba extraña. La vista en el ámbito social de la *cultura inculta*, a diferencia de en la solemne perspectiva religiosa, era un sentido menor. Como mencionara Bajtín (s.f., en Le Breton 2002a), en el contexto del carnaval:

“el acento está puesto en las partes del cuerpo en que éste está, o bien abierto al mundo exterior, o bien en el mundo, es decir, en los orificios, en las protuberancias, en todas las ramificaciones y excrescencias: bocas abiertas, órganos genitales, senos, falos, vientres, narices” (p. 31).

De esta manera, los sentidos privilegiados en el ámbito del carnaval fueron aquellos que con mayor ahínco se ha concebido que se vinculan a la experiencia corporal en el mundo: los sentidos del gusto, el olfato, el tacto e, incluso, el oído. La boca, órgano de la avidez, fusionaba al habla, al canto, así como el goce de la comida y las bebidas ingeridas; la piel aludía al ánimo del roce de la danza, del sexo y la confianza, enarbolada en la proximidad con el otro; la nariz concentraba la experiencia olfativa de los platillos y la captura del aroma del paisano; mientras que el oído enunciaba la satisfacción frente al relato y la música.

No obstante, las transformaciones sociales, económicas y políticas acaecidas con el desarrollo del Renacimiento, el ascenso del Humanismo y el arribo en sentido estricto de la modernidad, dentro de las cuales resaltaba la estigmatización del saber popular, dieron lugar a que las clases sociales dirigentes retiraran las costumbres de la plaza pública e instituyeran las fiestas oficiales, las cuales, contrario al carnaval, se fundamentaron en el seguimiento de unos códigos de conducta y en el acto de fijación de ‘el otro’, ‘el diferente’ – ya fuese por un estatus social más bajo o más alto– por medio de la mirada. Como advierte David Le Breton (2002a):

Las fiestas oficiales, [...] no se alejan de las convenciones habituales, no ofrecen un escape hacia el mundo de las fusiones. Están basadas en la separación, jerarquizan a los sujetos, consagran los valores religiosos y sociales y, de este modo, afirman el germen de la individualización de los hombres. El Carnaval absuelve y confunde; la fiesta oficial fija y distingue (p. 31).

La institución de las fiestas oficiales dio así paso al fomento de la distancia y, por ende, al favorecimiento de la visión, a la vez que, en conjunción con una creciente cultura erudita que abogaba por la preponderancia de la razón y el conocimiento científico, estimuló la adecuación del cuerpo como un objeto racional, “liso, moral, sin asperezas, limitado, reticente a la transformación eventual” (Le Breton, 2002a, p.32); un cuerpo *prevenido* ante la interacción. Las prácticas cotidianas que desde entonces comenzaron a configurarse y que hoy día perduran, como aquellas que han propendido por limitar el roce con el desconocido, mantener la sexualidad al extremo de lo privado, o disfrazar con perfumes, ungüentos, pastillas y/o desodorantes el olor del sudor, el aliento o las flatulencias, así como espectacularizar la mirada alrededor de cualquier fenómeno, incluido el cuerpo mismo, no han sido más que artilugios para promover tal adecuación.

1.3.9 El retrato como acto de individualización

Ahora bien, el movimiento comercial, crucial para los cambios económicos, sociales, políticos e, incluso, filosóficos acontecidos a partir del *Trecento* en los nacientes Estados europeos, contribuyó también de manera especial al escalamiento del antropocentrismo y el individualismo moderno, así como al señalamiento del predominio de la visión. Como resultado de la creciente necesidad social del comercio y de la disposición que en el marco de esta actividad existiese para dar alcance y fortalecer el nexo con otros territorios, los comerciantes renacentistas se vieron abocados a transitar de forma constante entre múltiples poblaciones, fracturando su identidad y pertenencia a su comunidad de origen y estableciendo una filiación o arraigo con el mundo en general. Estos hombres, guiados por unas ambiciones personales de cada vez mayor viabilidad en un ambiente cristiano en decadencia, se convirtieron en los *individuos* que de manera decisiva dieron lugar a la fractura del entramado cósmico y comunitario –la identidad de sustancia entre el hombre y el mundo– al sobreponer sus intereses particulares sobre el bien colectivo; fueron los artífices de la ruptura del continuum del vínculo social (Le Breton, 2002a). El comerciante, prototipo por excelencia del hombre moderno, ávido de poder, persiguió, así, su individualización y reconocimiento.

Uno de los mecanismos de los cuales se sirvieron los comerciantes para dar alcance a la particularización de su figura fue el arte; no obstante, los artistas, a la sombra de la nueva clase de soberanos, aportaron al ánimo individualista de estos hombres no solo desde una

perspectiva instrumental, también lo hicieron al expresar su propio deseo de reconocimiento, palpable en su nueva actitud de firmar sus obras⁴³ e incluirse de forma soterrada o abierta como uno de los personajes. El abandono o la reinterpretación de los designios eclesiásticos, la vivificación de la cultura grecolatina y la innovación en pigmentos y soportes para la realización de las piezas permitió a los artistas incursionar en ámbitos de carácter no religioso, facilitando la exploración de otros formatos, contenidos, técnicas y tipos de presentación. Allí, el retrato, símbolo de individuación y de distinción al capturar el rostro, la parte más singular del individuo, se convirtió en una de las prácticas artísticas predilectas.

En oposición a las creencias propias del cristianismo medieval, que prohibieron el retrato debido al entendimiento de este como un fenómeno de aprehensión del hombre mismo y no como una *representación*⁴⁴, los monarcas, comerciantes y banqueros del Renacimiento concibieron este recurso como un mecanismo de perdurabilidad, ideal para manifestar y, de algún modo, hacer proliferar su posición y poder económico y político tanto en los territorios como en el tiempo. Así, de ser una oda a lo divino el retrato se transformó en una apología a lo profano –y a lo humano–, pasando progresivamente de mostrar figuras sagradas o personajes clericales acompañados de ángeles a exhibir la imagen de hombres prestantes, incluso en la intimidad de su hogar, como los revelase Jan Van Eyck (Figura 1-5)⁴⁵.

⁴³ Es importante recordar que los artistas antiguos y medievales permanecen en el anonimato con respecto a las obras que crean. Su labor, lejos de un reconocimiento personal, responderá a la cosmogonía comunitaria.

⁴⁴ Una cosmogonía similar a la manifestada por distintas comunidades en torno a la fotografía, como una suerte de despojo del alma.

⁴⁵ Jan Van Eyck se constituye en un caso referencial entre los artistas que incursionaron en la elaboración de retratos de figuras no eclesiásticas, disponiendo innovaciones no solo en las temáticas y los protagonistas de las obras, sino en los contextos y las preocupaciones a la hora de componer las piezas.



Figura 1-5: El retrato de los Arnolfini.
Fuente: Wikipedia (1434)

Y, pese a la distancia que la realización de estos retratos estableció con la cosmogonía religiosa, en estas obras prevaleció la profundidad y, de cierto modo, el carácter performativo de las piezas halladas en los templos. Finalmente, estos retratos hicieron manifiesta una perspectiva fisiognómica⁴⁶ hacia el rostro y, en extenso hacia el cuerpo – cuando las figuras pasaban del *close up*– que procuró evidenciar los valores propios o adjudicados de quien fuese representado, mostrando algo más que una figura física, aprehensible netamente como un impulso visual; como advierte Nicholas Mirzoeff (2016) “[e]l retrato de la era absolutista nunca era una mera imagen, representaba la majestad del monarca” (p.13).

Ahora bien, aunque es cierto que el retrato mantuvo una perspectiva diferencial hacia la figura del hombre, más holística en la naturaleza de su interpretación, la individualización

⁴⁶ La fisiognomía, anota Christine Détrez (2017), “es el arte de juzgar a cualquiera a partir de su aspecto físico; los rasgos físicos permiten [...] conocer a primera vista los rasgos de carácter, inclinaciones y tendencias naturales” (p.19).

que propusiera este ejercicio al dar pie a la captación y singularización, por vía de la observación, de las características de un sujeto en la distancia, hecho resonante con el semejante impuesto por la segregación de ‘el otro’ en la fiesta oficial, supuso con mayor ahínco el tránsito del respeto por el cuerpo a su correspondiente abandono, y al privilegio y al otorgamiento del poder objetivante de la visión sobre la realidad y el cuerpo mismo. La propia perspectiva, la técnica de representación que a partir de los trabajos del Giotto sirviese al propósito de dar profundidad a retratos y otras obras, fue, como anuncia Juhani Pallasmaa (2005), una manifestación de ello:

La invención de la representación perspectiva hizo al ojo el punto central del mundo perceptual, así como del concepto del ser. La representación perspectiva se convirtió en sí misma en una forma simbólica, una que no solo describe, sino que condiciona la percepción (p.16).

1.3.10 Las disecciones: del ser al poseer

Por su parte, la consolidación de la medicina moderna, fomentada por la paulatina transformación antropológica de una fusión a una fragmentación entre el hombre y el cosmos, es decir, del creciente deseo de identificarse como un individuo en detrimento de un constituyente de una comunidad, no hizo más que atizar la concepción del cuerpo como objeto de frontera y artefacto de análisis, así como catalizar el poder de la mirada.

La disección, un fenómeno formalizado en el siglo XV y que experimentó su popularización en el siglo XVII⁴⁷, resultó fundamental para que la medicina se afianzase desde la perspectiva profana propia de la modernidad. Esta práctica, además de quebrar el tabú que hasta aquel momento existiese en la medicina ritual –sobre todo la eclesiástica– con la sangre y la transgresión física de la piel, abrió las puertas a una serie de tratados con minuciosas descripciones anatómicas acerca de la composición y el funcionamiento del

⁴⁷ Tal como advierten David Le Breton (2002a) y Christine Détrez (2017), existen precedentes de prácticas de disección, de tipo religioso y secular, varios siglos antes a las que fuesen formalizadas en las universidades italianas y francesas. No obstante, en tanto las cosmogonías popular y religiosa condenaban la incursión física en la alianza del hombre y el universo, es decir, la transgresión de la piel, los ejercicios realizados para aquel entonces fueron desarrollados en secreto, so pena de muerte.

cuerpo humano que, con su proliferación, terminaron por fragmentar la unidad entre el hombre y su cuerpo y dieron paso al estudio de la ‘máquina humana’⁴⁸.

Los restos desmembrados de los santos, que forjaron las reliquias de la cristiandad, configuraron los prototipos iniciales de las disecciones que formalizaron los primeros anatomistas. No obstante, contrario al ‘enfoque instrumental’ que más tarde predominó en torno a esta práctica, la perspectiva eclesial que la ejecutaba, trazada por el dogma de la resurrección⁴⁹, trató al cuerpo ‘santo’ –unidad y partes–, como “una especie de ‘metonimia de la Gloria de Dios’” (Le Breton, 2002a, p. 36), es decir, como una expresión de la presencia divina en los territorios, al igual que una manifestación de la cohesión entre Dios, el hombre y el mundo; el hombre, inseparable de su cuerpo, fue considerado como una cifra del cosmos. Incluso, cuando tiempo después la disección hiciera la transición de ser un acto netamente sacro a un ejercicio formativo para cirujanos y barberos⁵⁰, la cosmogonía en torno a la unión del hombre y el mundo prevaleció al punto de que las disecciones practicadas fueron oficiadas con un carácter ritual, a la vez que fueron desarrolladas, si no con un propósito devoto, “bajo estricta autorización y vigilancia religiosa” (Détrez, 2017, p.27), con el interés de preservar la ‘integridad espíritu-corporal’ de quien fuese diseccionado.

Fue a partir de la formalización de las disecciones en las universidades de Padua, Florencia, Venecia y Montpellier (Le Breton, 2002a; Détrez, 2017), y producto del debilitamiento de algunas de las más férreas creencias cristianas por cuenta del creciente ánimo racional que, entre otras cosas, procuró desacralizar la naturaleza –humana y no humana–, que esta práctica terminó por ser trivializada, pasando relativamente rápido de ser una actividad

⁴⁸ El médico antes de la Edad Moderna, al menos en la tradición occidental eurocentrista, es un médico especulativo, que aborda la enfermedad con un carácter primordialmente ritual, interviniendo la energía del cosmos y no la materialidad del cuerpo físico.

⁴⁹ El dogma sitúa que un cadáver no puede ser desmembrado pues se comprometen sus posibilidades de resucitar.

⁵⁰ Para el siglo XII, advierte David Le Breton (2002a), la profesión médica vivió una reorganización que situó en un lugar de mayor privilegio a los médicos monásticos (universitarios), personajes especulativos sin eficiencia terapéutica, y en uno de menor prestigio a los cirujanos, actores mayormente laicos que transgreden el tabú de la sangre y la piel, y a los barberos, individuos concededores del manejo del peine y la navaja, así como de los puntos de sangría. La formación sobre cómo intervenir el cuerpo estuvo destinada, entonces, a cirujanos y barberos, ambos profesionales reprochados socialmente por su “violación de la creación divina” (i.e. el cuerpo), y no a los médicos.

solemne a una dinámica de espectáculo para públicos variados⁵¹. Es así que de ser un ejercicio desde y para un selecto grupo de espectadores, que encerrara la mística propia de la vulneración de lo aparentemente invulnerable, las disecciones pasaron a ser otro de los divertimentos de la época, atrayendo el interés de entusiastas personajes que más adelante se consolidaron como los primeros anatomistas oficiales de la historia (Figura 1-6) y que dieron pie, por medio de sus actuaciones, a “una mutación ontológica decisiva [...] la invención del cuerpo en la *episteme* occidental” (Le Breton, 2002a, p.46, énfasis en el original). El cuerpo, diferenciado del hombre, pasó de configurar el ‘ser’ a considerarse una ‘posesión’ más, un artefacto anatómico objetivo.



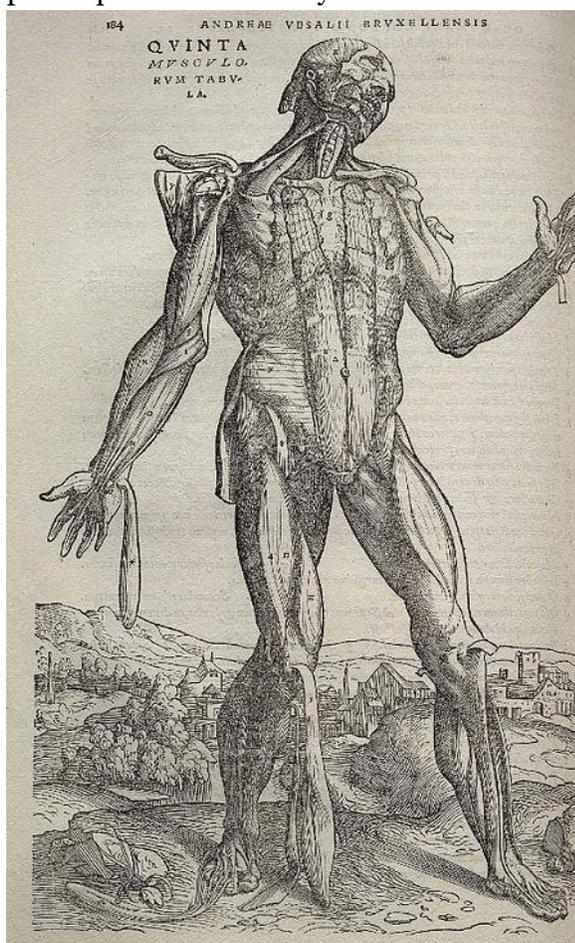
Figura 1-6: Lección de anatomía del Dr. Nicolaes Tulp⁵². Fuente: Wikipedia (1632).

⁵¹ Molière mismo, menciona Détrez (2017), se refiere en *El enfermo imaginario* a la disección como “una diversión muy agradable” (p.25), más galante para una dama, según él, que asistir a una comedia.

⁵² La obra de Rembrandt, situada en el periodo de apogeo de las disecciones, dos siglos después de su formalización, aunque no revela el acto de espectáculo sino una escena formativa, sí hace manifiesto el cómo de ser una actividad tabú las disecciones pasaron a ser una dinámica de libre trato, incluso representada en los lienzos.

De humani corporis fabrica (Figura 1-7), extenso tratado del anatomista italiano Andrea Vesalio que consignó en numerosas xilografías de desollados y esqueletos un estudio del cuerpo humano –el primero en su clase–, fue la principal obra⁵³ que hizo manifiesta la mutación ontológica al aislar al hombre, con sus dimensiones políticas, sociales, culturales, e identificar “tan solo un cuerpo”⁵⁴. Y, si bien es cierto que los cuerpos representados en los grabados de Vesalio, comparados a obras luego publicadas, eran retratados de modo tal que parecían resistirse o tomar revancha respecto a la posición en la cual se les ubicaba, aseverando una y otra vez su condición de hombres por medio del dinamismo y la actitud de sus gestos (Le Breton, 2002a), la realidad es que estos no hicieron más que revelar su lugar de ‘artefactos’ víctimas de un ejercicio de poder que el anatomista y el artista⁵⁵ llevarsen a cabo al posicionarles lejos de su entorno y de sus semejantes, al enjuiciar su naturaleza por medio de la observación y al transponer simbólicamente sus formas. Aun cuando *De humani corporis fabrica* no exhibiera todo el rigor de la mirada racional que tuvieron años más tarde tratados anatómicos como *Anatomía Galénico-Moderna* de Manuel de Porras o *Anatomía completa del hombre* de Martín Martínez, esta obra sí dio una perspectiva fundacional a la nueva tendencia de objetivar al cuerpo, guiada por un voyeurismo mórbido hacia el interior de este, postura que fue decisiva en definitiva para la constitución de la medicina moderna.

Figura 1-7: De Humani Corporis Fabrica (p.184). Fuente: Wikipedia (1543)



⁵³ Esta obra no solo fue el texto fundacional de los tratados anatómicos oficiales sino que fue por mucho tiempo el hecho referencial para la documentación de la observación del cuerpo humano.

⁵⁴ Tales dimensiones quedan delegadas a un plano cognitivo o racional, representadas de forma certera por el planteamiento filosófico propuesto por René Descartes: “Pienso, luego existo”.

⁵⁵ Si bien fue Andrea Vesalio quien fundamentó el tratado, fue Jean de Calcar el artista que retrató las figuras de la obra (Le Breton, 2002a).

Así, las disecciones y, por consiguiente, la medicina, procuraron desde el siglo XV analizar la sustancia material de carácter biológico, perteneciente y no constitutiva del ser humano –el cuerpo–, abandonando toda preocupación por el hijo, el hermano o el amigo y enfocándose en la operación del mecanismo fisiológico (Le Breton, 2002a). Y, al despojar al hombre de su cuerpo, el cual se convirtió desde entonces en patrimonio de unos especialistas (i.e. los médicos), estas disciplinas contribuyeron a robustecer el privilegio de la mirada y la exclusión de los sentidos asociados a la interacción, que anunciaron ya la muerte del carnaval y la emergencia del retrato, en tanto, con empeño, hicieron predominar el juicio y el poder de la distancia para la aprehensión de la realidad.

1.3.11 El pensamiento mecanicista

Producto de la mutación antropológica del hombre, la desacralización de la naturaleza y la consolidación del individualismo y el antropocentrismo a partir de la conclusión del Renacimiento, así como de las crecientes posturas racionalistas y materialistas asociadas a los aportes científicos de figuras como Johannes Kepler, Nicolás Copérnico y Galileo Galilei, el advenimiento de una filosofía mecanicista en la cultura occidental moderna, que abordara la explicación de los fenómenos desde una noción no metafísica, oficializara el predominio de la razón sobre la sensación, y consolidara la posición de supremacía de la visión resultó ser una consecuencia previsible. Y si bien es cierto que esta filosofía halló sus fundamentos de manera contundente en las cavilaciones de René Descartes, consignadas en su *Discurso del método*, no llegó a ser esta el fruto del pensamiento de un solo hombre, sino que más bien fue la cristalización de la sensibilidad de una época (Le Breton, 2002a) que se vio abocada a la búsqueda de la objetividad.

La matemática, conocimiento fundamental para los estudios de física y astronomía que fundara Galileo y que conquistaran la Edad Moderna, resultó crucial para que la perspectiva racionalizada del hombre y el mundo, propia del pensamiento mecanicista, se afianzase. Después de todo, esta ciencia, ordenada por la abstracción y el razonamiento lógico, se acopló perfectamente a la preocupación moderna de hallar una explicación exacta y, por ende, desprovista de emociones, sentimientos y/o rasgos divinos, del motivo, el orden y el funcionamiento de las cosas, así como a la disposición de transformar al hombre y a la naturaleza por medio de la máquina. De allí que la realidad se consagrara a lo largo de la Edad Moderna –y en varios planos de la Edad Contemporánea– como un modelo de

entendimiento matemático en donde, a causa del renovado desprestigio de las costumbres religiosas y del cuerpo, se propendiera por relativizar el lugar de un dios creador, “relegar las percepciones sensoriales al plano de lo ilusorio” (Le Breton, 2002a, p.64) a la vez que se procurara generar un conocimiento útil, racional y con algún tipo de eficiencia social.

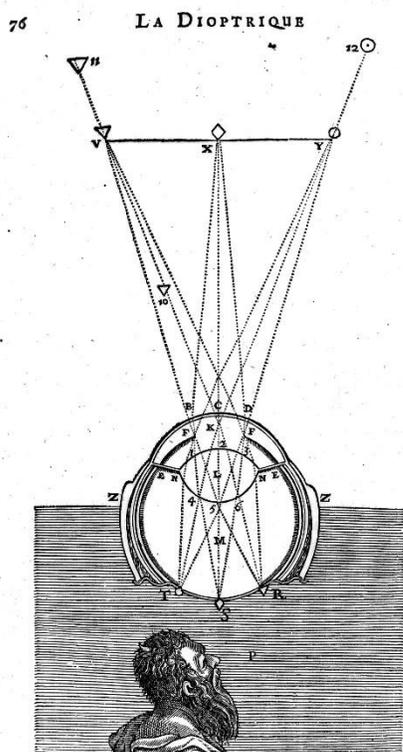
En el ámbito de la filosofía mecanicista el cuerpo vivió así con mayor ahínco el descrédito que cargaba ya desde la antigüedad; ni siquiera la descripción que Descartes hizo de este (s.f., en Détrez, 2017) al señalarle como la máquina de mayor perfección, “más admirable que ninguna de las que pueden ser inventadas por los hombres” (p.16), salvó al cuerpo de ser condenado a una condición accesoria de la persona, al fin y al cabo, aunque fuere designado como una máquina, instrumento garante de la objetividad para los modernos (Z. Osorio, comunicación personal, 23 de mayo de 2017), también fue descrito como un artefacto carente de la rigurosidad y la confiabilidad que se buscaba en estos dispositivos para la captura de la realidad. A pesar de que el cuerpo, con el retiro del fundamento religioso, conservó su espacio como una de las dimensiones ontológicas constituyentes del sujeto⁵⁶, la ruptura cósmico-social que ya había sido efectuada entre este y el hombre, la inexactitud propia de la información adquirida a través de los sentidos –que ciertamente fue asumida con un renovado dictamen–, y la concepción de lo racional como una categoría posible del alma, todavía perteneciente a una parcela de la divinidad (Le Breton, 2002b), llevaron a que este fuese desvinculado del pensamiento y a que fuese consagrado a la insignificancia.

Es así que el pensamiento, y por consiguiente la operación científica, manifestación absoluta del predominio de la razón sobre la esfera corporal, se constituyeron sobre la idea de la abstracción, de la refutación de “los datos provenientes de los sentidos y el sentimiento de orientación del hombre en el espacio” (Le Breton, 2002a, p.64), es decir, se configuraron en torno a la noción de un pensamiento desencarnado para la construcción de un conocimiento objetivo y universal (Haraway, 1988; Najmanovich, 2015). Y si bien es cierto que tiempo después a las reflexiones fijadas por Descartes filósofos empiristas como Baumgarten, Hume, Berkeley y Locke refutaron varias de las posturas del mecanicismo, advirtiendo el carácter trascendental del cuerpo en el acto de entendimiento de la realidad

⁵⁶ Para Descartes (s.f., en Détrez, 2017) “el cuerpo se encuentra dividido ontológicamente en dos partes heterogéneas, el cuerpo y el espíritu que se conectan en la glándula pineal” (p.15).

(Jones, 2014), la tradición y la relevancia que tuviere la filosofía mecanicista a partir del movimiento científico llevó a que se mantuviera la separación entre el pensamiento y el cuerpo, distinción enarbolada en la que hasta hoy día se reconoce como una ontología cartesiana.

Ahora bien, pese a que, como ha sido previamente señalado, en el ámbito de esta corriente filosófica el cuerpo hubiere sido rechazado, los postulados mecanicistas dieron también, de cierta manera, cabida a su favorecimiento –o al menos a algunas de sus partes–; después de todo el olfato, el oído y la visión encontraron en este escenario un lugar para su distinción. Ello debido a que, como anunciara Arnheim (1986), existe una concepción de que “[l]os sentidos que captan a la distancia no solo procuran un amplio margen a lo que se conoce, [sino que] también alejan al percipiente del impacto directo del acontecimiento explorado” (p.31), lo que brinda una perspectiva de objetividad. No obstante, fue la visión, a partir de la carga simbólica de la que ya estuviese dotada y del poder objetivante que fuese otorgado a la misma, el sentido que predominó entre estas modalidades perceptuales y el que obtuviera el privilegio absoluto de la objetividad. Tal fue la dimensión que este sentido adquirió que robó la atención de Descartes, llevándolo a estudiar su funcionamiento y a



consignar, a través de su explicación en *La Dióptrica* (Figura 1-8), célebre diagrama elaborado en el año 1637 y en el cual demostraba que la visión es matemáticamente posible, la dinámica del juicio racional y la operación del cuerpo como máquina. Y, aunque el esquema resultó ser sumamente ilustrativo alrededor del proceso adelantado para ver, su impacto no fue netamente formativo para los entusiastas del conocimiento de la función fisiológica, ya que, como menciona Nicholas Mirzoeff (2016): “El descubrimiento de Descartes no solo nos ayudó a entender por primera vez cómo era posible la visión. También elevó a un nuevo nivel la importancia de la vista como el sentido clave de la ciencia moderna, centrada en torno al experimento observado (p.72).

Figura 1-8: La Dióptrica.
Fuente: Wikipedia (1637)

Con el lugar que ocupase la visión en el contexto del mecanicismo, además del papel que desempeñó esta modalidad perceptual en los hechos precedentes al retiro del carnaval, la consolidación del retrato y el escalamiento de las disecciones, se terminó por configurar de forma más explícita la relación entre la visión y la cognición, así como el nexo de los demás sentidos con el cuerpo. Y es que si bien la visión correspondiere a la estructura del cuerpo mismo, el hecho de que la razón se sirviera preferentemente de los impulsos adquiridos por medio de esta para su ejercicio le consagró un espacio diferencial, asociado más al carácter desencarnado del pensamiento que a las imprecisiones propias del cuerpo.

A partir de esta circunstancia, las numerosas invenciones que empezaron a emerger a lo largo de la Edad Moderna respondieron al ánimo de mantener la segmentación de los sentidos y a la determinación por resaltar el privilegio de la visión, con los consabidos valores que heredase del predominio de la razón. La visión, como menciona Guy Julier (2006), se convirtió así “en la forma de cognición y representación dominante en la modernidad” (p.65).

1.3.12 La incursión de la visualización

La guerra moderna, que tuviere la manifestación inicial de un nuevo modo de comprender y afrontar el conflicto en la época de las guerras napoleónicas (1799-1815), contribuyó de manera decidida a la constitución de la visión como la figura hegemónica de la vida social en la Era Moderna y la Era Contemporánea; al fin y al cabo fue gracias al uso dado a este sentido en el contexto de las batallas que se estableció un vínculo, aún predominante, entre la visión y el mando (Mirzoeff, 2016), a la vez que se generó un ánimo por hacer ubicua la observación en los distintos planos de la vida.

Hasta mediados del siglo XVIII, y a pesar de los distintos riesgos que conllevaba el estar en el frente de batalla, los monarcas condujeron a sus ejércitos en el campo con el objetivo de que sus designios de conquista o defensa de un territorio fuesen alcanzados. Sin embargo, como consecuencia de que la guerra adquiriese otras dimensiones al propagarse por espacios a menudo inabarcables por medio de la visión, es decir, al extenderse por escenarios que no se podían percibir desde un mismo lugar –el sitio de mando–, los monarcas optaron por permanecer en sus palacios y delegar la guía de las tropas a sus generales, personajes quienes, heredando el mismo inconveniente suscitado por los

extensos territorios, dirigieron las acciones desde la parte posterior de las formaciones. Esta circunstancia propició que para ejecutar el denominado *arte de la guerra* se requiriese formar, como advierte Nicholas Mirzoeff (2016), “una nueva destreza visual específica, a la que más tarde se dio en llamar “visualización”” (p.30): la habilidad de *visualizar* la configuración y los acontecimientos sucedidos en el campo de batalla a pesar de que estos en realidad no pudieran verse; en otras palabras, conjugar la vista –a menudo de un mapa–, la intuición y la imaginación, buscando anticipar y/o reconocer la ubicación y la disposición de las tropas propias y enemigas, al igual que la interacción de los ejércitos en el combate aunque ello no pudiera percibirse de forma inmediata. Así, el desarrollo de la visualización se vio trazado por el deseo de los comandantes de poseer una panorámica absoluta del combate –una suerte de omnipresencia–, hecho que derivó en un modo de ver el mundo desde el aire que se hizo manifiesto en tecnologías como las cámaras aerotransportadas y las imágenes satelitales que luego fueron implementadas en los conflictos. De esta manera la visualización “fue una tecnología al servicio del liderazgo militar, en lugar de consistir el liderazgo en la capacidad de visualizar” (Mirzoeff, 2016, p.32).

Ahora bien, aun cuando esta capacidad de ver la realidad desde el aire, ciertamente limitada a un grupo muy especializado de individuos, tuviese una repercusión especial en el ámbito militar, su trascendencia no quedó restringida a este plano; después de todo esta habilidad tuvo un impacto patente en varias prácticas políticas y sociales que hoy día se conservan. Mientras que en el escenario político, el desarrollo de esta competencia fomentó que quienes ostentaban el poder (económico, político, militar, etc.) defendiesen una manera de ver –y de ser vistos– diferente a la de los demás individuos, y acrecentó el uso de las imágenes visuales (e.g. levantamientos cartográficos) para la toma de decisiones políticas, pasando incluso por encima de los valores culturales ⁵⁷, en el plano social esta capacidad incentivó la creación de un sinnúmero de tecnologías y prácticas abocadas a garantizar una ubicuidad de la visión, una serie de actividades y mecanismos enfocados en dar alcance a lo que no puede ver, abarcar o registrar directamente el ojo humano. El resultado de ambas situaciones fue entonces el fortalecimiento de un ánimo voyerista, ya expresado con las

⁵⁷ Muestra de ello, menciona Mirzoeff (2016), fue la Conferencia de Berlín celebrada en el año 1885, en la cual los gobernantes europeos se repartieron los territorios africanos a partir de un mapa, sin considerar que las arbitrarias fronteras trazadas conflictuaban con límites de mayor data que, luego de la Segunda Guerra Mundial, desencadenaron irremediables conflictos.

disecciones, que esta vez desencadenó una función de vigilancia sobre el compendio de acciones sociales a fin de que los grupos situados en una posición hegemónica pudiesen mantener el control. La visualización que hiciere posible la guerra dio de esta manera pie a la mórbida mirada propia de la Modernidad.

1.3.13 La ciudad y el mirón

No obstante, fue en las ciudades imperiales, construidas a la par de la evolución tecnológica y el avance de las guerras modernas, que la noción desbordada del ver se afianzó en el plano social. La París de bulevares, en particular, fue el epítome por excelencia de una ciudad destinada al ver⁵⁸, una metrópoli que se halló consagrada al hombre de la multitud que disfrutaba del mirar siendo visto o, aún más, del ver sin ser visto al sentir que “lograba un cierto poder cultural” (Mirzoeff, 2016, p.50) sobre sus congéneres.

La masiva migración de los entornos rurales a los entornos urbanos, así como la transformación de las relaciones hombre-hombre y hombre-herramienta que la Revolución Industrial supuso, conllevó, entre otras cosas, a que los hábitos de vida al igual que la infraestructura y la organización de las ciudades se adaptasen a las nuevas dinámicas productivas y las posibilidades o limitaciones que estas implicaban. Producto de esta situación y en buena parte gracias a la predominante lógica racionalista, al ánimo por mantener una jerarquización entre los grupos sociales y al deseo de someter la realidad por medio de la mirada, las urbes europeas del siglo XIX y mediados del siglo XX se construyeron alrededor del privilegio de la máquina y de una noción de visibilidad y segregación (Le Breton, 2002b; Mirzoeff, 2016). La arquitectura configurada principalmente para el goce de la mirada, “la sumisión [...] a la circulación de los vehículos” (Le Breton, 2002a, p.105) y la consecuente supresión de la experiencia corporal del hombre, así como la fragmentación de las poblaciones en dos polos, uno excéntrico, visible y de interés –el centro– y otro discreto, *invisible*⁵⁹ y de abandono –la periferia– (Mirzoeff, 2016)

⁵⁸ A pesar de la distinción que algunos autores han elaborado entre el ver y el mirar a fin de distinguir entre el acto fisiológico (pasivo) y el acto cultural (activo), en este texto se conciben tales conceptos como elementos sinónimos. La perspectiva alrededor de esta relación se desarrolla de forma más explícita en la primera parte del Capítulo 3.

⁵⁹ La periferia, advierte Mirzoeff (2016), solo se mantiene visible para quienes viven en ella, individuos cuya vida se halla enfocada en el trabajo pues constituyen la fuerza laboral de las nacientes industrias.

fueron tan solo algunas manifestaciones de unas ciudades imperiales constituidas en torno al funcionalismo y a la “higiene de lo óptico” (Pallasmaa, 2005, p.29).

La adecuación de amplios andenes en las calles, la construcción de pasajes de tiendas – climatizados en el invierno– y la creación de faroles a gas que hicieron posible los paseos y las compras incluso en las noches, facilitando el que las dinámicas sociales que empezaron a forjarse en la llamada *Ciudad luz*, y que luego se consolidaron en urbes como Londres y Nueva York, se desarrollaran alrededor de la figura del *flâneur*, un hombre “al mismo tiempo un dandi, un mirón y un paseante ocioso” (Mirzoeff, 2016, p.50) que se hallaba dedicado a contemplar los objetos en los escaparates, a ojear y ser ojeado por las multitudes, estuviese o no el otro en una actitud de espectáculo. Y aunque la existencia de este individuo no fue un hecho novedoso en el ámbito social, pues al fin y al cabo su naturaleza fue equivalente a la del monarca que persiguiese ver en la guerras y ser representado en los retratos, el logro del *flâneur*, objeto (pasivo) y actor (activo) de la mirada, estuvo en reafirmar y llegar al culmen del ánimo de una época que propendió –y en realidad aún propende– por el ver y el ser mirado; su presencia, de cierta manera, fue una manifestación de la *democratización* de dicha actitud. Tal circunstancia quedó plenamente expuesta en la descripción que tiempo después hiciera Walter Benjamin (1955, en Le Breton, 2002a): “Vengamos de la derecha o de la izquierda, tendremos que acostumbrarnos a que nos miren, vengamos de donde vengamos. Y, por nuestra parte, miraremos a los otros” (p.103).

Ahora bien, por cuenta de la fotografía, especialmente de la callejera, misma que capturase la cotidianidad de las personas en su mayoría sin su consentimiento, el modo de mirar del ‘hombre de la multitud’ que pretendiese escudriñar en todos los aspectos de la vida ajena se hizo cada vez más profuso. Esto, sumado a los nuevos medios para producir y reproducir imágenes que hicieron factibles los acelerados cambios tecnológicos, incentivó un nuevo capítulo –aún vigente– en el predominio de la visión: la realidad objetivada ya no solo reside en el cerebro del objetivante, sino que tiene la facultad de *hacerse visible* (representarse), manipularse y/o multiplicarse en distintos sustratos actuales con más

divulgación y mayor facilidad para su dirección y propagación, en comparación a lo que sucedía con obras únicas como el dibujo y la pintura⁶⁰.

1.3.14 El ver determinado

Además de incentivar la transformación del ordenamiento de las ciudades y, a su vez, las interacciones sociales que en ellas se desarrollasen, la Revolución Industrial hizo posible una serie de avances tecnológicos que no solo permitieron en el corto y mediano plazo el ver otros elementos o alcanzar otras perspectivas del mundo, sino que dieron pie a la pretensión de algunos grupos sociales, políticos y económicos de *homogeneizar* y/o difundir con mayor virulencia, respecto a épocas precedentes, modos específicos de ver; con sus considerables matices el ver pasó de ser una experiencia imprecisa y particular a un hecho *determinado* y *general*.

El cambio en los medios y los métodos empleados para el desarrollo de la vida social, económica y política, el acelerado flujo de insumos y artículos entre Estados y colonias, así como el imperialismo cultural predominante de parte de los Estados europeos hacia sus comunidades *dependientes*, supuso entre otros tantos aspectos la creación de mercados de consumo masivos y la generación de prácticas sociales de representación que dieron paso a lo que Guy Julier (2006) ha denominado como un “giro visual” de la cultura occidental: un énfasis y un aprovechamiento de los elementos de carácter primordialmente visual. Allí, y ante la fascinación que despertaban los dispositivos visuales, además de procurar –de forma ciertamente profusa– hacer visibles los productos y los servicios para alcanzar audiencias desconocidas, como advierte el autor inglés, se pretendió ampliar y/o reanimar los usos de las imágenes, sobre todo en torno a la pretensión de alcanzar un conocimiento universal y científico, y al deseo de resaltar suprematismos sociales, políticos o culturales. Esta circunstancia suscitó entonces una transformación ontológica de los artefactos visuales, que en su mayoría eran reproducidos técnicamente. Mientras que, por una parte, como denunciara Benjamin (1989), estos abandonaron su aura, es decir, su ser y estar auténtico que dependía de su singularidad⁶¹, por otra, tales dispositivos se familiarizaron

⁶⁰ La manifestación absoluta de dicho fenómeno en la Edad Moderna o Posmoderna radica en la facilidad para manipular y viralizar las imágenes o los coloquialmente conocidos “memes”, sucedida en redes sociales como Twitter, Instagram y Facebook.

⁶¹ Si bien es cierto que la denuncia de Benjamin (1989) se hizo con referencia particular al impacto producido en el movimiento artístico por la fotografía y el cine, también lo es que su

más con una posición de *representación*, en detrimento de la noción de *presentación* o fuerza viva que tuviesen cuando los saberes populares y no los conocimientos científicos o racionales predominaban⁶².

La representación, en particular, se configuró como una idea trascendental a lo largo del siglo XIX, a partir del argumento principalmente político de *representar* o dar voz a aquel que no la tiene en determinados escenarios (Z. Osorio, comunicación personal, 23 de mayo de 2017). No obstante, las brechas sociales así como el imperialismo cultural previamente señalado dieron cabida a que la manifestación del foráneo socio-cultural en la época, por parte de quienes tuviesen a su alcance u ostentasen el control de los medios de representación, fuese hecha bajo la perspectiva de *el otro* como objeto de estudio, hecho que afianzó la mirada moderna procedente de las prácticas médicas sobre el cuerpo, la segmentación comunitaria de las fiestas oficiales y el voyeurismo del mirón de las ciudades imperiales. De esta manera, y de acuerdo con los factores que prometían una mayor efectividad en el flujo comunicativo (e.g. obras con más figuras que texto o composiciones con recursos como la sátira), en aquel momento el representar se constituyó principalmente como un acto para promulgar estereotipos afectando cruelmente a los grupos oprimidos, como lo evidencia Nicholas Mirzoeff (2016) al advertir la violencia de la visualización colonial que decapitaba las historias y las tradiciones locales⁶³.

Las imágenes, hechas desde entonces fundamentalmente como representaciones –por el racionalismo dominante–, se vieron así vigorizadas por una lógica de *ver* y *desver* que coincidió bastante bien con la noción moderna del *flâneur*, fijando su mórbida atención en algunos aspectos a la vez que prescindía de otros: se *ve* o se *hace visible* tan solo o

problematización acerca de la reproductibilidad técnica se extiende a prácticas como la litografía, que aceleraron de forma amplia la producción de imágenes.

⁶² Ardèvol y Muntañola (2004), en referencia al trabajo de E.B. Tylor (1871), advierten la necesidad de entender la producción de imágenes desde dos perspectivas: la primera, “como signo o representación de algo” y la segunda, “como un objeto energético por sí mismo, como la encarnación de un ser espiritual y, por lo tanto, como portadora de una fuerza viva, independiente y activa” (p. 26). Mientras que para el hombre de ciencia prevalece la imagen-representación, para el hombre creyente predomina la imagen-presentación o imagen como fuerza viva.

⁶³ No quiere decir esto que no existiesen trabajos de antropología visual que respetasen la cosmogonía de las imágenes construidas por hombres y mujeres de otras comunidades sobre su mundo natural, social o sobrenatural. No obstante, si pretende acotarse que la práctica de difundir estereotipos, basados en una mirada cultural hegemónica, sí fue una acción común que empezó en la *época de la reproductibilidad técnica* y que aún hoy día subsiste.

preferentemente lo que los grupos en el poder (cultural, social, político, etc.) ven y/o prefieren que sus congéneres vean, a la vez que se oculta lo que pueda suponer un interrogante o un cambio al *status quo*. Y si bien esta actitud hacia la imagen no resultó ser extraña a lo que implica el acto de creación y difusión de las imágenes, mismo que siempre se encuentra relacionado con el *ver* y el *desver* determinados aspectos, en el caso particular de la Edad Moderna reconocer el poder y la tendencia a mostrar o encubrir, manipulando con mayor o menor decisión el contenido, se hizo un aspecto crucial para entender la mirada (el ver) dominante de occidente y sus efectos en los modos de pensamiento asociados⁶⁴. Sobre todo, cuando las imágenes se convirtieron en instrumentos de guerra (Mitchell, 2011, citado en Mirzoeff, 2016), al igual que se hicieron manifestaciones de contracultura, o culturas de resistencia a un orden hegemónico.

1.3.15 La segmentación de los sentidos

El progresivo dominio del mirar, fomentado por el que Jean-Louis Comolli (1980, en Mirzoeff, 2016) denominase como un “frenesí de lo visible” (p.7), aludiendo a la profusa creación de tecnologías visuales, e impulsado por la capacidad de intervenir o controlar lo visto y lo no visto a través de dichos medios, supuso que poco a poco la cultura occidental entrase en una dinámica donde no solo se abandonaron o se relegaron las virtudes de la plástica del artefacto único sino donde, con absoluta consciencia y voluntad, se reanimó el pensamiento mecanicista heredado de la época de Descartes, que en esta ocasión y fruto del categórico poder del ver estuvo encarnado en adoptar una forma de ver el mundo según las máquinas (Mirzoeff, 2016). Manifestación de esta circunstancia, y en particular del impacto que tuviese una tecnología como la fotografía en el acto de producir imágenes, fueron las palabras del filósofo alemán Walter Benjamin (1989):

En el proceso de la reproducción plástica, la mano se descarga por primera vez de las incumbencias artísticas más importantes que en adelante van a concernir únicamente al ojo que mira por el objetivo. El ojo es más rápido captando que la mano dibujando; por eso se ha apresurado tantísimo el proceso de la reproducción plástica que ya puede ir a paso con la palabra hablada (p.19).

⁶⁴ La idea del ver y el desver, asociados a la visualización, se retoma y se desarrolla con mayor amplitud en el Capítulo 3.

Ahora bien, el posicionamiento de la visión como el sentido mayor, el de más atención e incidencia esta vez apalancado en un fenómeno tecnológico, propició que la relación de este sentido con las demás modalidades perceptuales, al igual que el vínculo entre estas, se viese abocado a la total división o fragmentación. Como bien advierte Caroline Jones (2010), la Modernidad se empeñó en aislar los sentidos, en segmentar y en generar tecnologías que apuntasen a uno u otro, lo que en definitiva terminó por destacar la mentada perspectiva mecanicista que atendía a diferentes inputs de información que parecían no corresponder a una unidad corporal.

Y si bien es cierto que la separación de las modalidades perceptuales no solo provino de las acciones en el ámbito tecnológico, como lo demostró en el campo de la historia del arte el crítico estadounidense Clement Greenberg que sugirió desde un sentido más filosófico la necesidad de especializar los sentidos y negar los aspectos percibidos por los demás para la aproximación a un “arte puro” (Jones, 2010)⁶⁵, la realidad es que el avance tecnológico, fundamentado por la tradición filosófica guiada por la abstracción y la noción del cuerpo-instrumento, tuvo una repercusión crucial en la bifurcación de los sentidos y, por supuesto, en el posicionamiento de la visión como el sentido predominante. Al fin y al cabo, como acota Nicholas Mirzoeff (2016), la creación de culturas conectadas a través de dispositivos como el computador intensificaron el componente visual y dejaron atrás aspectos como la palabra.

De esta manera, y a pesar de que de forma paralela al desarrollo del fenómeno de fragmentación de los sentidos existiesen planteamientos como los realizados por personajes como Maurice Merleau-Ponty y Jean-Francois Lyotard, los cuales advertían una multimodalidad o una sinestesia en la percepción del mundo y, por ende, un renovado empirismo, el amplio de la cultura occidental se adhirió a un entendimiento más racional de la experiencia, aun hoy predominante en diversos escenarios. Al respecto de esta circunstancia anota Guy Julier (2006):

⁶⁵ Según la perspectiva purista de Greenberg, por ejemplo, a la pintura corresponde la visión como a la música corresponde el oído; cualquier impulso externo que pueda tener incidencia arruina la mencionada pureza y desconoce las limitaciones del medio al cual se vincula la obra (Jones, 2010).

La modernidad ha implicado un cambio de la relación práctica y corporal con el mundo a una más abstracta e intelectual, y “el retiro de aspectos de la vida de las actividades y relaciones sociales con las cuales han estado previamente implicadas” (p.68).

1.4 Coda

Con la creación institucionalizada de disciplinas especializadas o abocadas al ver, como fuese el caso de la publicidad, la fotografía, la sociología y, por supuesto, el Diseño Gráfico, al igual que con la penetración del privilegio del mirar en otros campos como la arquitectura (Pallasmaa, 2005), la noción de un *paradigma oculocéntrico* terminó por forjarse, consolidándose tanto en los escenarios cotidianos y, si puede enunciarse, más triviales, como en aquellos más doctos y reservados a un público más especializado. El ver, ya fuese a través de los ojos del hombre o a partir de la máquina, y como advierte el título de este capítulo, se configuró con toda autoridad en el parámetro para demarcar la verdad.

Ahora bien, dada la propensión de los pioneros de algunos campos de pensamiento hacia los valores asociados al *paradigma oculocéntrico*, varias de las disciplinas se consolidaron inicialmente naturalizando dichos principios. Y, si bien a lo largo de su evolución muchas de ellas reafirmaron su posición de confort frente a estas ideas, otras revaluaron o rebatieron algunos o la totalidad de tales valores de manera más o menos notoria, lo que tuvo un consecuente impacto en los ejercicios de formulación epistémica, los modos y las formas de abordar los objetos de estudio de cada disciplina.

Es así como el propósito de este capítulo ha sido el de develar determinados aspectos concernientes al predominio de la *visión* y lo *visual*, mostrando de alguna manera por qué situaciones viene acompañado tal privilegio, con el fin de identificar tales elementos y reconocer, en un próximo paso (Capítulo 2), de qué manera estos inciden en la disciplina de particular interés a esta tesis, el Diseño Gráfico. En consonancia con los planteamientos de una *interdisciplina* crucial para la formulación de esta propuesta, los estudios de cultura visual⁶⁶, esta sección apuntó a exponer de qué hablamos cuando vemos y cómo vemos el mundo, sobre todo en un momento de transformación tecnológica.

⁶⁶ La explicación extensa acerca de cómo se entiende los estudios de cultura visual podrá encontrarla el lector en el capítulo 3.

2. Ciegos que, viendo, no ven Una disciplina condicionada por la experiencia visual-óptica

2.1 Antes de iniciar...

Este capítulo presenta un diagnóstico epistemológico⁶⁷ del Diseño Gráfico, que aborda la manera en que han sido acogidas y las repercusiones que han tenido en el campo las condiciones y las convicciones del *paradigma oculocéntrico*, especialmente, la preponderancia y el modo de asumir los conceptos de visión y visualidad. Este análisis se desarrolla particularmente con el propósito de develar la postura dominante de la disciplina hacia un esencialismo visual y resaltar, entre otros aspectos, la manera en que el privilegio de esta perspectiva en el campo ha derivado en “la omisión del cuerpo y el interés por el objeto visual” (Peña Casallas, 2020, p.102), limitando sus resultados e inquietudes, todo esto con la finalidad de encauzar la discusión hacia la concepción de lo que sería una *visualidad amplificada* en el Diseño Gráfico⁶⁸ (Capítulo 3).

El mencionado diagnóstico empieza por analizar de forma general las condiciones que configuran y se derivan del mentado esencialismo visual del Diseño Gráfico, y prosigue con la revisión de algunas situaciones que tuvieron incidencia en la consolidación epistémica de la disciplina y que se advierte son fundamentales para la constitución de dicho

⁶⁷ Si bien la idea de un diagnóstico epistemológico puede parecer pretenciosa, debido a la ardua tarea que puede significar la revisión, se anota que este capítulo ofrece una revisión a partir de los aspectos particulares que se identifica proceden del *paradigma oculocéntrico* y sus repercusiones en el Diseño Gráfico.

⁶⁸ Se advierte que los términos “campo” y “disciplina”, usados para referirse al Diseño Gráfico, se emplean como sinónimos a lo largo de los capítulos 2 y 3, así como en las conclusiones, de acuerdo con la definición ofrecida por la RAE que estipula una convergencia entre dichos conceptos. De igual manera, se anota que en la primera parte del capítulo 2 se enuncia constantemente al Diseño Gráfico como un ‘campo’ considerando que, en sus orígenes, aún no se hallaba institucionalizado como disciplina pero ya disponía implícitamente de un corpus propio.

esencialismo, como lo son el desarrollo del campo a modo de apéndice de la artesanía y las bellas artes, y la instrumentalización guiada por la industria. La revisión concluye con el señalamiento de algunos de los que se entienden vacíos epistémicos derivados del predominio de la visión y la visualidad en la disciplina, entre los que se ahonda en la ausencia de cuestionamientos a los fundamentos del campo, en el cognitivismo, y en las dos circunstancias de mayor interés para la problematización de esta tesis, como resultan ser el abandono del cuerpo y el deslumbramiento generado por el objeto visual diseñado.

2.2 Preludio

La búsqueda de algunos personajes y/o grupos por establecer una epistemología unificada del Diseño (Mahdjoubi, 2003; Horta, 2004; Bayazit, 2004; Cross, 2006; Iglesias, et al. 2013) ha hecho manifiesta la existencia de algunos consensos y variados disensos acerca del objeto, las normas, los métodos de validación y las “formas diseñísticas de hacer”, como Cross (2006) denominase a los modos empleados por los diseñadores. Muchas de estas mencionadas diferencias han estado asociadas a perspectivas divergentes que, por una parte, han apuntado al Diseño como un tipo de ciencia y, por otra, han destacado a este campo como un territorio intermedio –pero distinto– a las artes, las humanidades y la ciencia, a la vez que han respondido a la discrepancia de enfoques antropocéntricos y tecnocéntricos, y a las disonancias entre aquellos quienes conciben el diseño como habilidad humana, y aquellos quienes la consideran una capacidad construida. No obstante, el ser visual o el estar relacionado con lo visible, con base en la particular sensibilidad y conciencia visual que aparenta ser parte de la experticia en diseño (Heylighen y Herssens, 2014), parece haber sido un acuerdo tácito –y en algunos casos explícito– de las distintas aproximaciones al campo, tanto en su noción de corpus único como en su perspectiva de territorio formado por una amalgama de especializaciones (el *gráfico*, el *industrial*, el *de modas*, el *de interacción*, entre otros). Prueba de esta circunstancia han sido los variados textos dedicados al que ha sido denominado “pensamiento visual” de los diseñadores (Goldschmidt, 1994; Lawson, 2006; Schön y Wiggins, 1992), así como la categórica afirmación proferida por Gui Bonsiepe (s.f., citado en Foulkes, 1996) en sus *7 columnas del diseño*, y reivindicada en distintos escenarios, en cuanto a que este campo se encuentra “conectado con el cuerpo y el espacio, *sobre todo con el espacio retinal*” (énfasis añadido). Ahora, a pesar de que, como menciona Foulkes (1996), dicha “condición visual” del Diseño ha sido reiterada “por los contenidos de los cursos impartidos, por las formaciones de los docentes y por los libros de texto utilizados”, no ha sido esta solo el producto de la tradición

filosófica y/o el enfoque analítico de los ambientes académicos donde son llevadas a cabo las elucubraciones propias de la formulación o el debate de su epistemología. Esta cualidad ha sido también el resultado del imaginario, creado o alojado en los distintos escenarios donde el Diseño se ha utilizado o ha tenido incidencia por somera que sea, según el cual al estar anclado preferentemente a la industria y a los medios, este se encuentra vinculado a una manifestación objetual/material y, por ende, visible.

Y si bien autores como Mosquera (1989), Buchanan (2001), Krippendorff (2006) y Escobar (2016), por mencionar tan solo algunos, han enfatizado en que el papel del Diseño no se limita a la generación de artefactos físicos con una calidad técnica y formal-estética –los aspectos visibles–, sino que comprende la creación y la transformación de realidades y formas de ser –aspectos que se perciben pero se inmateriales e invisibles⁶⁹–, lo cierto es que en el caso particular de una de sus especialidades, el Diseño Gráfico, se ha dado un anclaje más sólido de este campo a una condición de visibilidad que, a priori, ha privilegiado el interés por el artefacto visual y sus cualidades formales.

Esta situación ha sido, inicialmente, consecuencia de la primacía que ha dispuesto la praxis y el alcance de objetos tangibles-visibles en el ámbito disciplinar, lo que a su vez parece haber sido el resultado *obvio* del objetivo o la función fijada por las etimologías de su *nombre* (i.e. Diseño) y de su *apellido* (i.e. Gráfico), las cuales coinciden en significados ligados habitualmente con la producción de elementos para ser vistos. Mientras la palabra inglesa *design* (diseño) proviene de las palabras *dessiner*, del francés, y *disegno*, del italiano, cuyo significado abarca el diseño, la bocetación, la planificación y el dibujo, el término “gráfico” deriva del griego *graphein*, el cual alude a la realización de marcas o trazos (*mark-making*) tanto escritos como dibujados (Barnard, 2005). Estas circunstancias han terminado así por establecer una preocupación y un afán del campo por generar dispositivos visuales en detrimento de una ponderación más exhaustiva de las capacidades o las aptitudes *no visuales* de la disciplina; han relegado la atención a aquellos elementos

⁶⁹ No implica esto que la transformación de realidades y formas de ser no aluda a instancias materiales y visibles pues, de hecho, su manifestación es en alguna medida física para la aprehensión del cuerpo; sin embargo, se resalta la percepción inmateral que de este aspecto se tiene gracias a la concepción de abstracción y conceptualidad. En el capítulo 3 se desarrolla con mayor reparo la relación entre materialidad y visibilidad.

invisibles que sustentan o se derivan de los hechos o las manifestaciones visuales⁷⁰. Y a pesar de que con el paso del tiempo algunas escuelas han optado por modificar la denominación de esta especialidad del diseño⁷¹ (i.e. Diseño Visual, Comunicación Visual, Diseño de la Comunicación Visual, Diseño de la Comunicación) tanto dentro como fuera de la academia, buscando sobrepasar, como menciona Barnard (2005), la mera realización técnica de marcas, así como puntualizar y ahondar en el propósito reflexivo y comunicativo que se entiende es esencial al campo (Barnard, 2005; Harland, 2011), el carácter o la naturaleza visual, como advierten Lawrie (2008), Dauppe (2011) y Woodward (2014), no ha sido problematizada, o por lo menos no extensamente⁷².

2.2.1 El esencialismo visual del Diseño Gráfico

Ahora bien, precisamente debido al mencionado reconocimiento desde y hacia el Diseño Gráfico como una disciplina inherentemente visual, cuyo *ser* se halla, más que en cualquier otro aspecto, “en el diseño de artefactos para ser *vistos por los ojos* –como carteles, logotipos, libros, tipografías o sistemas de señalización–” (Peña Casallas, 2020, p.104, énfasis añadido), esta disciplina ha optado por desarrollarse alrededor de la idea aparentemente irrefutable de un “oculocentrismo” (Foulkes, 1996) o, en otras palabras, de un esencialismo visual, aludiendo a la acertada afirmación que ofreciese Mieke Bal (2004) al problematizar el concepto de una cultura visual. Dicha perspectiva, como su nombre lo indica, ha significado entonces que el campo ha ubicado el ojo y el ver en el centro de su ejercicio, lo que ha supuesto una esperada prelación de los aspectos visibles y el pasar por

⁷⁰ A lo largo de esta tesis, para referirse a los productos visibles del ejercicio del Diseño Gráfico se usan de forma equivalente los términos “dispositivo visual”, “artefacto visual”, “manifestación visual” y “objetivación visual”, atendiendo a la concepción que de ellos elaboran Martyn Stuart Woodward en su tesis doctoral *The Multidimensional Depth of the Image* (2014) y Jorge Enrique González en su libro *Análisis cultural hermenéutico* (2016).

⁷¹ Sin profundizar en los motivos de una u otra escuela para optar por uno u otro rótulo, es importante destacar que diferentes academias en el mundo han tomado distintos nombres para el campo que esta tesis aborda como “Diseño Gráfico”, por ejemplo: la Universidad de Caldas (Colombia) y la Universidad de Palermo (Argentina) han optado por el nombre de “Diseño visual”; la Universidad Jorge Tadeo Lozano (Colombia) y la University of Dundee (Reino Unido) han elegido el rótulo de “Diseño gráfico”; la Pontificia Universidad Javeriana de Cali (Colombia) y la Purdue University (EEUU) han optado por el nombre “Diseño de la comunicación visual”; la Universidad Nacional Autónoma de México y el Politecnico di Milano (Italia) han elegido el rótulo “Comunicación visual”.

⁷² Así como estos autores han problematizado la naturaleza visual del Diseño Gráfico, autores como Juhani Pallasmaa (2005), Ann Heylighen y Jasmien Herzsens (2014) han hecho lo propio con la particular atención dada a esta condición en el campo de la Arquitectura.

alto las perspectivas no referidas a una dimensión visual o aquellas que suponen retirar o relativizar el lugar predominante del ver dentro de la disciplina.

Sin embargo, este esencialismo visual no ha dependido o se ha generado únicamente del declarado “deseo de territorializar lo visual por encima de otros medios o sistemas semióticos” (Bal, 2004, p.12), es decir, de desplegar las cualidades objetivantes de la visión para concebir todo en sus términos⁷³, o de la imposición de los aspectos adquiridos a través de esta frente a aquellos captados por medio de los demás sentidos. Esta situación también y primordialmente ha obedecido a una serie de circunstancias, por una parte, ancladas a la manera y los valores del *paradigma oculocéntrico* que han sido embebidos por la disciplina, como la segmentación de los sentidos, el entendimiento de la visión desde un enfoque mecánico y objetivo, y la concepción de la visualidad como una propiedad de visibilidad de los artefactos y, por otra, relacionadas con el modo en que ha sucedido la evolución especialmente pragmática⁷⁴ de este campo en dicho contexto.

La idea ya dispuesta por Clement Greenberg acerca de una pureza de los medios (Jones, 2010), apoyada en la pretensión moderna de aislar los sentidos y generar tecnologías que se especialicen en una modalidad perceptual en particular, ha suscitado la concepción de que los elementos procedentes y/o relativos al ejercicio del Diseño Gráfico, por su cualidad fundamental de visibilidad, solamente se encuentran ligados a la visión y no a las demás modalidades perceptuales. Dicho de otra manera, esta noción ha estimulado la creencia de que los dispositivos visuales que derivan del quehacer de esta disciplina tienen una relación de exclusividad con la vista, bajo una pretensión de *pureza o diferencia visual* (Bal, 2004), y que, por tanto, tales artefactos no disponen de vínculo alguno con los otros sentidos que están fuera de su actuar o incluso lo entorpecen. En este sentido, el campo ha omitido no solo la percepción aportada por las demás modalidades perceptuales y el nexos que estos establecen con la visión en la unidad corporal, sino la conexión existente entre los aspectos vistos y los no vistos que, se entiende desde esta perspectiva, se mantienen en una relación de oposición y no en una de co-dependencia (Foulkes, 1996).

Esta primacía de la visión como un acto aislado, en consonancia con la objetiva y racional perspectiva dominante de Occidente, ha supuesto así mismo que la disciplina haya asumido

⁷³ Véase *Visión y cognición vs Cuerpo y sensación*, Capítulo 1.

⁷⁴ Entiéndase aquí por pragmática la prelación de la ejecución técnica sobre la reflexión teórica.

el ver como un hecho fisiológico, mecánico y objetivo, en donde se ha concebido que se retiene la distancia entre el sujeto cognoscente y el objeto conocido, y en donde se ha entendido que el primero puede capturar la realidad finita del segundo sin recibir una afección o una afectación relevante más allá de en el plano conceptual (Lawrie, 2008). Tal situación se ha hecho manifiesta en el campo, por una parte, al adoptar el flujo interpretativo de los artefactos visuales y, en extenso, de los ámbitos socioculturales⁷⁵, como un proceso cognitivo, es decir, como la recepción de un estímulo visual y la formulación de un juicio mental con tendencias al univocismo (Peña Casallas, 2020) y, por otra, al admitir que dichos dispositivos visuales y contextos se encuentran totalmente determinados y/o definidos. Esto ha derivado en la expresión y la naturalización de frases como aquella proferida por Joan Costa (2003), frente al hecho de que “[d]iseñar para los ojos es diseñar para el cerebro, el órgano más complejo y el que rige todas nuestras actividades y nuestra conducta. El ojo y el cerebro hacen un todo” (p. 11), así como del enunciado declarado por Norberto Chaves (s.f.), en cuanto a que “[e]l cerebro del diseñador, por así decirlo, debe alojar a la sociedad en su conjunto. El diseñador debe ‘tener la sociedad en su cabeza’ para así poder representarla”. Dicha perspectiva ha sido pues la conclusión precisa para afianzar la idea preponderante de que el ver *nada tiene que ver* con el cuerpo y los demás sentidos. Estas condiciones de una *pureza* visual y de una visión entendida desde un enfoque cognitivo y objetivo, de igual manera han propiciado que los conceptos de “visualidad” y “visualización”, etimológicamente ligados, hayan sido limitados en su comprensión, pasando así de ser la conjunción entre lo intuitivo, lo imaginario y lo fisiológicamente visto, como sucediese en el contexto de la guerra, a ser tratados como un sinónimo de la “visibilidad”, es decir, de la capacidad de los artefactos de ser ópticamente perceptibles (Peña Casallas, 2020), así como del acto de “visibilizar”, o la acción de captar o evidenciar los aspectos visibles de un elemento o una situación.

Por su parte, la constitución del campo a partir de algunos oficios como la impresión y la ilustración, y la ulterior prelación a interrogantes técnicos de cómo producir más rápido o de una mejor calidad sobre cuestionamientos epistemológicos acerca del origen y el impacto sociocultural, político, económico, etc. de las objetivaciones visuales de la disciplina, guiada

⁷⁵ Entiéndase aquí el flujo interpretativo desde el diseñador que procura el entendimiento de los entornos de producción y reproducción de sentido (ámbitos culturales), y desde el público, audiencia, clientes o stakeholders que hacen sentido de las objetivaciones visuales creadas producto del ejercicio del Diseño Gráfico.

en principio, como denuncia Julia Moszkowicz (2009), por una predominante “literatura del practicante”, ha conllevado a que en la disciplina se haya forjado una reticencia a interrogar o cambiar los principios otrora establecidos, como aquel de que el Diseño Gráfico se halla únicamente anclado a los hechos visibles. Se ha terminado entonces por establecer en el campo una cierta comodidad paradigmática que ha evitado la problematización de algunos aspectos –como el ver y la visualidad–, ha considerado innecesaria una reflexión profunda o que ha tomado prestada la elaboración efectuada por otras disciplinas e interdisciplinas al anunciarse no interesada o, de cierto modo, incapaz de acometer la discusión (Moszkowicz, 2013; Dauppe, 2011).

2.2.2 Los nocivos efectos de un esencialismo visual

No obstante, al considerar de forma rigurosa el esencialismo visual sobre el cual se ha constituido el Diseño Gráfico, así como las preponderantes situaciones que han dado pie y han fundamentado su existencia, es necesario advertir que la disciplina ha acabado por establecer un par de extensas condiciones que han limitado sus alcances y preocupaciones dentro del ámbito sociocultural. Mientras que, por un lado, se ha brindado una excesiva atención al artefacto visual diseñado (i.e. el objeto) en lugar de otorgar un mayor interés al sujeto y la interacción que estos establecen, lo que ha privilegiado entre otras cosas la existencia de enfoques técnicos/tecnológicos, históricos y semiológicos en el campo, por otro lado se ha abandonado o desatendido la participación del cuerpo en el proceso de crear o recibir el dispositivo visual creado, “la corporalidad subyacente al acto creativo e interpretativo del sujeto” (Peña Casallas, 2020, p. 104), lo que ha supuesto una predominante noción de entendimiento conceptual en detrimento de una pre-conceptual o emocional (Lawrie, 2008). Estas condiciones, sumadas a las ya mentadas debilidades epistemológicas de la disciplina y a su noción de “campo pragmático” (Moszkowicz, 2013; Dauppe, 2011) han conllevado así a que:

más que preocuparse por los fundamentos que hacen factible su ejercicio práctico, [los aspectos visibles o invisibles que acompañan o subyacen a sus objetivaciones visuales,] por qué razón y/o contra qué motivos representa o de qué modo se acoge en los ámbitos sociales aquello tangible e intangible que produce, el diseño gráfico –como disciplina y como profesión– ha[ya] sido

conminado a la elaboración de dispositivos visuales y al dictamen técnico de cómo desarrollar un [buen] hecho visual (Peña Casallas, 2020, p. 105).

Esto ha significado, por tanto, que:

[] la responsabilidad de analizar los ámbitos de producción y reproducción de sentido –por ejemplo, los modelos culturales– antes, durante y después de la creación, transferencia, adopción, apropiación –o rechazo– y resignificación de los artefactos ha[ya] sido delegada tradicionalmente a otras disciplinas “más desarrolladas” (Dauppe, 2011, como se citó en Peña Casallas, 2020, p. 105).

Esta reflexión acerca del esencialismo visual del Diseño Gráfico, misma que ciertamente toma especificidad con el desarrollo del capítulo, revela entonces que la extrema fascinación por los aspectos visibles y la obviedad que ha supuesto el ver dentro del campo han propiciado que, contrario a todo pronóstico, los diseñadores gráficos hayamos *recaído*⁷⁶ en una suerte de ceguera, bastante bien sintetizada en la frase enunciada por José Saramago (), justamente en la novela que dedicase a esta condición: “Creo que no nos quedamos ciegos, creo que estamos ciegos, ciegos que ven, ciegos que, viendo, no ven” (p. 439). Dicha ceguera en la cual ha incurrido la disciplina no ha sido pues como aquella de los prisioneros de la alegoría platónica de la Caverna, quienes debían su desconocimiento a la ausencia de luz, sino que ha sido –como en el caso del texto de Saramago– causada por su opuesto, por un exceso de luz que al señalar la visión como algo dado y delimitado ha impedido ejercer cuestionamientos sobre lo visual que resulten fructíferos a la discusión de una epistemología del Diseño Gráfico.

En consecuencia, es necesario perseguir el origen de la disciplina, ahondar en algunos hechos que han marcado su apego a los valores del *paradigma oculocéntrico* y, con base en ello, dar paso a un diagnóstico epistemológico de la situación actual del campo que permita preparar el camino para configurar una renovada capacidad de asombro frente al Diseño Gráfico desde el extrañamiento de lo visual (Capítulo 3).

⁷⁶ Se distingue aquí la ceguera como una recaída apelando a la noción problemática o discapacitante que de ella existe de manera profusa en el plano social. No obstante, es importante advertir que esta condición no se concibe como algo necesariamente nocivo, y que de hecho se reconocen las bondades que este estado ofrece de cara a una disciplina como el Diseño Gráfico.

2.3 Sinfonía

2.3.1 Una práctica distanciada de la epistemología

Algunos autores como Philip Meggs (1991) y Enric Satué (1988) han coincidido en señalar que el ejercicio del Diseño Gráfico ha estado presente en el desarrollo humano a partir de la prehistoria, a través de las distintas comunicaciones visuales que, desde entonces, se han utilizado para persuadir o entregar información a diversas audiencias; otros autores, como Aurelio Horta (comunicación personal, 8 de marzo de 2016), han apuntado, por su parte, que la participación de este campo en el ámbito sociocultural se ha circunscrito al periodo posterior a su consolidación como disciplina.

En cualquier caso, y a pesar de que ambas posturas han hecho manifiestas sus discrepancias alrededor del momento en el cual el campo se ha formado y ha empezado a tener una incidencia, las dos han reconocido la herencia artística que ha resultado clave para su constitución.

Y si bien es claro que el nexo del Diseño Gráfico con las artes⁷⁷ hace tiempo y, sobre todo, ahora se ha presentado como un hecho de notoria valía frente a la formación y el mantenimiento de un pensamiento creativo que aborde con mayor ductilidad la complejidad y la incertidumbre en la cual habitamos o, en otras palabras, que enfrente con mayor firmeza los problemas débilmente estructurados que describiese Herbert Simon (1999), la realidad es que tal vínculo, en lo referente a la configuración de un episteme propio a la disciplina, ha parecido más un aspecto negativo que uno favorable. Ahora bien, esta circunstancia no se ha debido a que, *per se*, las artes no aludan o presenten interés respecto a una noción epistemológica, más bien ha respondido a que en el ámbito del paradigma racional y objetivista de occidente se ha concebido que los saberes prácticos y no totalizantes, a diferencia de las ciencias, no pueden conducir realmente a un conocimiento –trascendental– del mundo.

⁷⁷ Es importante subrayar que aunque la tesis se aproxima a la intersección entre arte y diseño este no es un tema en el cual se ahonde, ya que no configura un interés central para el planteamiento principal.

[E]l Diseño Gráfico fue institucionalizado recién en el siglo XX, a pesar de que las distintas actividades constitutivas del campo para aquel entonces –como la tipografía, [la composición de publicaciones] y la ilustración⁷⁸– disponían de manifestaciones desde siglos anteriores. La institucionalización tardía de la disciplina sería el resultado de la valía considerable otorgada a la teoría y de la indiferencia dispuesta ante la práctica en la configuración de las universidades modernas (Peña Casallas, 2020, p.105).

Dicha disposición de favorecer el entendimiento abstracto del porqué de las circunstancias sobre el saber técnico acerca de cómo desarrollar un oficio, provino del ánimo moderno que suscitó los descubrimientos de personajes como Nicolás Copérnico, Galileo Galilei, Johannes Kepler, René Descartes y Andrea Vesalio, y el cual dispuso que para tener a futuro un adecuado desarrollo humano era necesario sobreponer la búsqueda de los principios y las causas de los fenómenos naturales y sociales a las pesquisas en torno al modo de ejecutar labores prácticas (Buchanan, 2001). Esto derivó en que, a partir de la época del advenimiento de la filosofía mecanicista, se estableciera una dicotomía entre las actividades preocupadas por la comprensión del ser, el qué y el porqué de los hechos (i.e. las ciencias), destacadas para entonces como relativas a un nuevo conocimiento (neo-teóricas), y aquellas que, en apariencia, se hallaban enfocadas únicamente en la praxis (i.e. las artes y la literatura), y que, por ende, eran admitidas como propias de un viejo entendimiento (paleo-teóricas), aportante apenas a una mera instrumentalización (Buchanan, 2001)⁷⁹. Esta circunstancia, en definitiva, fue una manifestación de la postura moderna hacia la dualidad esencial de la cultura occidental entre la cognición y la sensación; mientras que las ciencias fueron privilegiadas por su nexo con el pensamiento y la pretensión de llegar a un conocimiento universal, así como por la retención de la separación entre sujeto cognoscente y objeto conocido; las artes y la literatura fueron menospreciadas por su proximidad con la percepción y la emoción, sumado a su noción de adiestramiento técnico carente de vínculos con la razón (Arnheim, 1986)⁸⁰.

⁷⁸ Como advierte Teal Triggs (2011) en su artículo *Graphic Design History: Past, Present, and Future*, existen aún casos recientes de trabajos académicos que aluden al Diseño Gráfico como una suma de partes y no como un todo coherente.

⁷⁹ Cabe señalar aquí que “arte fue un concepto asociado con *techne* o habilidad aplicada” (Drucker, 2010, p.4).

⁸⁰ Para el periodo de la Ilustración, como señala Johanna Drucker (2010), el arte se convirtió en un instrumento para refutar el excesivo interés en el pensamiento y su énfasis en la racionalidad. Esta circunstancia, además de mantener la distinción cognición/percepción, señaló la intencionalidad de vivificar a esta última dimensión –la percepción– como parte de la experiencia.

Toda esta situación propició, entonces, que el Diseño Gráfico, emergente primordialmente de las actividades artísticas, fuese conminado a formarse lejos de los ámbitos académicos y, por tanto:

obligado a desarrollarse al margen de cualquier interrogante epistemológico u ontológico, como apéndice de la artesanía y las bellas artes, territorios que serían estudiados a través de sus productos tangibles con un enfoque histórico. De esta manera, aun con su institucionalización, el diseño gráfico “sería considerado como una actividad servil, practicada por artesanos quienes poseían conocimiento práctico y habilidades intuitivas, pero quienes no poseían la habilidad de explicar los primeros principios que guiaban su trabajo” (Buchanan, 2001, p.5, como se citó en Peña Casallas, 2020, p. 105-106).

2.3.2 Arte vs Técnica

Y si bien el arte y las actividades artesanales⁸¹ o de una raíz práctica fueron separadas, en principio, de los escenarios académicos por cuenta de la predominante filosofía racional que proliferaba desde el Renacimiento, lo que les mantuvo, por cierto, limitadas a unos particulares territorios de acción e interés, la llegada de la Revolución Industrial terminó por establecer un cambio en la estimación de su valor de cara a las distintas prácticas sociales, no solo en los espacios institucionales, eso sí, a partir de la dicotomía entre el arte y la técnica. Con el paso del tiempo, la emergencia de nuevos modos de producir artefactos (e.g. aparición de la litografía, la serigrafía, etc.), sumado al interés capitalista que propendía por relegar las obras únicas del maestro artesano para llegar a una fabricación en masa con alta eficiencia y eficacia además de suscitar la fascinación por la máquina, llevaron a que el saber hacer se aproximase tanto a las universidades como a los ámbitos de producción serializada emergentes, no solo a través de la ingeniería.

Esta situación respondió, por una parte, al interés de quienes ostentasen el poder económico por llevar todo el conocimiento formado en las ciencias al desarrollo de

⁸¹ Aunque existen autores que establecen distancias entre los conceptos de arte y artesanía, aquí se hace referencia a la postura ofrecida por Gerardo Mosquera (1989), quien anota que para la época preindustrial “[e]l artesano siempre era un artista y el artista era siempre un artesano. No existía distinción alguna entre ambos” (p.18).

productos o herramientas y, por otra, a la necesidad que justamente estos promotores del movimiento industrial tuviesen de imprimir un valor cultural a las máquinas y a las piezas producto de ellas. Debido a que los artefactos industriales enfrentaron en un primer momento la falta de apropiación por parte de las comunidades gracias a sus burdas formas y a la descripción de estos como elementos antiestéticos, carentes de identidad y meramente utilitarios, la industria procuró establecer un puente con el arte, buscando aprovechar su habilidad para fundir los aspectos funcionales, simbólicos y estéticos procedentes de los ámbitos culturales. Sin embargo, en virtud del acelerado flujo industrial el resultado de esta *hibridación* fue el de un artesanado decorativo que propendía por un embellecimiento de los productos y los aparatos en un sentido tradicional y que asumía, por tanto, la estética como un concepto racional y superficial erigido en torno a lo bello (Mosquera, 1989). Esta circunstancia, sumada a que tal *decoración* se hallaba supeditada a las posibilidades de las máquinas y no a los valores socioculturales de los creadores que la desarrollaban, supuso entonces que la técnica fuese requerida y utilizada en este contexto para “estetizar” los fríos rudimentos de los mecanismos y los artefactos construidos más que para sumar condiciones que aportasen a una filiación cultural.

Este hecho conllevó así a que, como señala Mosquera (1989), se configurase un dualismo entre la práctica ejecutada como un virtuosismo singular dentro de una comunidad de sentido (i.e. el arte) y aquella empleada en la dinámica industrial (i.e. la técnica), en principio reconocida como un arte aplicado, y que en los años posteriores, con sus ciertas variaciones, se transformó en la noción de Diseño Industrial y Diseño Gráfico (Buchanan, 2001)⁸² ⁸³. Dichas perspectivas alrededor de la práctica, ciertamente, se apreciaron desde dos concepciones muy distintas:

De un lado el hombre plasmando su creatividad personal, en el marco de códigos que evolucionaban dentro de tradiciones ancestrales, garantes de una

⁸² Según Buchanan (2001) el primer y segundo orden del diseño se enfocan en la producción de *símbolos* y *objetos*, aspectos a su vez concernientes a las primeras especialidades de este campo, el gráfico y el industrial, surgidas principalmente del fenómeno de la Revolución Industrial.

⁸³ No quiere decir esto que el Diseño Gráfico se constituyese netamente desde la perspectiva de la técnica hasta ahora ofrecida, ya que, sobre todo en el tiempo reciente, han existido matices que lo han vinculado de forma más estricta a la postura planteada por el arte. Sin embargo, sí promulga esta afirmación el encuadre inicial concebido hacia este campo que lo ha descrito un oficio concentrado en estetizar productos.

comunicación universal con su sociedad, y de otro los engranajes movidos a vapor fabricando cosas en serie (Mosquera, 1989, p.17).

Ahora, dado que el curso de la Revolución Industrial llevó a imponer la filosofía de la técnica sobre aquella del arte⁸⁴, se promovió desde entonces un cambio de pensamiento en torno al objeto que llevó a establecer, sobre todo en campos herederos de esta tradición –como el Diseño Gráfico–, una primacía por su eficiencia y su funcionalidad, y a abandonar progresivamente la percepción de la experiencia estética que este suscita; en otras palabras, se privilegió poco a poco y cada vez con mayor ahínco el fin práctico del artefacto sobre su fin simbólico y sociocultural, lo que en definitiva fijó su distancia con su creador y su audiencia. Como advierte Mosquera (1989):

Hasta entonces [en referencia a la era preindustrial] los objetos construidos por la humanidad, además de estar vinculados de modo estrecho con sus productores y consumidores, habían sido estéticos, poseían un costado sentimental, en el sentido de que el ser humano siempre deseó que aquéllos, a la vez que eficientes, resultaran agradables, próximos e impresionantes. Este objetivo era satisfecho por la sensibilidad individual del constructor, la sensibilidad colectiva de su medio social expresada en los cánones vigentes en cada etnocultura, la coherencia en la forma de concretar estos valores con los materiales, instrumentos y técnicas existentes en cada momento histórico, y la coherencia estructural del objeto para responder a la vez a su fin práctico y a sus simultáneos propósitos mágico-religiosos, representativos y estéticos (p.18).

De esta manera, y en consonancia con la postura racional moderna que privilegió el entendimiento de las imágenes desde un enfoque de representación y no de presentación⁸⁵, se estableció una dinámica que procuró privilegiar el uso o el carácter instrumental de los

⁸⁴ Aunque la afirmación parece absoluta, hace alusión en particular a que la perspectiva de la técnica aplicada predominó en el grueso de ámbitos sociales y económicos, guiada por la incidencia de la Revolución Industrial. Ello no quiere decir que de manera paralela y que quizás con menor atención no haya prevalecido la perspectiva del arte, que en buena medida se manifestó como un orden alterno a la serialización, después de todo, como evidencia Mosquera (1989), y en referencia a los términos de Kant, este periodo también marcó la bifurcación para la existencia del arte como una finalidad sin fin.

⁸⁵ Véase *El ver determinado*, Capítulo 1.

artefactos, lo que sentó las bases del célebre aforismo proferido por Louis Sullivan que más tarde se impusiese en el Diseño –no solo Gráfico–, la forma sigue a la función, a la vez que favoreció la comprensión semiológica del objeto en torno a significado y significante⁸⁶. Y aunque, como señala el mismo Mosquera (1989), una vez establecida la perspectiva del Diseño como un corpus más o menos consolidado, se advirtió la capacidad de este campo de conjugar los aspectos estéticos, culturales, sociales, funcionales y materiales de lo artificial –algo más próximo al sentido ya descrito del arte–, lo cierto es que el paradigma funcionalista, sumado a la tendencia ya dispuesta de un artesanado decorativo, se hicieron prevalentes en muchos de los enfoques que abordaron y continúan abordando a la disciplina y sus especializaciones.

Manifestación de estas inclinaciones forjadas con la Revolución Industrial fueron los primeros propósitos con los cuales fue aprovechado el Diseño Gráfico, o más específicamente las actividades que dieron pie a su constitución como disciplina en dicho ámbito (i.e. la ilustración, la composición de textos, etc.). La urbanización y la creación de mercados de consumo masivos, estimulados por la lógica de la visibilidad⁸⁷ y, especialmente, por el “imperativo del capitalismo moderno de hacer las cosas visuales en orden de mercantilizarlas, que implicaba [...] que más y más cosas pasaran de un estado no o previsual a un estado estetizado” (Julier, 2006, p.68), dieron paso a una suerte de “giro visual” en el contexto de la sociedad occidental que, entre otras cosas, determinó que este campo en formación fuese, con ahínco:

instrumentalizado para la creación de imágenes que proliferaban, por una parte, como herramientas para publicitar los productos ante una audiencia anónima y, por otra, como mecanismos para entregar información a la mano de obra analfabeta que, ante el avance industrial vertiginoso, se dirigía a los núcleos de producción. La pretensión de hacer visuales a los artefactos dependería del interés por alcanzar nuevas audiencias y, de lo que de manera problemática enuncia Satué (2012: 81) como la facilidad de la imagen para alojarse en “la memoria de los sectores sociales *dotados de escasa capacidad*

⁸⁶ Este punto en particular se trata de forma más amplia algunos apartados más adelante, sin embargo, resulta prudente aclarar que aquí se alude a la noción de que a determinado objeto (significante) subyace un significado preestablecido, y que tal dualidad solo remite a una comunicación lingüística o conceptual.

⁸⁷ Véase *La ciudad y el mirón*, Capítulo 1.

cognoscitiva” (el énfasis es mío). Esta situación, enmarcada en la eficiencia perseguida por la industria, convertiría al diseño gráfico en una “actividad exprés” que buscaría responder a la agilidad de la producción industrial, generando hechos visuales, embelleciéndolos en muchos casos superficialmente, mas no interrogándose por la interacción de las comunidades con los mismos (Peña Casallas, 2020, p. 106).

2.3.3 El apego a la industria

Ahora bien, los distintos beneficios que la industria hallase al fomentar y emplear al Diseño Gráfico, entre ellos el potencial retorno de inversión que valerse de este *oficio* manifestó, animó a esta, como anota Enric Satué (1988) “a erigirse en mecenas espontáneo de una forma de comunicación útil a sus intereses para la que no regate[ó] esfuerzos económicos” (p.120). Dicha circunstancia, a pesar de ser un impulso a unas primeras consideraciones acerca de qué constituyentes y cómo estructurar el campo, estableció dos aspectos inconvenientes que, aún hoy día, hacen parte de la manera de acometer y establecer responsabilidades e intereses de la disciplina: por un lado, la constitución de una alianza, aparentemente inalienable, con la industria y sus objetivos comerciales (Moszkowicz, 2009) y, por otro, la configuración de una suerte de determinismo tecnológico que supedita la evolución y los alcances del campo a los medios técnicos requeridos para su ejercicio de producir artefactos visuales.

El que el Diseño Gráfico se originase, fuese promovido y sirviese a los propósitos prácticos de la industria en el ámbito de la revolución tecnológica produjo que este campo se subordinase y se convirtiese en una empresa comercial cuyo rol central, como advierte Aynsley (1987, citado en Moszkowicz, 2009), se erigió en torno a la comunicación negocio-negocio o negocio-consumidor, es decir, alrededor de la producción de objetos visuales que atrajeran la atención de las audiencias o que, en otras palabras, *atrapasen o impactasen el ojo de los espectadores* (Figura 9). Esto supuso que, desde el inicio, tanto dentro como fuera de la industria, se considerase que el Diseño Gráfico tiene “apenas algunas consecuencias culturales significativas – críticas, conceptuales o creativas – más allá de la manipulación, la 'persuasión' y el sometimiento a la comunicación corporativa” (Moszkowicz, 2009, p. 14), que se concibiese que dicho campo “tiene dificultad en [o carece de la capacidad de] retener un claro sentido de independencia o individualidad creativa única” (Moszkowicz, 2009,

p.16) y que, por tanto, se valorase que antes que responder a convulsiones sociales, culturales o políticas⁸⁸, que ciertamente abundaban para la época de la Revolución Industrial, el Diseño Gráfico había de atender las prioridades de los mercados al ser dispuesto como “una forma cultural tecnológica y económicamente determinada” (Moszkowicz, 2009, p. 16). Esta situación, aunada al desinterés o distanciamiento epistemológico previamente resaltado, conllevaron en definitiva a que el campo operase desde un enfoque pasivo, para reproducir, y claramente no debatir, los modos hegemónicos de ver de quienes guiasen u ostentasen los medios producción que condicionaban su ejercicio, y mucho menos interrogar las repercusiones que tales modos tuviesen en el escenario sociocultural.

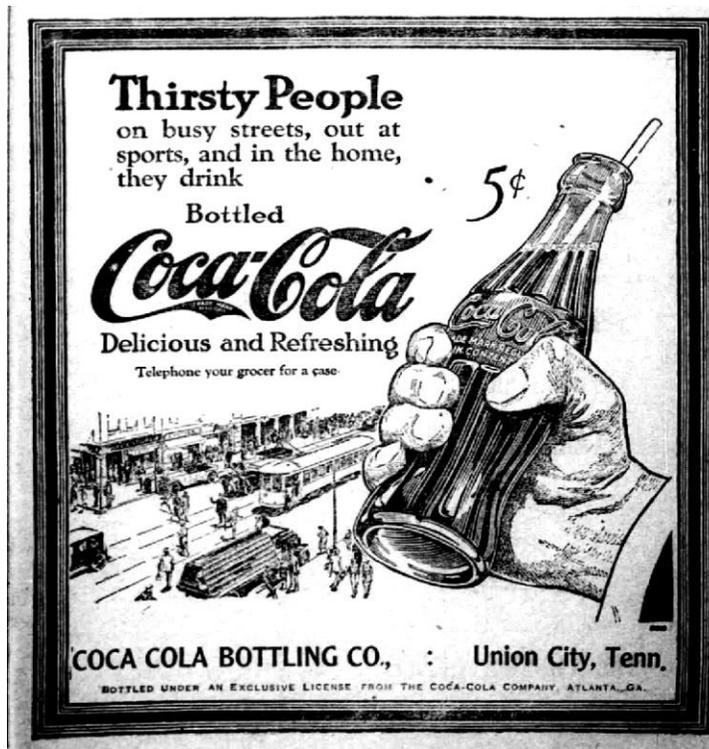


Figura 2-9: Coca-Cola ad for bottled Coke. Fuente: Wikipedia (1922)

Por otra parte, el entusiasmo creado por la mecanización de la antigua producción artesanal y el provecho que las actividades constitutivas del Diseño Gráfico sacasen de estos perfeccionamientos tecnológicos, llevaron a que en este campo, como dejan entrever Meggs

⁸⁸ No quiere decir esto que no hubiesen manifestaciones del Diseño Gráfico que aludiesen a otros ámbitos fuera del territorio comercial/industrial, como lo fuese, por ejemplo, la caricatura política.

(1991), Satué (1988) y Bonsiepe (1994), se forjase la perspectiva de que su desarrollo o transformación provenía de las innovaciones técnicas acerca de cómo llegar instrumentalmente al dispositivo visual. Este hecho, sumado a la herencia artística de la disciplina y al ánimo latente de los diseñadores gráficos –otrora artistas– de manifestar su individualidad o una suerte de genio incuestionable (Taffe, 2012), terminaron finalmente por establecer la preeminencia de los objetos y los medios, la concepción de estos como aspectos finitos o determinados⁸⁹, así como a instaurar un distanciamiento del campo “de los ámbitos de sentido, aun cuando [esta disciplina] habitase en el intersticio entre la alteridad y la subjetividad” (Peña Casallas, 2020, p.106); dicho de otro modo, tales situaciones ocasionaron una pérdida del factor antropológico que propició el favorecimiento de los artefactos y los canales para hacerlos llegar a la audiencia en detrimento de las personas y sus interacciones sujeto-sujeto y sujeto-objeto que, en último término, son las que determinan los acuerdos de sentido (González, 2016).

El apego a la industria y la predominante noción de la tecnología como el determinante de progreso del campo, afianzaron así la visión servil del Diseño Gráfico que problematizara Buchanan (2001), afirmando su afán por los modos, el cómo llevar a cabo el objeto o ese *viejo conocimiento* que, se concibe, no tiene incidencia en el desarrollo humano.

2.3.4 La institucionalización de la disciplina

Con el paso de los años, la consolidación del arte como un “interés desinteresado” o una “finalidad sin fin” que no respondía a intereses religiosos, económicos, políticos, entre otros (Kant, s.f., citado en Mosquera, 1989), y el consecuente *final*⁹⁰ distanciamiento de este territorio del incipiente Diseño Gráfico, gracias a la identificación de un propósito práctico como esencia de este último, llevaron a que se estableciese una preocupación y se fijase una meta rigurosa con la intención de dar forma a una disciplina que tuviese un objeto de estudio y unos métodos claros para abordarlo. No obstante, el momento histórico y económico que atravesase la Europa industrializada frente a la coyuntura sociopolítica que

⁸⁹ Por finito y/o determinado se hace aquí referencia a la concepción de un significado preestablecido del objeto y el medio el cual, se entiende, no se modifica o actualiza producto de la interacción con el espectador y que, se concibe, viene adjudicado por el creador del artefacto o por las condiciones socioculturales en las que emergió.

⁹⁰ Se advierte como final no porque no hayan vuelto a cruzarse, sino porque a partir de esta época se fija una distinción con mayores argumentos acerca de la diferencia entre diseño y arte.

viviese la Rusia de fines del imperio zarista e inicios de la república bolchevique generó dos caminos para acometer o aportar a tal empresa, aun cuando ellos coincidieron finalmente en una perspectiva funcionalista y, por tanto, en una tendencia a omitir la experiencia estética, entronizada corporalmente, del creador y el espectador del dispositivo visual: por un lado la Bauhaus alemana⁹¹ y, por el otro, el constructivismo y el futurismo rusos.

2.3.5 La Bauhaus: Del expresionismo al funcionalismo

A pesar de que el movimiento de las Arts and Crafts, impulsado por William Morris, pretendió para finales del siglo XIX y principios del siglo XX sublevarse a la producción serializada y desencarnada de la industria, buscando vivificar los modos de creación artesanal de la era preindustrial, al igual que rescatar el valor de la plástica de la obra única –el aura que señalase Benjamin (1989)–, las contradicciones que la agenda de dicha corriente manifestase, en buena parte como resultado de la abrumadora fuerza e influencia de la producción industrial, supuso que se mantuviese el apego del ya naciente Diseño Gráfico a la industria y sus métodos de reproducción; de hecho, como advierte Johanna Drucker (2010), “para finales del siglo, incluso los iniciadores del movimiento de las Arts and Crafts se habían reconciliado con un rol del arte en la industria, más que como una alternativa a ella” (p.8). La Bauhaus, que emergiese como institución particularmente del trabajo de Walter Gropius, y donde, como señala Satué (1988), el Diseño Gráfico –y ciertamente el Industrial– adquiriese un orden y “un sólido *articulado metodológico* que hizo brotar, de una actividad más o menos espontánea, una *disciplina profesional* específica” (p.165, énfasis añadido), fue justamente el epítome de esa proximidad con la industria, claro está, no desde una perspectiva que, al menos al inicio, desdeñase los valores de lo artesanal por el privilegio de la eficiencia. Al fin y al cabo, su primera época (Weimar) se constituyó alrededor de la hibridación entre los aspectos funcionales y los estético-expresivos⁹².

⁹¹ Aunque la Bauhaus se estableció en Alemania, quienes contribuyesen a la constitución de su ideología no fueron solamente personajes alemanes. Su ubicación fue ideal para conjugar las perspectivas de la Europa industrializada, a través de hombres y mujeres provenientes de distintas nacionalidades.

⁹² No está de más señalar que a estético-expresivos no se hace referencia según la concepción industrializada de embellecimiento superficial. Este adjetivo alude a la conjunción de elementos simbólicos, emocionales, socioculturales, ideológicos, entre otros, que subyacen o acompañan a un artefacto.

La Bauhaus dio inicio a su trasegar como escuela permeada por el expresionismo propio de algunos de sus precursores como lo fuesen Vasili Kandinsky, Paul Klee y Johannes Itten. Ello garantizó que en su primera etapa aunque existiese una filiación y un ánimo por responder al rápido flujo industrial, que ciertamente se había acelerado con el estallido de la Primera Guerra Mundial, se fijase una inclinación por producir piezas de diseño que, como advierte Mosquera (1989), respondiesen a “los requerimientos económicos, constructivos, funcionales y estéticos, todos al unísono” (p.69). Manifestación de esta postura, señala Julia Moszkowicz (2009), fue el holístico y progresista programa de formación dispuesto para quienes ingresaran a esta academia, que años más tarde terminara por afinar László Moholy Nagy, y el cual, al reconocer la naturaleza interdisciplinar del diseño, “articulaba [...] una experiencia íntegra de la práctica, donde se concebía que el cuerpo y la mente proveían herramientas equivalentes para las intuiciones en evolución del diseñador” (Moholy-Nagy, 1965, citado en Moszkowicz, 2009, p.114). Sin embargo, la progresiva inclusión de figuras como Theo van Doesburg y Ludwig Mies van der Rohe llevó a que la escuela se encaminase hacia una Nueva Objetividad⁹³ o, lo que es lo mismo, hacia una perspectiva racional que privilegió un enfoque conceptual y funcional en torno a las piezas creadas, fomentando la exclusión de los aspectos estético-expresivos que otrora fuesen tan relevantes.

Dicha transición del expresionismo al funcionalismo durante la última época de la Bauhaus, como presenta Martyn Stuart Woodward (2014) en referencia a la obra del historiador del arte Clement Greenberg y al trabajo del historiador de la ciencia Peter Galison, no fue más que una muestra de la “sustancial influencia del positivismo lógico en la teoría y la práctica de las artes visuales durante este periodo” (Woodward, 2014, p.42) de los años 30 e inicios de los años 40:

Como cuenta Galison (1990, pp. 731-732), el positivismo lógico en las artes visuales combinó dos de las actitudes filosóficas centrales de la ciencia moderna: el racionalismo (el estudio de la realidad a través de la lógica) y el empirismo (la convicción de que la única forma de acceder al conocimiento es

⁹³ Aquí se hace referencia directamente al movimiento artístico procedente de las ideas de Gustav Friedrich Hartlaub, y el cual abogó por rechazar el expresionismo, fundado en las nociones racionalistas de representación, economía (de materiales y de formas) y limpieza, entre otras.

a través de la observación directa). Al adoptar el positivismo lógico como una posición filosófica las artes visuales y materiales al interior de la Bauhaus en este periodo apuntaron a construir una era ‘moderna’ en el arte y el diseño que entendió el mundo (y los artefactos diseñados producidos en este mundo) a través de la observación empírica directa de los más simples observables y medibles elementos. De acuerdo con Galison (1990, pp. 710-711), tal enfoque empírico garantizó la exclusión de lo que el positivismo lógico consideró poco confiable: las dimensiones metafísicas de la creencia, la influencia mitológica del pasado y la experiencia subjetiva basada en el cuerpo, al igual que los aspectos decorativos, expresionistas y no-funcionales del mundo material (Woodward, 2014, p.42).

A partir de la clausura de la Bauhaus y de la subsecuente aparición de nuevas academias de Diseño –no solo Gráfico– que buscasen emular o recoger la tradición de la escuela, y en particular el carácter racional con el que esta concluyese⁹⁴, se dio paso entonces a la formación de unos enfoques más metódicos, próximos a una noción del Diseño como ciencia, orientados a establecer, sobre todo, “la forma, la función, los materiales, la manera de producir y el uso dado a los productos” (Buchanan, 2001, p.13), y no a acometer la “experiencia de los seres humanos que los usan en entornos sociales y culturales situados” (Buchanan, 2001, p.13); ciertamente se dio a establecer así una perspectiva moderna y racional de la disciplina. Esta circunstancia redundó entonces en que progresivamente el artefacto visual diseñado propio del Diseño Gráfico se configurase, desde el campo, en un símil de la postura moderna sobre el cuerpo que señalase Le Breton (2002a) y que se advirtiese en el capítulo anterior⁹⁵: un artefacto visual liso, moral, sin asperezas, limitado, reticente a la transformación eventual, es decir, un dispositivo visual cuyos propósitos, repercusiones y sentidos socioculturales se conciben determinados y que, en su *naturaleza objetiva*, se entiende, huye o ha de huir de la *monstruosidad del ornamento*.

⁹⁴ Julia Moszkowicz (2013), en su artículo *American Pragmatism and Graphic Design: Retrieving the Historical and Philosophical Constitutions of a ‘Non-Theoretical’ Approach* destaca a la Nueva Bauhaus, liderada por Moholy-Nagy en Estados Unidos, como un caso de éxito de aproximaciones no puramente racionales al modelo de formación en diseño. Según la autora, en esta escuela se integraron, como procuró hacerse en la primera Bauhaus, sensibilidades que van más allá del puro formalismo, así como elementos teóricos transversales al ejercicio del diseño como la filosofía y, en particular, el Pragmatismo.

⁹⁵ Véase *El abandono del carnaval*, Capítulo 1.

2.3.6 La aproximación de un arte –funcional– a la vida

Por su parte, tanto el constructivismo como el futurismo rusos, de forma simultánea al desarrollo de la Bauhaus, contribuyeron a la consolidación del Diseño Industrial y Gráfico, al igual que a la perspectiva racionalizada que se formase alrededor de estos campos con la evolución de la escuela alemana; no obstante, las circunstancias sociales, culturales, tecnológicas y políticas, así como los móviles ideológicos que dieron pie a las contribuciones de estos movimientos a la configuración y el consecuente enfoque funcionalista de estas especializaciones del Diseño fueron muy distintos a los de la escuela en principio liderada por Gropius. Mientras que la Bauhaus emergió del ámbito de una Europa industrializada que se hallaba enfocada en el movimiento comercial que propendía por proveer bienes al público de los cada vez más crecientes núcleos urbanos, el constructivismo y el futurismo rusos surgieron del contexto del país menos industrializado de Europa, que conservaba un carácter mayormente rural y que apenas franqueaba el límite sociocultural y político impuesto por el zarismo.

La Revolución de Octubre además de suscitar la transformación de la estructura estatal rusa, supuso una suerte de liberación del intelecto que llevó a que una considerable porción de la población de este territorio configurase una avidez de cultura que se manifestó en que, a pesar de las duras condiciones socioeconómicas que afrontaban, muchas personas se interesasen por expresiones artísticas como la poesía, la literatura, la pintura y el teatro. Ello estimuló, por tanto, la creación de movimientos artísticos que respondiesen al nuevo ánimo formado pero, a su vez, impulsó el reto para las vanguardias que surgiesen en la efervescencia de la revolución respecto a cómo aproximar el arte a la vida cotidiana de una comunidad rusa que era mayoritariamente iletrada.

Y si bien dichas vanguardias elaboraron distintas piezas y exhibiciones buscando dar paso al mentado acercamiento, como lo fueron en su momento el arte en las calles o el arte en función de la propaganda política, lo cierto es que la conservación de una figura de arte culto cuya creación se mantenía aún con recelo por parte del artista entorpeció la generación de esta proximidad (Mosquera, 1989). El constructivismo, el futurismo y el propio productivismo que, llegado su momento denunciaron la improductividad del arte, emergieron así como alternativas viables para alcanzar este objetivo, esto, claro está, a partir de una perspectiva que no buscaba netamente sostener el carácter espiritual de las

piezas sino que propendía por dar un fin práctico a lo que era producido con un carácter artístico, es decir, un enfoque que promovía el equilibrio entre los factores espirituales, culturales, estéticos, técnicos y funcionales.

Tales movimientos promovieron entonces la concepción de una categoría de artefactos distinta a aquella de las obras de arte, una categoría orientada a la producción de objetos utilitarios “artistizados”, cuya “artistización” no correspondía solo a una decoración añadida, y la cual se constituyó paulatinamente en una noción de Diseño (Mosquera, 1989). Dicha procura del constructivismo y el futurismo por alcanzar productos que a su vez fuesen funcionales y estéticos no solo se halló fundada en la supuesta cualidad de inutilidad del arte, también y, sobre todo, se fundamentó en el interés que para los precursores de estas vanguardias suscitaba la vida moderna, la ciencia y la tecnología, así como en la necesidad que estos personajes identificaban tenía la nación rusa por reducir la brecha de progreso con respecto a otras naciones europeas.

A pesar de que el constructivismo y el futurismo, como advierte Mosquera (1989), hicieron énfasis en dar alcance a productos multidimensionales, es decir, artefactos que no solo respondiesen a su carácter funcional sino a sus fines estético-expresivos, lo que en apariencia mantuvo una distinción con la tardía Bauhaus y una proximidad con su primera etapa, la realidad es que justamente la fascinación y el deseo de acoplarse a los valores modernos, entre lo cual destacó la negación de la artesanía y la fastuosidad, expresó en estos movimientos una actitud racionalista hacia el Diseño que incidió con el tiempo en la configuración de la disciplina⁹⁶. Así como estas vanguardias permitieron ponderar otras capacidades y otros modos de acometer la comunicación con las masas, dando paso a un uso con mayor vehemencia de piezas con fines políticos e ideológicos, además de comerciales, también en sus postrimerías se reconciliaron con la perspectiva objetiva que en sus inicios pudieron problematizar.

Los fundamentos que aportasen el constructivismo y el futurismo rusos además de la Bauhaus en sus distintos periodos de desarrollo permitieron así la institucionalización

⁹⁶ Se reconoce que aunque el constructivismo y el futurismo rusos permanecieron en un principio como movimientos independientes al fenómeno cultural de la Bauhaus, debido a los factores socioculturales mencionados en el apartado, tales movimientos tuvieron incidencia y, a su vez, fueron permeados por la escuela alemana a través de figuras como Vasili Kandinsky y El Lissitzky.

tanto del Diseño Gráfico como del Diseño Industrial, no solo al conferir un carácter formal y unificado a una serie de prácticas que hasta entonces habían constituido sus antecedentes, sino al otorgar un primigenio enfoque paradigmático al campo que, a partir de este momento, será el foco de discusión.

2.3.7 La noción epistemológica sobre el saber-hacer de la disciplina

Posterior al proceso de institucionalización del Diseño Gráfico, las distintas escuelas emergentes a lo largo del globo, los diferentes profesionales en ejercicio y los primeros manifestantes de un periodismo crítico hacia la disciplina, llevaron a consolidar una primera noción epistemológica de este. Ahora bien:

[e]l apego a la tradición y al saber-hacer, más no a la reflexión crítica sobre la situación y las implicaciones del campo, provocaría que, cuando se considerasen las bases epistemológicas de la disciplina, estas se viesan orientadas a la generalización y a la justificación de la práctica (Peña Casallas, 2020, p.106).

Dicha circunstancia, rastro de la noción otrora señalada de que la técnica y, en particular, las artes, la literatura y sus correspondientes campos derivados nada tenían que ver con la teoría o con la idea de un conocimiento efectivo del mundo, estimuló así la concepción de dos fenómenos para el Diseño Gráfico, que no solo tuvieron impacto en su enfoque epistemológico inicial sino que se mantienen patentes actualmente: el primero, la consideración de este como un territorio pragmático y, el segundo, ciertamente consecuencia del anterior, la consolidación de un tipo de literatura hegemónica al campo que Julia Moszkowicz (2009) acertadamente ha denominado “literatura del practicante”. Mientras que, por un lado, la distinción de un carácter pragmático de la disciplina ha sido utilizada por autores como Poynor (2010, citado en Moszkowicz, 2013) para destacar su carácter anti-intelectual o desligado de la teoría “y su apego a la ejecución de actividades prácticas, con el propósito de alcanzar un producto visual” (Moszkowicz, 2013, como se citó en Peña Casallas, 2020, p.105), por el otro, la preeminencia de la “literatura del practicante” ha destacado la tendencia a considerar que solo quien se halla vinculado al hacer del campo puede brindar algún tipo de perspectiva crítica, técnica o epistemológica sobre el mismo. Las subsecuentes obras académicas y no académicas que han surgido como manifestación

del modelo de pensamiento que estos fenómenos han suscitado, y las cuales han expuesto la predominante *visión epistémica* de la disciplina, han llevado entonces a dar una notable ponderación a los métodos y a las cualidades formales de los objetos visuales producidos (Figura 2-10)⁹⁷, a la vez que han tendido a minimizar o pasar por alto preocupaciones compartidas con otras disciplinas creativas, a establecer distancia de una noción interdisciplinaria⁹⁸ del campo, a tomar una serie de afirmaciones como verdades absolutas y, sobre todo, a asumir de forma superficial o sobresimplificar una serie de conceptos (Moszkowicz, 2009), como el ver, la visualidad y, de forma más extensa, *lo visual*.



Figura 2-10: La historia del diseño gráfico. Fuente: Riverside Agency (2017).

⁹⁷ En la imagen se aprecia cómo se brinda un lugar preponderante a la imagen y cómo, apenas, se le acompaña con algunos elementos que no trascienden la descripción o las características técnicas.

⁹⁸ Moszkowicz (2009) se refiere aquí a la noción de interdisciplina del Diseño Gráfico desde un enfoque que vincula a este con otros territorios como los estudios culturales, los estudios de cultura visual, la antropología y la sociología.

2.3.8 Una literatura desde y hacia el saber-hacer

La “literatura del practicante”, en particular, ha sido fomentada por el apego que ha establecido el Diseño Gráfico por la industria, al señalarle como el dominio donde puede ejecutar su saber-hacer y percibir su valor desde antes de su institucionalización, y por el consecuente distanciamiento que, aún con su formalización, ha dispuesto con la academia⁹⁹. El enaltecimiento de algunos diseñadores por cuenta del prestigio alcanzado gracias a aspectos como la cualidad formal-estética de sus obras, la capacidad de síntesis de las piezas visuales realizadas por estos en un momento histórico o la batuta que cargasen estas figuras en un movimiento estilístico ha fundamentado en el campo una suerte de cultura del autor que, ante el éxito mayoritariamente comercial de estos diseñadores, ha endilgado a tales personajes la capacidad y la responsabilidad de formular desde su práctica las reflexiones acerca de las preocupaciones y los alcances de la disciplina. No obstante, a dicho requerimiento de divulgar las posturas forjadas alrededor del ejercicio del Diseño Gráfico se ha concebido que se han “interpuesto” los rigurosos criterios de publicación académica que, debido a su rigidez, en muchos casos han desdeñado las perspectivas originadas y fundamentadas en la técnica. Esto ha supuesto que la absoluta mayoría de diseñadores gráficos practicantes hayan procurado rehuir a los ámbitos académicos de difusión y hayan promovido la existencia de escenarios alternos de divulgación con criterios más laxos de publicación para sus trabajos reflexivos (Moszkowicz, 2009) (Figura 2-11). Es así como la mentada “literatura del practicante” ha generado, además del abordaje de temas metodológicos y formales, una debilidad teórica representada en la discusión de pocos autores y perspectivas, y en la conveniente y superficial adecuación de puntos de vista al planteamiento del proponente que, en muchos casos, ha revelado una amplia serie de contradicciones¹⁰⁰.

⁹⁹ Nótese aquí que al interior de la disciplina parece haberse fijado una dualidad entre academia e industria que supone revelar más que una complementariedad, una oposición.

¹⁰⁰ Aunque puede anotarse que no todas las reflexiones consignadas en espacios como Foroalfa (www.foroalfa.org) proceden de una debilidad teórica, sí puede advertirse que la proliferación de plataformas de este tipo hace patente la búsqueda de un canal autorregulado de publicación. El perfil de los planteamientos de Norberto Chaves en su página web (www.norbertochaves.com) se revela así mismo como otra manifestación de este enfoque.



Figura 2-11: Eye Magazine 96'. Fuente: The Society of Publication Designers (2019).

Dicha debilidad teórica suscitada por este tipo de literatura, aunada a la “falta de atención del campo por la cultura visual y su relevancia” (Dauppe, 2011, p.489), ha significado así que, por una parte, se haya delegado a otras disciplinas la función de teorizar (Moszkowicz, 2009), por otra, como menciona Michelle Anne-Dauppe (2011), a que el “Diseño Gráfico [haya permanecido] subdesarrollado como disciplina; en comparación con sus vecinos del diseño (arquitectura, diseño industrial), sus vecinos de las bellas artes, y sus vecinos teóricos (estudios culturales, estudios sobre medios, cultura visual)” (p.489), y finalmente, a que la historia y la semiótica se hayan constituido como los métodos preferidos de análisis crítico (Moszkowicz, 2009)¹⁰¹. Han proliferado entonces al interior de la disciplina las teorías “prestadas”, que no han sido por cierto adecuadamente problematizadas, en lugar de configurar un enfoque crítico propio al campo.

¹⁰¹ Evidencia directa de este privilegio son los variados programas académicos sobre Diseño Gráfico que fundamentan sus líneas teóricas en asignaturas de historia o semiótica.

2.3.9 El enfoque histórico de la disciplina

Producto de la fascinación creada por el dispositivo visual que es generado como parte del ejercicio del Diseño Gráfico, y del robusto anclaje que, se advierte, tiene este campo con el arte, al interior de la disciplina se ha propendido, por un lado, por realizar un “análisis formal de los objetos, más que por [el desarrollo de] una crítica social o una discusión interdisciplinaria” (Bolter, citado en Moszkowicz, 2009, p.49) y, por otro, a desarrollar una perspectiva historicista sobre el arte en lugar de una sobre del Diseño Gráfico y su relación con campos como la sociología, la antropología y la política (Triggs, 2011). Esto ha dado paso a que, como advierten Dori Griffin (2016) y Teal Triggs (2011), se haya constituido una literatura predominantemente histórica dedicada a resaltar la cronología y los estilos del artefacto diseñado, a celebrar ciertos diseñadores y determinadas piezas y, por último, a destacar la labor profesional¹⁰². Manifestación de este hecho han resultado ser los variados “textos que presentan reflexiones sobre los aspectos visibles de objetos otrora diseñados” (Peña Casallas, 2020, p.106), que se enfocan en enaltecer a sus creadores y que, a lo sumo, ofrecen algunos planteamientos generales sobre las condiciones socioculturales asociadas a la temporalidad de la cual procede cada dispositivo visual, como, por ejemplo, ha sido el caso de los libros *Historia del diseño gráfico* (1991) de Phillip Meggs (Figura 2-12) y *Logo Modernism* (2015) de Jens Müller y Julius Wiedemann (Figura 2-13).

¹⁰² Este tipo de literatura histórica, como señala Dori Griffin (2016), también ha estado trazada por un carácter eurocéntrico, a la vez que ha sido dominada por hombres.

2.3.10 El enfoque semiótico de la disciplina

Por su parte, la ponderación del propósito comunicativo de la disciplina, el entendimiento del flujo comunicacional como la transferencia de conceptos y proposiciones entre un emisor y un receptor (Barnard, 2005; Lawrie, 2009)¹⁰³, la búsqueda de las condiciones para alcanzar una efectividad en la transmisión de los mensajes desde el diseñador gráfico y su “patrocinador” a su audiencia¹⁰⁴, y la consecuente preferencia por los modelos del lenguaje y la comunicación para explicar lo que significa un artefacto diseñado (Woodward, 2014), han supuesto que el Diseño Gráfico se haya emparentado y haya establecido una preeminencia absoluta por las teorías lingüísticas estructuralistas y postestructuralistas y, en particular, por la semiótica (Lawrie, 2008; Moszkowicz, 2009). Sin embargo, la pretensión de la semiótica por consolidarse como una ciencia rigurosa y libre de subjetividad, abocada a lograr la verdad en lugar de una verosimilitud, ha generado que el Diseño Gráfico haya desarrollado un enfoque que se ha “inclinado por limitar la agencia humana en la creación de sentido (Krippendorff, 2006) y por omitir el conflicto de las interpretaciones –la multivocidad– propio de los ámbitos donde se produce y se reproduce el sentido” (Peña Casallas, 2020, p.106).

La semiótica, advierte Klaus Krippendorff (2006), se ha basado “en una ontología de dos mundos, [...] en la idea de que existe un mundo de signos y un mundo de referentes” (p.273). A partir de esta noción, dicha disciplina ha procurado acometer el estudio de estos elementos en tres diferentes niveles: el sintáctico (i.e. relaciones entre signos), el semántico (i.e. relaciones entre los signos y los objetos que significan) y el pragmático (i.e. relaciones entre los signos y sus usos) (Krippendorff, 2006). Y si bien es cierto que este campo ha procurado dar cabida a la observación del uso o la adecuación hecha de los signos en los ámbitos socioculturales a través de la pragmática, el privilegio que ha sido otorgado en esta disciplina al carácter representativo de los signos ha conllevado a que hayan sido favorecidos los dos primeros niveles de análisis (i.e. la sintáctica y la semántica). Esta circunstancia ha generado entonces que, al ser aplicado al Diseño Gráfico, el enfoque semiótico haya desviado la atención por el acto de semiosis del sujeto y haya priorizado las

¹⁰³ Samantha Lawrie (2008) advierte, las emociones, las sensaciones y lo kinestésico están relegados a un segundo orden en el proceso comunicativo.

¹⁰⁴ Entiéndase por efectividad el disponer de un mensaje idéntico entre el emisor y el receptor (Barnard, 2005).

relaciones entre los significantes (e.g. dispositivos visuales) y sus significados; en otras palabras, ha supuesto que los diseñadores gráficos presten especial atención al sentido y al vínculo de los signos (i.e. la sintáctica y la semántica), como si tal significado y dichas conexiones estuviesen totalmente determinadas¹⁰⁵, en lugar de enfocarse en los contextos, las circunstancias y el impacto derivado del uso de estos signos (i.e. la pragmática) (Moszkowicz, 2013).

Ahora bien, dado el privilegio por la delimitación del sentido de los signos y la perspectiva pseudo-científica impuesta por la semiótica, el Diseño Gráfico ha terminado, por un lado, por promover una significación unívoca de los dispositivos visuales y los contextos socioculturales donde emergen¹⁰⁶, por otro, por configurar una cierta intencionalidad de parte del diseñador y el promotor (económico, político, ideológico, etc.) de la objetivación visual por controlar las variaciones de sentido del artefacto creado y, finalmente, como resultado de los fenómenos anteriores, por restringir la capacidad de semiosis del intérprete que se entiende como un actor pasivo (Lawrie, 2008; Moszkowicz, 2009). A pesar de que la semiótica ha admitido, aparentemente, la polisemia:

la realidad es que el enfoque que ha configurado en el campo ha pretendido la legitimación de regímenes de poder a partir de la determinación y el privilegio de sentidos impuestos por acciones sociales, políticas y culturales que han buscado interpretaciones únicas o hegemónicas (Krippendorff, 2006, como se citó en Peña Casallas, 2020, p.106).

2.3.11 La ausencia del cuerpo

La configuración de una perspectiva racionalista y funcionalista del Diseño Gráfico, enarbolada en el preponderante entendimiento del artefacto visual como un hecho que apenas transmite un conocimiento conceptual y proposicional, así como el

¹⁰⁵ Esta determinación sobre el significado de los signos no proviene en muchas circunstancias del diseñador gráfico, sino que procede de las disposiciones hechas por parte de los semióticos (*semioticians*) y a las cuales en muchos casos apelan los diseñadores en el marco de su ejercicio creativo.

¹⁰⁶ Perspectivas como las ofrecidas por Norberto Chaves en su texto *La imagen corporativa: teoría y práctica de la identificación institucional* (2008), así como en los distintos artículos de su página web (www.norbertochaves.com), al igual que las posturas señaladas por Joan Costa en su libro *Diseñar para los ojos* (2003) revelan este enfoque.

deslumbramiento y la particular atención brindada a los medios técnicos que contribuyen al desarrollo del dispositivo visual, ha conllevado a que las capacidades estético-expresivas de la disciplina, que otrora fuesen destacadas por la Bauhaus, el futurismo y el constructivismo rusos, hayan sido coartadas y a que, con cada vez mayor ahínco, se haya adoptado en el campo un enfoque cognitivista. Dicha circunstancia a su vez ha dado paso, entre otros aspectos, a que la objetivación visual procedente del ejercicio del campo haya sido asumida como una representación de una realidad en otro espacio establecida, es decir, un objeto lingüístico antes que uno expresivo (Woodward, 2014), a que se haya constituido una concepción frívola de la estética¹⁰⁷ y, sobre todo, a que se haya dispuesto la limitación del cuerpo, el tiempo y el espacio al darlos por sentado (Moszkowicz, 2009).

El cuerpo, en particular, sería eximido de cualquier reflexión crítica en la disciplina producto de su estatus de posesión, aparentemente correspondiente a otros territorios de conocimiento –como la medicina o la biología– y como resultado de la percepción de que la espacio-temporalidad, al estilo de la postura iconológica de Panofsky (1972), solo está configurada en los acontecimientos sociales y de una época y no marcada por y a través del cuerpo mismo (Peña Casallas, 2020, p.107).

Se ha concebido entonces que el cuerpo, más allá de erigirse como un objeto de estudio, cuyo reconocimiento está basado en la evaluación y el seguimiento de su estructura anatómica (Figura 2-14), como sucediese con Andrea Vesalio y los subsecuentes anatomistas, o de constituirse como el mecanismo humano que hace posible ejecutar las actividades técnicas que concluyen en las objetivaciones visuales propias del Diseño Gráfico, no tiene una repercusión adicional en el actuar de esta disciplina. Como advierte Woodward (2014), en referencia a las críticas elaboradas por Rosalind Krauss a Clement Greenberg, la prevalencia de lo puramente óptico en el modernismo y la consecuente jerarquía de la opticalidad que excluye mucho de lo inconsciente –como lo corporal– que invierten los artistas o los diseñadores en la creación y en la interpretación de las piezas visuales, ha supuesto que las experiencias del cuerpo del diseñador y del observador en el

¹⁰⁷ Por concepción frívola entiéndase la amplia consideración de la estética como un acto de embellecimiento. Ahora bien, dicha actitud de embellecer las piezas procurando alcanzar el lugar de una estética canónica a un tiempo no ha sido una posición adoptada por todos los diseñadores; el caso de Alejandro Magallanes o del Estudio Casa Carlota así lo revelan.

contexto de la disciplina hayan sido pasadas por alto. Ello, aunado a las limitaciones del lenguaje y las teorías lingüísticas para describir los dominios de la corporalidad en el estudio de los artefactos culturales (Woodward, 2014), supuso así, en definitiva, que el cuerpo fuese relegado de cualquier minuciosa consideración teórica en el campo.

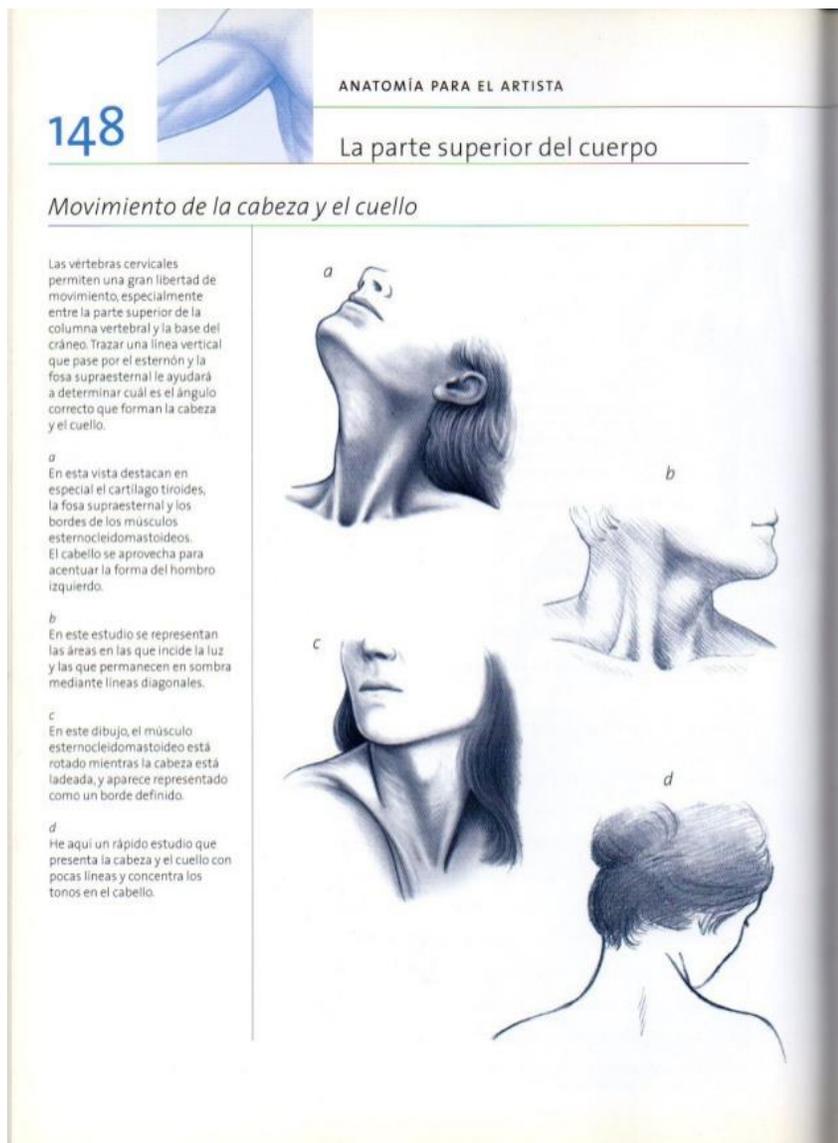


Figura 2-14: Anatomía para el artista. Fuente: SlideShare (2015).

2.4 Coda

Este capítulo ha procurado señalar las repercusiones epistémicas que ha tenido en el Diseño Gráfico el adoptar o formarse al amparo de los valores del *paradigma oculocéntrico* de occidente. Dicho ejercicio ha sido acometido, sobre todo, con la finalidad de resaltar los vacíos epistemológicos que esta circunstancia ha derivado en la disciplina y que, como advierte Samantha Lawrie (2008), le han limitado de "ser algo más", en relación a la consideración desde y hacia el campo sobre sus incidencias sociales, culturales, estético-expresivas, económicas, políticas, entre otras.

Las destacadas posturas tecnicistas, racionalistas y funcionalistas del Diseño Gráfico que son problematizadas, así como los mencionados hechos y enfoques interrogados que han supuesto la consolidación de este campo en torno a la idea de una exclusividad o de un esencialismo visual, han buscado anotar la fascinación existente en la disciplina por el objeto visual diseñado, al igual que han pretendido evidenciar la omisión de la experiencia corporal en el acto creativo e interpretativo del diseñador y la audiencia, todo con el propósito de advertir la necesidad de establecer un renovado entendimiento del ver, la visualidad y, en general, *lo visual*, hecho que, por cierto, nos ocupa en el próximo capítulo.

3. Lo esencial es invisible a los ojos Una disciplina más allá de la experiencia visual-óptica

3.1 Antes de iniciar...

Este capítulo presenta una perspectiva epistemológica del Diseño Gráfico a partir de una concepción ampliada de *lo visual* en la disciplina, consideración que se deriva, en específico, de las nociones provistas por los estudios de cultura visual¹⁰⁸, la fenomenología y la hermenéutica analógico-icónica alrededor de los conceptos de visión, visualidad, cuerpo y artefacto visual. Habiendo reparado en las condiciones estimulantes y resultantes del *paradigma oculocéntrico* de occidente (Capítulo 1), así como en los fenómenos y las ausencias epistemológicas provenientes de la apropiación de dicho paradigma en el Diseño Gráfico (Capítulo 2), esta sección de la propuesta investigativa procura declarar una *forma de ver* la disciplina fuera de su esencialismo visual-óptico. Al advertir la complejidad multidimensional que configura el ver –no solo artefactos visuales en sí mismos–, al distinguir al Diseño Gráfico como un acto que parte del cuerpo y se orienta hacia el mismo, y al destacar a este campo como un territorio crucial en las lógicas culturales del ver y el desver (Peña Casallas, 2020), la perspectiva que fija este capítulo pretende revelar a la disciplina como un hecho que trasciende el *quehacer retinal*, como un dominio cuyo ejercicio y productos no se generan, entienden o aprecian *únicamente a través de los ojos y el cerebro*.

¹⁰⁸ Se acoge en esta tesis el rótulo de “estudios de cultura visual” para aludir a la disciplina –o interdisciplina– que aborda los fenómenos que hacen parte del segmento de la cultura que ha sido delimitada por su carácter, en apariencia, puramente visual. Sin embargo, el término utilizado no pretende desconocer otros enfoques respecto a este ámbito académico, como lo son la descripción de “estudios sobre la producción de significado cultural a través de la visualidad” provista por José Luis Brea (2009), o la definición más amplia de “cultura visual” que hacen Nicholas Mirzoeff (2016) y Michele-Anne Dauppe (2011).

Este planteamiento epistemológico sobre el Diseño Gráfico empieza introduciendo la manera en la cual se entiende la visualidad amplificada, prosigue con la ponderación del modo en que, a partir de esto, se transforman las convencionales, objetivas y racionales concepciones sobre el ver, el cuerpo y el artefacto visual –no solo en el Diseño Gráfico–, y culmina con la presentación de las implicaciones que supone o ha de suponer para el campo el acoger este tipo de visualidad, entre las cuales se destacan la consideración del cuerpo como la génesis de la experiencia creativa e interpretativa, la valoración de la interactividad forjada entre el artefacto visual y su observador, el entendimiento del carácter coconstitutivo entre lo visto y lo no visto, y la configuración de una actitud hermenéutica más robusta al interior de la disciplina.

3.2 Preludio

Las predominantes tendencias, racionalistas, objetivistas y positivistas occidentales han promulgado la existencia de un punto de vista único, verdadero, universal y desencarnado en la aprehensión de la realidad (Haraway, 1988; Najmanovich, 2015), la cual, por cierto, ha sido destacada como un escenario externo y absolutamente independiente del sujeto que pretende conocerla¹⁰⁹. Contrario a estas, aproximaciones teóricas como aquellas de la fenomenología, los estudios de cultura visual y la hermenéutica analógico-icónica^{110,111}, las cuales han surgido justamente del interrogante o la problematización a las hegemónicas inclinaciones paradigmáticas de occidente¹¹², han coincidido en reivindicar un enfoque

¹⁰⁹ Véase *Parte 1: Preludio*, Capítulo 1.

¹¹⁰ La fenomenología y la hermenéutica analógico-icónica se entienden en esta tesis como enfoques o corrientes teóricas que tratan: la primera, sobre la experiencia subjetiva y su fundamento corporal y la segunda, sobre el carácter analógico del signo. Por su parte, los estudios de cultura visual, además comprenderse como un enfoque teórico, se conciben como una interdisciplina que se enfoca en el estudio del segmento de la cultura que se ha denominado “visual”, aunque ella, de hecho, no sea puramente visual.

¹¹¹ Es necesario, así mismo, aclarar que tanto la hermenéutica analógico-icónica como la cultura visual encuentran en la fenomenología, y especialmente en la propuesta de Maurice Merleau-Ponty, un punto fundamental para sus planteamientos teóricos.

¹¹² Cabe anotar que la fenomenología surgió como una legitimación a la experiencia subjetiva y empírica menospreciada por el racionalismo, que la hermenéutica analógico-icónica, por su parte, emergió como una respuesta a la estrecha mirada de la hermenéutica literaria y otras vertientes de la hermenéutica que privilegian el estudio del lenguaje lingüístico y, finalmente, que la cultura visual sobrevino como una réplica a la historia del arte y su preocupación por los objetos de arte en un entorno culto (i.e. museos), así como a su énfasis en los artefactos y la desatención al espectador.

multívoco¹¹³ y la necesidad de sobrepasar el orden jerárquico y la perspectiva totalizante de conocimiento que ha situado el distanciamiento y el juicio del sujeto cognoscente sobre el objeto conocido, todo a fin de establecer una relación de interdependencia entre estas últimas dimensiones; en otras palabras, han promulgado la intención de diluir la división cartesiana entre el cuerpo y la mente y han promovido la institución de una continuidad ontológica o un vínculo de coconstitución entre estos y el escenario donde se da su interactividad (i.e. cuerpo-mente-mundo)¹¹⁴.

La razón que han dispuesto tales posturas teóricas para reclamar un cambio en la ponderación del cuerpo se ha derivado del reconocimiento de este último como el medio fundamental de la experiencia fenoménica del sujeto, es decir, del señalamiento del mismo como la incuestionable fuente de los pensamientos, las producciones culturales y las acciones humanas (Wegenstein, 2010). Después de todo, tanto la hermenéutica analógico-icónica como los estudios de cultura visual se han fundamentado en las ideas fenomenológicas de figuras como Edmund Husserl y Maurice Merleau-Ponty, en torno a que “el cuerpo es una capacidad, un ‘yo puedo’ que es más fundamental que el ‘yo pienso’” (Husserl, s.f., citado en Wegenstein, 2010, p.26), aunque ello, per se, no suponga que el cuerpo adopte la posición que otrora fuese asumida por el “yo pienso” proferido por Descartes, sino que implique que la mente se desarrolle en función de la experiencia y la potencialidad¹¹⁵ corporal.

Dicha consideración de estas corrientes teóricas sobre la corporalidad no solo ha favorecido una perspectiva de verosimilitud en detrimento de un enfoque de verdad, patente en la defensa a la existencia de conocimientos parciales o situados, sino que, a su vez, ha permitido reenfocar la complejidad en la creación, análisis y comprensión de los ámbitos de producción y reproducción de sentido (i.e. los modelos culturales) al apuntar los

¹¹³ Entiéndase por univocismo la existencia de un solo sentido y por multivocismo la existencia de múltiples sentidos. Ahora bien, no se confunda multivocismo con equivocismo, entendiendo que este último alude a una noción de que cualquier interpretación es válida.

¹¹⁴ Para Maurice Merleau-Ponty (1957) tal diferenciación entre cuerpo, mente y mundo es una categorización práctica que apela a las creadas concepciones alrededor de estos elementos en la hegemónica cultura racional de occidente; es una abstracción. Dichas dimensiones bien podrían permanecer, según el filósofo francés, sin distinción alguna en una noción de un todo o matriz corporal que se halla encarnado (*embodied*) en el mundo.

¹¹⁵ Entiéndase potencialidad como la capacidad latente del cuerpo de interactuar con el mundo.

distintos planos que componen la experiencia subjetiva y social¹¹⁶, y al advertir y problematizar las correspondientes hegemonías y contrahegemonías (epistemológicas, culturales, políticas, sociales, económicas, etc.) subyacentes a cada ámbito de sentido.

Tal complejidad revelada por estos tres territorios de conocimiento ha conllevado a la necesidad de reevaluar y reformular una serie de concepciones que, hasta el momento, las teorías objetivistas y racionalistas habían presentado como aspectos determinados, como circunstancias obvias. Entre las nociones discutidas por estas posturas teóricas, y a las cuales ciertamente dichas disciplinas ha coincidido en elaborar un complementario o alternativo entendimiento, han estado el carácter biológico, médico y paradójicamente desencarnado del ver, la comprensión de la visualidad como una condición de visibilidad de los artefactos (Peña Casallas, 2020), así como la delimitación del sentido en el objeto; aspectos que han sido sobrepasados “al apuntar la visualidad como un modo de ver (Bal, 2004; Berger, 2012; Mitchell, 2003; Mirzoeff, 2016) de naturaleza construida, intencional y multisensorial” (Peña Casallas, 2020, p. 104), y al “trasladar el énfasis de la semiosis a la relación de interdependencia establecida entre quien ve y lo visto” (Peña Casallas, 2020, p.107).

Y aunque el haber sobrepasado la noción biológica del fenómeno visual y el haber instituido una perspectiva cultural sobre este hecho no ha provenido únicamente de la fenomenología, los estudios de cultura visual y la hermenéutica analógico-icónica pues, como advierte Mirzoeff (2016), en el siglo XVII se señalaba ya la visión como un juicio cultural, “lo cierto es que estas disciplinas han favorecido la renovación de los cuestionamientos sobre la profundidad que configura el acto de ver, cruciales cuando se advierte que, desde la modernidad, se ha dado paso a la ubicuidad de lo visual” (Peña Casallas, 2020, p. 107).

3.2.1 El ver y la visualidad amplificados

Algunos autores como Rampley (1997, citado en Woodward, 2014), Ardèvol & Muntañola (2004) y Català Domènech (2001) han promovido la constitución de una dicotomía que

¹¹⁶ Aquí se hace alusión, en particular, a las dimensiones ópticas del ser que posibilitan la acción social y que son consideradas por Jorge Enrique González (2016) para fundamentar su hermenéutica analógico-icónica, a saber: subjetividad, corporalidad, lingüicidad, temporalidad-historicidad, esteticidad y eticidad.

permita separar el ver como un fenómeno fisiológico y el ver como un fenómeno sociocultural, todo con el propósito de establecer una claridad conceptual a partir de la cual sean discriminados los aspectos de interés y los enfoques o disciplinas concernientes a cada modo de acometer tal fenómeno. Para ello, estos personajes han coincidido en proponer la escisión entre el acto de ‘ver’ y el acto de ‘mirar’, circunstancia que han fundamentado en la intencionalidad que, advierten, posee el segundo y de la cual, según ellos, carece el primero. De esta manera, mientras que el pasivo *ver* ha sido descrito como “el proceso fisiológico de recepción de estímulos”, el activo *mirar* ha sido definido como “el análisis dialéctico de un objeto intencionalmente visto” (Peña Casallas, 2020, p.107).

Por su parte, autores como Bal (2004), Mitchell (2003, 2005), Brea (2009), Martínez Luna (2012, 2014), Woodward (2014) y Mirzoeff (2016), más que reparar en elaborar una especificidad conceptual que posibilite distinguir entre el hecho biológico y el hecho cultural, han optado por señalar la naturaleza multidimensional que caracteriza al ver, aún en su escenario de mayor inconsciencia. Según Mirzoeff (2016), la neurología actual ha demostrado la existencia de una integración entre el cuerpo y la mente que ha permitido reconocer que la visión no es un juicio absoluto sino que es “un sistema de realimentación sensorial que se vale de todo el cuerpo, no solo de los ojos” (p.6). Esto ha llevado por tanto, y en primer lugar frente a una caracterización de la profundidad del ver, a destacar una naturaleza multisensorial o sinestésica de este acto, lo que a su vez ha supuesto refutar las predominantes concepciones modernas, endilgadas por René Descartes y Clement Greenberg, respecto a la visión como un sentido diferencial y como un proceso secuencial totalmente estructurado, así como al purismo o segmentación de las modalidades perceptuales. Como bien advierte Woodward (2014) respecto al tema, “[e]l ojo vive en una multidimensional, multisensorial “textura” de vida, en la cual ninguna modalidad sensorial puede ser privilegiada” (p.94).

Dicha circunstancia, aunada a la ya mencionada prefiguración del cuerpo como una matriz fenoménica que hace factible la experiencia y que se encuentra codeterminada con el mundo, ha suscitado entonces que, como anota Mirzoeff (2016), la visión haya sido también entendida, desde el plano subjetivo y social, “como algo que hacemos, en lugar de algo que simplemente sucede de manera natural” (p.26), es decir, como una construcción cultural aprendida y cultivada (Mitchell, 2003) que carece de neutralidad pues procede de las tendencias sociales, políticas, ideológicas, entre otras, que configuran y/o se naturalizan en

el sujeto (Peña Casallas, 2020). En este sentido, los actos de ver que, como acota Brea (2009), proliferan en el ámbito social, aún en su faceta de mayor pasividad o desinterés deben comprenderse como fenómenos:

extremadamente complejos que resultan de la cristalización y amalgama de un espeso trenzado de operadores (textuales, mentales, imaginarios, sensoriales, mnemónicos, mediáticos, técnicos, burocráticos, institucionales ...) y un no menos espeso trenzado de intereses de representación en liza: intereses de raza, género, clase, diferencia cultural, grupos de creencias o afinidades, etc. (Brea, 2009, p.6)

Es así que para analizar el ver y, por consiguiente lo visual, resulta necesario disolver cualquier delimitación conceptual, como aquella propuesta entre el ver y el mirar, “y más bien, como señala Martínez Luna (2012: 29), ‘retener la tensión entre ambas para reconocer aquí también la dimensión negativa del término ‘visual’ como impuro y contaminado, atravesado por los otros sentidos, los discursos y las prácticas” (Peña Casallas, 2020, p. 107).

Ahora bien, esta mentada comprensión y extensión del ver de igual manera ha significado la reconsideración de la visualidad y su preeminente carácter moderno de equivalencia con la visibilidad. La evidencia de que no existen objetos, hechos, fenómenos o medios puramente visuales debido a la naturaleza sinestésica de su interpretación (Mitchell, 2005; Brea, 2009), ha implicado que, como lo menciona Mieke Bal (2004), un campo como los estudios de cultura visual haya emprendido un camino para re-precisar su objeto de estudio. A partir de este proyecto y de las subsecuentes discusiones que ha suscitado el mismo, entre las cuales ha destacado la agencia y las múltiples concepciones y preconcepciones del sujeto en el proceso de dación de sentido, más que enfocarse en el segmento de la cultura cuyo carácter es visible, esta disciplina se ha interesado en el análisis de la visualidad o, como se ha entendido al interior de este territorio, en “los modos cultural e históricamente específicos de atender y *ver* lo visual” (Dauppe, 2011, p.490, énfasis añadido).

De esta manera, la visualidad ha pasado de concebirse meramente como un adjetivo que describe la cualidad de ser ópticamente perceptibles de los artefactos y se ha constituido en

un sustantivo que alude a las diversas y extremadamente complejas formas de ver que coexisten en el ámbito sociocultural, las cuales, como se ha advertido, poseen una naturaleza construida, exhiben una multiplicidad de intencionalidades, a la vez que expresan una multisensorialidad y una profunda multidimensionalidad (Peña Casallas, 2020) que va de lo imaginario a lo real y viceversa. Descrita como característica, anota Mieke Bal (2004), la visualidad no ha de restringirse entonces como una condición de visibilidad supeditada a la “cosicidad” del artefacto, es decir, a la materialidad¹¹⁷ o realidad concreta que parece designar su significado (i.e. no debe ser una cualidad del objeto), sino que ha de levantarse como la potencialidad de los hechos visibles de suscitar actos de visión, como la latente capacidad de establecer una dialéctica entre los afectos (sociales, políticos, religiosos, etc.) que encarnan los materiales visibles y aquellos que poseen quien los ve.

En este sentido, alrededor de la visualidad como acto de ver ha de considerarse también el condicionamiento y la estrategia que conlleva para su despliegue el conocimiento –no solo cognitivo– previamente forjado en el sujeto, así como las voluntades subyacentes a tal entendimiento formado. Como acota Foucault (1975, citado en Bal, 2004) “el conocimiento básicamente dirige y da el tono de la mirada, haciendo por tanto visibles aquellos aspectos de los objetos que podrían permanecer invisibles” (p.20), esto a su vez, como destaca Bal (2004), supone un proceso anverso en que otros elementos se abandonen en la oscuridad. Tal circunstancia, fomentada por las inclinaciones culturales, políticas, sociales, entre otras, incorporadas en el individuo producto de su bagaje experiencial, implica que la visualidad deba ser entendida como una práctica de selección que apela a revelar o dejar en evidencia algunos aspectos a la vez que omite otros, ello sin desconocer la relación que en últimas estos establecen. Así pues, más que únicamente reparar en los aspectos vistos, la noción de una visualidad “ha de confrontar la relación coconstitutiva de lo visto y lo no visto, de lo material y lo inmaterial, interrogando el porqué de las ausencias o las permanencias al reconocer la existencia de formas de ver hegemónicas y contrahegemónicas” (Peña Casallas, 2020, p. 108).

¹¹⁷ La relativización de la materialidad, dígase tangibilidad de los dispositivos visuales, toma una mayor relevancia, menciona Martínez Luna (2014), con los entornos digitales actuales. Ahora bien, como coinciden este autor argentino y el autor estadounidense Bill Brown (2010), tal relativización no implica retirar de tajo la concretitud de los elementos sino más bien resituar dicho carácter, aludiendo a los distintos aspectos materiales con los cuales un dispositivo visual –tangible o intangible– conecta.

El acto de ver, en definitiva, requiere entenderse de esta manera como un proceso interpretativo¹¹⁸ donde el sentido emerge a partir del diálogo entre el observador y el objeto visto, ello, considerando, como acota Bal (2004), “que el concepto de significado es, en sí mismo, también dialógico puesto que es concebido diferentemente de acuerdo con diferentes regímenes de racionalidad y distintos estilos semióticos” (p.40).

3.2.2 La corporalidad vivificada

El reconocimiento de la naturaleza multisensorial del ver, al igual que la determinación de un complejo entramado de aprendizajes y voluntades que atraviesan al sujeto en la ejecución de tal acto (i.e. una visualidad), aunados a la ya mentada distinción que realizan los estudios de cultura visual, la fenomenología y la hermenéutica analógico-icónica del cuerpo como la génesis de la experiencia expresiva (i.e. emocional y sentimental) y racional, conlleva pues a reparar con mayor detalle en la noción que se constituye de la corporalidad al margen de las predominantes nociones objetivistas occidentales que han situado al cuerpo principalmente como un mecanismo biológico sujeto de un análisis médico-científico.

Contrario a las concepciones cartesianas que han llevado a señalar al cuerpo-máquina como un mecanismo que dispone de un compendio de funcionalidades cuyo despliegue se efectúa para poner información a disposición de un juez (i.e. el alma o la mente), figuras como Merleau-Ponty (1957), (1986); Lakoff & Johnson (1999); Le Breton (2002a), (2002b); Wegenstein (2010); Gallagher (2013) y González (2016) han coincidido en apuntar al cuerpo como una unidad –un todo– que establece una permanente reciprocidad con el mundo¹¹⁹, a la vez que han concordado en valorar a este “como el aspecto que permite dar sentido al mundo y el que hace posible la existencia de interacciones intersubjetivas, al ser un ‘vehículo de expresión en la acción social’” (González, 2016: 85, como se citó en Peña Casallas, 2020, p.109). Estos autores han reclamado, por tanto, resituar el énfasis que han puesto las teorías estructuralistas y postestructuralistas en las operaciones cognitivas y lingüísticas, las cuales, por cierto, se han concebido desde esta perspectiva fenomenológica

¹¹⁸ Es de resaltar que tanto Bryson (1983, citado en Bal, 2004), como Mitchell (2009) y Bal (2004) problematizan la noción de si acaso la visión resulta más próxima a la interpretación o a la percepción.

¹¹⁹ Esta reciprocidad es entendida por Merleau-Ponty (s.f., citado en Wegenstein, 2010) como *la carne (the flesh)*.

como el resultado o una subsecuente etapa de una primigenia experiencia corporal del mundo, y han demandado centrar el interés o al menos considerar desde un enfoque más holístico las originarias operaciones corporales que suscitan o dan pie a procesos como la conceptualización¹²⁰. Como bien señala Merleau-Ponty (1986):

Es necesario que el pensamiento de ciencia –pensamiento de sobrevuelo, pensamiento del objeto en general– se vuelva a situar en un “hay” previo, en el sitio, en el suelo del mundo sensible y del mundo trabajado, tal como está en nuestra vida, para nuestro cuerpo; no ese cuerpo posible del que fácilmente se puede sostener que es una máquina de información, sino este cuerpo actual que llamo mío, el centinela que asiste silenciosamente a mis palabras y mis actos (Merleau-Ponty, 1986, p.11).

Ahora bien, dado que la pretensión de reivindicar al cuerpo, encabezada por el filósofo francés, se fundamenta principalmente en la retoma del carácter matriz de la corporalidad en la experiencia subjetiva y social, dicha empresa no puede comprometer únicamente ejercer una transformación en la postura moderna que promulga el aislamiento de los sentidos en pos de avanzar hacia la adopción de una perspectiva multimodal del fenómeno perceptual. Esta inclinación requiere, sobre todo, del abordaje o la puesta en evidencia de “los aspectos inconscientes, los procesos corporales complejos desarrollados antes de y durante la recepción de estímulos –a diario omitidos por el pensamiento– que, al igual que la percepción, dan forma al modo en que se interactúa con el mundo” (Peña Casallas, 2020, p.108)¹²¹.

A través del movimiento y la naturalidad propia de su ejecución, indica Mark Johnson (2008), el sujeto establece, incluso desde antes de su nacimiento¹²², un contacto con su entorno. Tal acto en el cual se descubre el individuo, a partir de su despliegue y no de una

¹²⁰ Nótese aquí que el planteamiento no apunta únicamente a retomar la corporalidad, sino que se orienta en sí mismo a reivindicar el papel del sujeto.

¹²¹ Como explican Johnson (2008) y Gallagher (2009) el cuerpo parece esconderse de nuestro proceso de creación de sentido. A pesar de que seamos conscientes de la intencionalidad que nos lleva a ver, así como de los fenómenos mismos que estamos viendo, desatendemos nuestro acto de visión. Los complejos procesos corporales, mencionan estos autores, se mantienen ocultos para hacer fluida nuestra experiencia.

¹²² Aquí se alude puntualmente al último trimestre de gestación donde el sujeto, producto del desarrollo de su cuerpo, empieza a establecer un relacionamiento con su espacio de desarrollo.

potencia o latencia¹²³, le permite a este identificar su esquema corporal, es decir, configurar un “mapa” de su cuerpo (i.e. la propiocepción) y reconocer las capacidades sensoriomotoras que puede desplegar en un ambiente y que le posibilitan luego avanzar “hacia el espacio objetivo o exterior donde se distinguen las acciones” (Peña Casallas, 2020, p.108). El movimiento se constituye pues en el acto primigenio de dación de sentido desarrollado por el individuo y en el fenómeno que, en sí mismo, detona la fundamental capacidad de semiosis del sujeto o, dicho de otro modo, se erige como el suceso inaugural que da paso a la cualidad y disposición del individuo de otorgar un sentido a los elementos que dan forma o emergen de su experiencia. Y si bien, como se ha mencionado anteriormente, producto del dominio de las teorías lingüísticas se ha asumido la prevalente noción de que el sentido procede únicamente de los conceptos y las proposiciones o, en otras palabras, de un flujo de procesos lógicos y conscientes que vinculan a un significante con un significado, lo cierto es que, como demuestra el movimiento, la formación del sentido antecede –o acaso excede– a los dominios conceptuales (Woodward, 2014); “se desarrolla incluso antes de nuestra consciencia de ello” (Johnson, 2008, p.26). Como bien señala Johnson (2008), a partir de la experiencia motora que se vive y no se conceptúa, se entienden y anticipan, mucho antes de la adopción de un lenguaje y un pensamiento proposicional¹²⁴, aspectos como la fuerza requerida para mover un elemento, las trayectorias lineales o no lineales que presentará un artefacto en desplazamiento, las distancias existentes entre elementos pertenecientes a un entorno, o la posición que ocupa un objeto respecto a otros en un ambiente. Esto, cabe anotar, resulta crucial no solo para comprender el modo en que se forman aprendizajes preconceptuales, sino para revelar que a experiencias provenientes de otros registros o contextos, como el visual o el lingüístico, y las cuales, se cree, aluden a nociones conceptuales como gravedad, agudeza, proximidad o direccionalidad, subyace un *piso corporal*, principalmente inconsciente, que les da forma y hace factible su total comprensión (Figura 3-15 y Figura 3-16).

¹²³ El sujeto se descubre moviéndose y hace sentido del mundo a partir de su movimiento, no desde la identificación de una potencialidad de movimiento mediada por una consciencia de tal acto.

¹²⁴ Al respecto es importante mencionar que todos, como neonatos, empezamos a otorgar un sentido al mundo a partir de nuestro movimiento y, primordialmente, como señala Johnson (2008), de la mirada mutua que establecemos con nuestros congéneres más inmediatos en el acto de copia de los gestos comunicativos corporales.

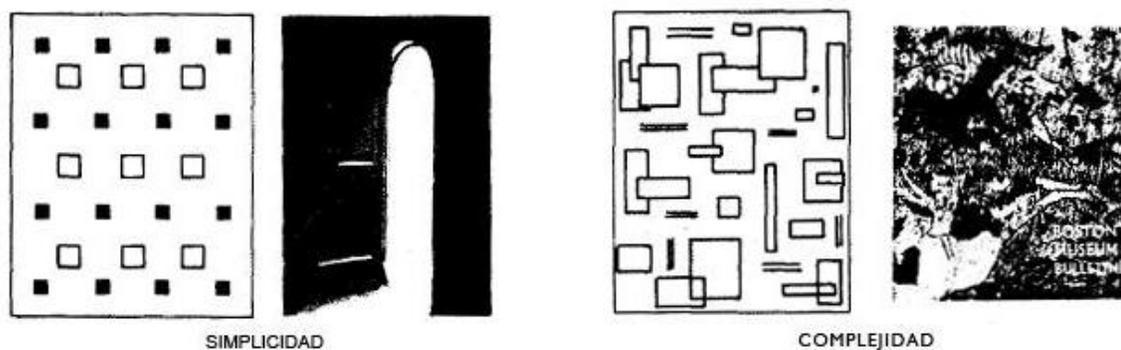


Figura 3-15: Simplicidad/Complejidad. Fuente: El Blog de Pintura de My Tale I Teach (2000)

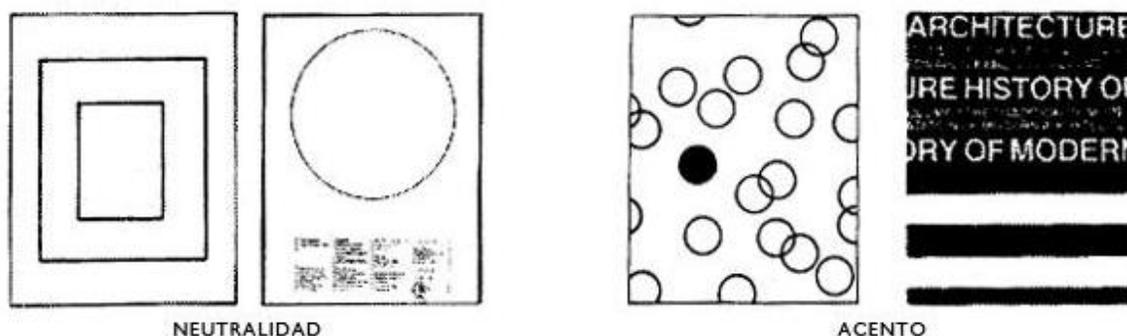


Figura 3-16: Neutralidad/Acento Fuente: Fuente: El Blog de Pintura de My Tale I Teach (2000)

En este sentido, el análisis de lo social no debería partir de lo social mismo, es decir, del estudio de las significaciones compartidas, sino de la dimensión subjetiva (Touraine, 2000) y su mencionada fundamentación corporal; del ser y estar en el mundo que revela que solo cuando se constituye un *yo* se da paso a la capacidad de simbolizar en un espacio comunitario. El estudio de los ámbitos de sentido habría de surgir del reconocimiento de que bajo toda práctica conjurada en el espacio social existe un sujeto o un grupo de sujetos quienes expresan a través de su cuerpo formas particulares de habitar el mundo que se hallan mediadas por sus experiencias e inclinaciones previamente formadas. Ello implica que de *poseer un cuerpo* sea reconstituida la idea fundamental de que *se es un cuerpo*, y que, por tanto, se considere que este último, más que ser un artefacto o un medio del que dispone el hombre y que es transparente, subordinado o suplementario, es un medio expresivo en la acción social. El cuerpo, ha de retenerse entonces:

como el soporte que obtiene y confiere lo que Merleau-Ponty (1957) señala como un “arco intencional”: una relación con el pasado, el porvenir, el medio humano, la situación física, ideológica y moral del sujeto. Un objeto que hace manifiesta una forma de ser en el mundo y da “una forma visible a las intenciones” (González, 2016: 85, como se citó en Peña Casallas, 2020, p.108).

Considerando así la continua relación existente entre lo subjetivo y lo social, el orgánico vaivén entre la experiencia corporal particular y la experiencia comunitaria, como anota González (2016), se ha de ponderar entonces que “los procesos de producción y reproducción de sentido se constituyen ontogenéticamente a partir de una red intercorporal de reenvíos metonímicos” (p.86) o, dicho de otro modo, de un flujo de conocimientos emergentes del cuerpo, que se proyectan a través del mismo, y que recaen en un ámbito social donde se les dota de una significación compartida (Peña Casallas, 2020).

De cara a un ver y una visualidad amplificados, el cuerpo ha de ser pues vivificado en sus múltiples facetas. El acto de ver, otrora señalado como un hecho racional, cognitivo y, por ende, desencarnado, ha de adoptar una postura corporal, con la complejidad que ello supone¹²⁵. Como destaca Woodward (2014),

“lo que es denominado ‘percepción visual’ [el ver] puede ser más ampliamente entendido como guiado perceptualmente por la acción y el movimiento del cuerpo entero junto con el mundo emergente, es decir, está incorporado y este cuerpo es en sí mismo con el ambiente” (Woodward, p.154).

3.2.3 La reconstitución del artefacto visual

La consideración del cuerpo como la manifestación de un modo de ser en el mundo, conlleva a reevaluar toda producción material o inmaterial surgida del mismo, reparando en el hecho fundamental de que toda exteriorización u objetivación (i.e. cualquier elemento susceptible de hacer sentido) proveniente de la corporalidad del sujeto ha de comprenderse como una expresión tácita de dicho modo de ser (Peña Casallas, 2020). El artefacto visual,

¹²⁵ En referencia a esto, es necesario apuntar que Maurice Merleau-Ponty (1986) describe a la visión como una concentración del cosmos, es decir, como la encarnación de la continuidad ontológica entre el cuerpo, la mente y el mundo.

en particular, a partir de la noción previamente mencionada que señala a este como un dispositivo visible con la capacidad de provocar actos de visión, y de la perspectiva que apunta al objeto visual como un hecho orientado por la experiencia motora del cuerpo, ha de reconstituirse como una fuerza viva, lejana de las privilegiadas concepciones lingüísticas que describen a este no más que como un significante.

Como indica Woodward (2014), “[l]os aspectos formales de un trabajo visual, su forma, su calidad de línea y color siempre expresan un sentido encarnado, basado en el inconsciente funcionamiento sensoriomotor, sentimientos y el movimiento del artista que creó el trabajo” (Woodward, p.21). Ello supone, por tanto, que los artefactos visuales han de ponderarse como elementos depositarios del espeso trenzado de operadores e intereses señalados por Brea (2009) y los cuales son naturalizados por el sujeto en el desarrollo de su experiencia. La construcción del objeto visual en su materialidad visible, ha de comprenderse, “expone el recorrido de una disposición mental [y corporal] más profunda que distiende la temática del contenido narrativo más allá de lo que está disponible a través de recursos literarios [o lingüísticos]” (Kara, 2011, p.104).

En este sentido, el artefacto visual ha de sobrepasar la noción primordialmente representacional que ha dispuesto a partir de la modernidad, desde el ya señalado trabajo de hombres como René Descartes y Andrea Vesalio, y ha de asumir –o acaso retornar¹²⁶– a un enfoque de objeto energético por sí mismo, es decir, de elemento activo e independiente que no se constituye en el mero signo de otra realidad y del que no puede, incluso, prescindirse en los avatares del lenguaje lingüístico. Al fin y al cabo, “no es representacional un material visual en tanto consiste en hacer visible (o dar expresión visible) a las fuerzas multisensoriales, mnemónicas, imaginativas y ambientales [así como las relaciones de poder] que sustentan la actividad humana” (Woodward, 2014, p.174). Y aunque a partir de los planteamientos de autores como Benjamin pudiere cuestionarse la capacidad o la fuerza energética de los dispositivos visuales en entornos no-artísticos, en donde están sujetos a una reproductibilidad técnica que aparentemente les hace perder su aura, lo cierto es que

¹²⁶ Es de recordar que, como señalan Ardèvol y Muntañola (2004), previo a la modernidad existe un entendimiento espiritual de la imagen que le distingue como una fuerza viva que presenta y no representa.

tales objetos, conservan y presentan los modos de ser de los creadores de las piezas y, sobre todo, hacen factible el despliegue de los modos de ser de quienes los observan.

Al igual que el cuerpo, los artefactos visuales pueden ser entendidos como medios activos de comunicación que no solo refieren a contextos exógenos y, por el contrario, encarnan en sí mismos sus propios ámbitos de significación. Los artefactos visuales, entonces, se conciben como manifestaciones concretas de formas de ser, de ver y/o desver, cuya interpretación no depende de la recepción pasiva de un sentido predefinido, sino que, en sintonía con la legitimación dada a la interdependencia configurada entre sujeto y objeto, procede del juicio y la crítica del lugar y la forma en que se ve el artefacto (Peña Casallas, 2020, p.109).

3.3 Sinfonía

Habiendo reflexionado sobre las condiciones que constituyen y se derivan de una visualidad ampliada, *a la luz* de las posturas teóricas de la fenomenología, la hermenéutica analógico-icónica y los estudios de cultura visual, se devela la oportunidad y, sobre todo, la necesidad de elaborar algunas consideraciones y proyectar algunas implicaciones o repercusiones que tiene o habría de tener para una disciplina como el Diseño Gráfico el acoger la noción de una visualidad ampliada, el reparar en la complejidad subjetiva y social que constituye el acto de ver, en particular cuando se entiende que este campo *se ha visto* orientado por los valores de un *paradigma oculocéntrico* y por un esencialismo visual-óptico, como ha sido destacado en los capítulos previos.

3.3.1 El Diseño Gráfico desde la retoma de la corporalidad

La transformación en la concepción de la visualidad supone para el Diseño Gráfico modificar, en primera medida, la ponderación científico-objetivista que ha dispuesto alrededor de la corporalidad en pro de constituir un enfoque fenoménico de la experiencia, que implique cambiar el enraizado discurso sobre los signos y los sistemas (estructuralismo y postestructuralismo) y lleve a adoptar un énfasis en la interacción o el intercambio con los objetos (fenomenología) (Lawrie, 2008; Moszkowicz, 2009; Woodward, 2014). Ello conlleva sobrepasar las prevalentes nociones occidentales que han definido al cuerpo como un artilugio exógeno al hombre, a la vez que han condicionado su estudio a campos como

la medicina, así como exceder las preeminentes perspectivas disciplinares que han acogido al cuerpo como un “dispositivo biológico naturalmente dado para la ejecución de una práctica” y que han determinado a este como un elemento de estudio “para la correcta manifestación de estructuras anatómicas, por ejemplo, en ilustraciones, animaciones o demás piezas relacionadas con la figura humana” (Peña Casallas, 2020, p.109), todo para considerar al cuerpo al interior del campo “como la génesis de la experiencia creativa, a la vez que [...] como el origen de la semiotización de los ámbitos culturales y de los artefactos diseñados” (Peña Casallas, 2020, p.109).

Dicho cambio en la concepción del cuerpo en el contexto del Diseño Gráfico compromete, por tanto, suspender la profusa atención brindada al artefacto diseñado, a los medios y los métodos técnicos para desarrollarlo, a sus cualidades estético-formales¹²⁷ y a sus sentidos conceptuales que, está por demás advertir, en el marco del racionalismo del campo parecen estar absolutamente determinados, e implica fijar un interés en el vínculo ontológico que configuran los creadores, los observadores y los artefactos visuales, es decir, constituir una genuina preocupación por la relación dialógica y coconstitutiva que establecen las creencias, las intencionalidades (conscientes o inconscientes) y, en general, las formas de ser (ver) del diseñador gráfico y el espectador y las maneras de ser (ver) que encarna o suscita un dispositivo visual. En definitiva, esto supone retirar el apego por la “cosicidad” del elemento, abstraído de toda narrativa subjetiva y social, y explorar el potencial real de la comunicación (Moszkowicz, 2009).

En este sentido, y partiendo precisamente del propósito comunicativo que con tanta determinación, se reconoce, subyace al Diseño Gráfico¹²⁸, una visualidad amplificada conlleva a que la noción del acto comunicativo en el campo trascienda –o acaso anteceda– a la transmisión de conceptos y proposiciones, esto es, que sobrepase el afán por promover únicamente sentidos en el ámbito del lenguaje lingüístico y repare con mayor ahínco en la producción y/o difusión de experiencias expresivas o afectivas que son de una naturaleza primordialmente inconsciente, pre-conceptual y corporal. Después de todo, como

¹²⁷ Cabe señalar que a la luz de una visualidad amplificada en el Diseño Gráfico las cualidades estético-formales no pasan a un segundo plano y, como previamente se manifestó, encarnan el bagaje experiencial del creador de la pieza visual. No obstante, en particular se hace referencia aquí a la creación desencarnada de formas a la que alude Lawrie (2008), así como al análisis frívolo de las repercusiones de dichas formas en los ámbitos subjetivo y social.

¹²⁸ Véase *Preludio*, Capítulo 2.

menciona Samantha Lawrie (2008) en referencia al trabajo de Conklin y Merleau-Ponty, “la comunicación solo tiene sentido si la persona [o la comunidad] con la cual pretendemos comunicarnos ‘ha experimentado previamente el sentido en una circunstancia concreta’” (Conklin 2006, p. 112) (p.206), y tal concordancia en la significación solo puede formarse a través del dinámico intercambio entre nuestro cuerpo perceptual y el expresivo mundo de vida –que es, en sí, una interacción comunicativa–.

Esta circunstancia significa que el Diseño Gráfico conciba que su ejercicio:

no apunta hacia y desde el ojo –y el aparente todo que configura con el cerebro, como anota Costa (2003)–, sino hacia y desde el cuerpo mismo. Su producción visual –con los aspectos constitutivos y los sentidos analógicos a esta– no debe entenderse como un medio sujeto al análisis cognitivo de recepción de un estímulo visual y expresión de un juicio lógico-conceptual, sino que ha de ser valorada como una experiencia compuesta y vivenciada, primordialmente, desde el todo integral que configura tanto el cuerpo del diseñador como el cuerpo del lector; porque sensaciones como el contraste entre los trazos de un dibujo o una tipografía, el peso o la saturación de una composición, el “gris” de un bloque de texto y, así mismo, emociones como la felicidad, el enfado o la tristeza, primigenias en la interacción –creativa o interpretativa– con una pieza, antes de ser conceptuadas, son vivenciadas (Peña Casallas, 2020, p.109)(Figura 3-17)(Figura 3-18)(Figura 3-19).

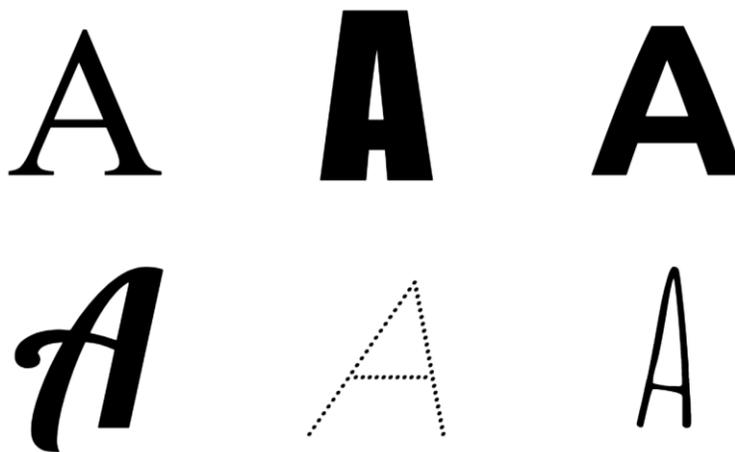


Figura 3-17: Contrastes tipográficos. Fuente: Creación propia



Figura 3-18: Contraste en bloque de texto. Fuente: Creación propia

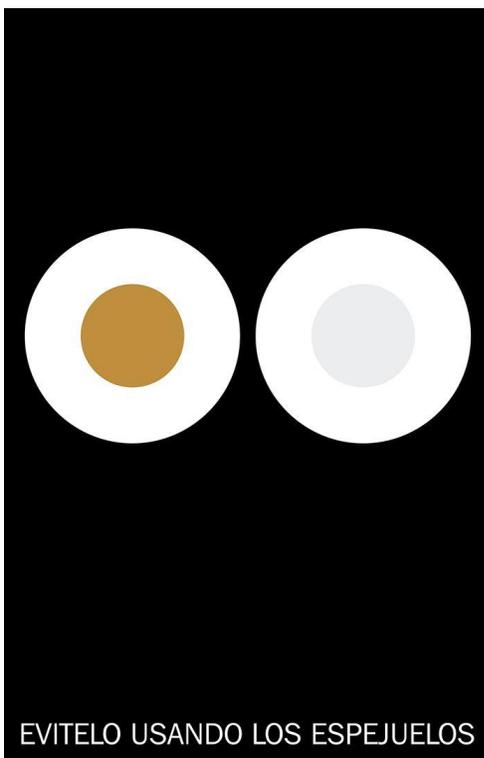


Figura 3-19: Evítelo usando los espejuelos. Fuente: Pinterest (s.f.)

Los elementos comunicativos procedentes del Diseño Gráfico, en cualquiera de sus cualidades (i.e. carteles, logotipos, periódicos, ilustraciones), deben concebirse entonces como aspectos fundados en el modo en que el diseñador gráfico interactúa o experimenta el mundo, como hechos basados en la manera en que este creador establece una relación con

su espacio y su alteridad, así como fenómenos *reconstruidos* por el trasfondo experiencial y las inclinaciones de sus observadores. En esta medida, la práctica creadora en el contexto del Diseño Gráfico más que apuntar a un entendimiento cognitivo y racional de las piezas debe dirigirse a la generación de un sobresalto en la corporalidad de quien aprecia las objetivaciones diseñadas mientras cumple con sus propósitos conexos como los ideológicos o los puramente instrumentales¹²⁹; parafraseando a Mosquera (1989), debe orientarse a la integración de los factores materiales, funcionales, espirituales, socio-culturales y estético-expresivos, entre otros, en vez de limitarse a una perspectiva utilitaria enmarcada en el favorecimiento de la sintáctica y la semántica¹³⁰.

Esta circunstancia plantea así, por una parte, que sea repensado desde el campo el qué conlleva efectuar la traducción de registros primordialmente sentidos o corporales a registros lingüísticos¹³¹, *visuales* y/o materiales, y por otra, a que sea transformada la preponderante *visión* frívola de la estética como acto de embellecimiento a través de la consideración del concepto fenoménico de la experiencia. Mientras que, por un lado, se requiere reparar con mayor atención en los códigos establecidos en las comunidades de sentido que permiten trasladar la experiencia vivida hacia una significación compartida en otro tipo de medio o registro (e.g. visual), lo que supone analizar con más cuidado desde el Diseño Gráfico la dimensión de la metáfora y la analogía, con las consabidas implicaciones que tiene en estas mostrar o dejar de evidenciar algo (Peña Casallas, 2020); por otro, se requiere acoger en la disciplina la noción de una esteticidad, en detrimento de una teoría estética, es decir, abandonar la persecución y la adecuación de aspectos formales de acuerdo a modelos preestablecidos para analizar y explorar los profundos impactos expresivos que puede suscitar la experiencia de las objetivaciones visuales provenientes de este campo en la continuidad ontológica que establece el observador con su mundo.

¹²⁹ De acuerdo a Jorge Enrique González (2016) el signo tiene un doble sentido, el literal y el figurado, el primero referente a la dimensión lingüística y el segundo a la carga emocional y afectiva de la cual lo dota el sujeto. Ahora bien, el reconocimiento de la relación coconstitutiva existente entre estos dos conlleva a que ninguno de ellos sea priorizado, sino que se retenga la constante tensión entre ambos.

¹³⁰ Como Deana McDonagh (comunicación personal, 21 de marzo de 2018) señala, los artefactos diseñados deben satisfacer más que necesidades funcionales; deben apuntar a necesidades suprafuncionales, como las emocionales.

¹³¹ Como apunta Jorge Enrique González (2016) “la posibilidad de tener un ámbito de comunicación amplio encuentra en el sistema de la lengua un referente necesario, incluso para establecer nuestros desacuerdos sobre lo que representan los códigos no-lingüísticos” (p.87). En este sentido, se hace indispensable establecer un comparativo de los distintos medios o registros con la lingüicidad, reteniendo la relación de proporcionalidad entre uno y otro, es decir, su vínculo de equivalencia.

Simultáneamente, el reconocimiento de la fundamentación corporal de la experiencia, así como la consecuente distinción del carácter multidimensional y multisensorial del acto de ver, supone en el contexto de la visualidad amplificadora que el Diseño Gráfico renuncie a toda noción moderna de aislamiento perceptual y a todo interés por preconizar el sentido de la vista o, dicho de otro modo, que este campo desista de toda idea de exclusividad visual-óptica de las manifestaciones visuales que produce. Como bien advierte Woodward (2014):

La encarnación (*embodiment*) del ojo (tanto del artista como del espectador) – la estructuración de la experiencia visual del ojo a través de la cooperación con el resto del cuerpo (sus kinestésicos, áureos, táctiles y olfativos sentidos)– da estructura a la creación y expresión de la forma del trabajo. El ojo no es meramente un mecanismo pasivo, funcionando en aislamiento; este está en constante cooperación con el resto de las experiencias sensoriales corporales, incluso cuando se asume que están ausentes del trabajo visual. Es esta ‘ausencia material del mundo no-visual de los sentidos’ (Arnheim, [1957] 1997, p. 30) que está siempre perceptualmente presente, expresada en la forma del trabajo. Las sensaciones de olfato, equilibrio o tacto, aunque no están presentes materialmente siempre están perceptualmente sugeridas indirectamente a través de la dinámica expresiva de la forma visual (p.91).

Estas destacadas situaciones alrededor de la corporalidad, en definitiva, revelan, como señala Samantha Lawrie (2008), que el Diseño Gráfico va más allá de lo visual desde un enfoque óptico y que, a su vez, este campo sobrepasa el impacto social, cultural, político, etc., en una esfera conceptual, pues quienes ejecutan su práctica así como los dispositivos visuales derivados de su ejercicio no solo transportan como un medio pasivo valores e intereses –díganse conceptos– ideológicos, económicos, culturales, entre otros, sino que los encarnan y los construyen, o contribuyen a su constitución, debido a su carácter enactivo. En este sentido y como se ha mencionado previamente, resulta necesario retomar desde la disciplina la consideración y el estudio del cuerpo fenoménico para no recaer, como denuncian Ann Heylighen y Jasmien Herssens (2014), en el desarrollo de *formas diseñísticas de no conocer* derivadas justamente de la omisión de la experiencia corporal. Los diseñadores gráficos, como comunicadores en el ámbito de la profundidad visual, antes

que cualquier otra competencia, han de desarrollar su experticia en el intercambio de experiencias compartidas (Lawrie, 2008).

3.3.2 El Diseño Gráfico como ejercicio hermenéutico

Ahora bien, el reconocimiento de la naturaleza construida del ver, así como la ponderación del carácter multisensorial y multidimensional que este acto expone, supone que la actividad creadora en el marco del Diseño Gráfico se transforme y pase de ser una práctica que privilegia y justifica los aspectos técnicos y tecnológicos (i.e. los instrumentos materiales para la creación y el saber-hacer), que replica de forma acrítica formas o representaciones en un modo instrumental –mayormente, en apariencia, comercial–, que delega a otros campos el análisis riguroso de los ámbitos de producción y reproducción de sentido, así como el minucioso estudio del impacto de las objetivaciones visuales que se producen desde este territorio, y que esta se constituya en un ejercicio hermenéutico orientado por un enfoque humanista y constructivista que distingue la complejidad subjetiva y social del ver y el contexto, y que repara en la latencia del sentido de los artefactos visuales, más que en su previa determinación.

“En este sentido la práctica en el [Diseño Gráfico] ha de partir de la consideración de cómo se ve y cuál es el régimen escópico –visual– que se habita, privilegia o interroga, en vez de asumir que el diseñador y el lector ven” (Peña Casallas, 2020, p.110).

Y si bien es cierto que el ejercicio creativo del diseñador gráfico puede entenderse, per se, como un flujo hermenéutico debido a la necesaria interpretación que el diseñador debe efectuar de los signos en los ámbitos culturales, políticos, económicos, entre otros, en los cuales produce sus objetivaciones visuales, la realidad es que tal perspectiva hermenéutica debe reconfigurarse y robustecerse desde un enfoque metafórico y analógico-icónico¹³² que considere por igual y de forma detallada las textualidades lingüísticas y no-lingüísticas, que explore con ahínco la pragmática, en lugar de restringirse en la sintáctica y la semántica, y que a la vez vincule el entendimiento con la crítica (Jahnke, 2012), es decir, que no solo

¹³² Cabe recordar que el enfoque hermenéutico metafórico proviene de los planteamientos del francés Paul Ricoeur, y que la perspectiva de una hermenéutica analógico-icónica procede de los postulados del mexicano Mauricio Beuchot y del colombiano Jorge Enrique González.

repare en la lectura o el conocimiento del contexto como aspecto dado para la construcción de un artefacto visual, sino que explore, reconozca e interrogue la historicidad de los signos y los ámbitos de sentido, su naturaleza volátil (material e inmaterial), la constante existencia de enajenaciones –como la visual, por ejemplo–, y la continua tensión de hegemonías y contrahegemonías epistemológicas, culturales, sociales, políticas, etc. que subyacen a estos.

Este renovado enfoque hermenéutico supone entonces que la práctica al interior del Diseño Gráfico, antes, durante y después de la producción del hecho visual se reconstituya como un ejercicio de tres fases: la primera encaminada a entender las formas de ser y ver (institucionales, sociales, etc.) que encarna o pretende cargar el diseñador gráfico¹³³, la segunda orientada a reconocer los modos de ser y ver de los lectores situados en ámbitos de sentido específicos, y la tercera dirigida a comprender las consecuencias y los alcances de los dispositivos visuales al disponerlos en los distintos contextos (Peña Casallas, 2020).

En un primer lugar, el diseñador gráfico debe analizar y ser crítico respecto a la manera en que ve y el lugar desde el cual lo hace este o quienes pueden llegar a gobernar su ejercicio, en otras palabras, debe ponderar la manera en que sus concepciones y preconcepciones o los valores y creencias de quienes guían su hacer condicionan y/o afectan el modo en que interactúa con el mundo y, en particular, en su forma de acometer los dispositivos visuales en el marco de la cultura visual; en definitiva, debe reflexionar sobre las varias dimensiones que impactan su práctica (Dauppe, 2011). En este sentido, parafraseando a Gómez y Henao (2017), la primera etapa de la práctica del Diseño Gráfico se debe configurar como una investigación contra la propia visualidad o contra la de aquellos que requieren su actividad, como un acto que pone de manifiesto múltiples intencionalidades y disposiciones que son cruciales para orientar la acción en el ámbito social, sea o no a partir de la creación de piezas visuales.

¹³³ Entiéndase aquí pretender cargar como el acto del diseñador gráfico para procurar adoptar formas de ser y ver que provienen de actores en otros contextos y con otras perspectivas con el fin de dotar a las piezas de dichas formas. Tal fenómeno sucede, sobre todo, cuando se instrumentaliza al Diseño Gráfico para proferir tendencias o inclinaciones ideológicas que el diseñador gráfico como individuo no posee en sí mismo.

Por su parte, la segunda fase conlleva que el diseñador gráfico ejerza un estudio detallado (lingüístico y no-lingüístico o expresivo)¹³⁴ acerca de:

los lectores, los procesos y los ámbitos de producción y reproducción de sentido en los cuales participan, buscando entender los aspectos sociales, políticos, ideológicos, instrumentales, entre otros, que inciden en las formas hegemónicas y contrahegemónicas de ver de tales sujetos en dichos escenarios... (Peña Casallas, 2020, p.110).

Esto implica reconocer el carácter vivo del signo (e.g. la objetivación visual), es decir, su capacidad de transformar y transformarse de acuerdo a los enfoques construidos en un entorno y, por otro lado, considerar que las perspectivas encarnadas por los sujetos y las comunidades, sus experiencias vividas y entendimientos creados a partir de las mismas son las únicas que pueden condicionar la efectividad del proceso comunicativo que se circunscribe al ejercicio del Diseño Gráfico. Es así que el diseñador gráfico antes que mantenerse abstraído de la forma en que se construye sentido en un ámbito o tomar de forma pasiva las formulaciones realizadas por los semióticos, debe retomar su carácter antropológico y aproximarse desde su interacción a la complejidad contextual, constituida por múltiples tensiones que solo aportan dificultad y riqueza a tal interpretación. Como anota Marcus Jahnke (2012):

aceptar la implicación del ser en la interpretación significa también reconocer que el ser evoluciona en estos procesos —de modo que un ‘más rico ser sea recibido’, en palabras de Ricoeur. En esta perspectiva, diseñar es tanto un proceso de aprendizaje como uno de generación de un resultado de diseño [i.e. un tangible]. El objeto diseñado puede incluso ser visto como una secundaria manifestación de este proceso de aprendizaje (p.37)

Finalmente, la tercera fase supone que el diseñador gráfico sobrepase el análisis formal-estético de las piezas visuales otrora construidas y que así mismo exceda la consideración

¹³⁴ Cabe advertir que dicho estudio no se configura como una actividad desde la lógica objetivista, en torno al entendimiento de un objeto dado y limitado; este estudio apunta al reconocimiento de los aspectos sensibles y conceptuales o proposicionales a través de una interacción, es decir, a partir de la vivencia misma de las creencias y las formas de relacionarse con el mundo que tienen estos lectores y estas comunidades.

de que su participación en el espacio subjetivo y social llega hasta la introducción del artefacto diseñado, para que este repare en las variadas repercusiones expresivas y lógicas de las objetivaciones creadas a partir de su ejercicio; que este advierta la aceptación, el rechazo o la resignificación de sus artefactos, al igual que los usos culturales, económicos, institucionales, entre otros, que los sujetos y las comunidades les dan a dichos artefactos con base en la semiotización procedente de sus modelos de ser y ver el mundo. Al fin y al cabo, el diseñador gráfico debe otorgar mayor atención al papel y a la agencia de los observadores en la dación de sentido y retirar el énfasis dado al objeto que el privilegio de enfoques críticos como el de la historia del arte han creado en el Diseño Gráfico.

Y aunque pueda parecer que dicho flujo hermenéutico propuesto coarta las capacidades técnicas del diseñador gráfico, lo cierto es que tal movimiento crítico-interpretativo apunta en realidad a fortalecer su saber-hacer, ello a partir de la consideración y la consciencia de qué requiere desarrollar una pieza para alcanzar una cierta pretensión de efectividad, así como desde el reparo de qué implicaciones tiene crear y ubicar en el escenario cultural un artefacto visual. En el marco de este ejercicio hermenéutico la actividad puramente técnica del diseñador gráfico habría de pasar de ser una dinámica mayormente desencarnada y despreocupada por las formas, como denuncia Samantha Lawrie (2008), para constituirse en una que explora la potencia de la interactividad de los sujetos con dichas formas.

3.3.3 El Diseño Gráfico y la fuerza viva del artefacto visual

Consideradas las repercusiones que habría de tener en el Diseño Gráfico la adopción de una visualidad amplificadora y la consecuente retoma de la corporalidad, a la vez que el reconocimiento de las complejas formas de ver que coexisten en los ámbitos de sentido para el proceso de semiosis, resta ahora advertir la manera en la cual se habría de reestructurar la concepción en torno al artefacto visual diseñado.

Los artefactos visuales, sometidos [...] a la complejidad contextual a la que contribuyen y que encarnan, han de atenderse como dispositivos cuyo proceso interpretativo depende de un entramado complejo de redes de significación –por ejemplo, experiencias subjetivas y acuerdos sociales–, las cuales son tejidas al interior de y entre los modelos culturales y, simultáneamente, determinan a y son determinadas por el sujeto (Peña Casallas, 2020, p. 110).

En este sentido, las objetivaciones visuales procedentes del Diseño Gráfico han de concebirse como aspectos multívocos y no unívocos o, en otras palabras, elementos que presentan múltiples sentidos condicionados por la experiencia fenoménica de los sujetos. Y a pesar de que esta circunstancia parezca suscitar en realidad la idea de un equivocismo, es decir, la noción de que cualquier interpretación subjetiva es válida, lo cierto es que debe reconocerse que estos diversos sentidos se configuran como significaciones reguladas producto de acuerdos intersubjetivos –no solo lingüísticos– en diferentes ámbitos de sentido. Es así que los artefactos visuales diseñados en lugar de consolidarse como dispositivos preestablecidos con un solo sentido, deben advertirse como objetos dotados de una significación sugerida –la del diseñador–, cuya naturaleza es eminentemente polisémica y a partir de la cual, por supuesto, se señala la necesidad de abandonar una visión científicista del Diseño Gráfico, enarbolada principalmente en la ambición de plena efectividad que enfoques como el semiótico –o más específicamente el semiológico– han determinado en el campo.

Las imágenes [o los dispositivos visuales] del diseño gráfico son más que la exitosa comunicación de un mensaje dado como parte de un brief de diseño. Su vitalidad y ontogénesis corre más profundo que el proceso semántico de reconstrucción de un socialmente embebido modelo de consumo. Son una expresión de la dinámica y siempre cambiante naturaleza de la percepción, cognición, imaginación y experiencia corporal humana, que está inmersa en un entorno que siempre está “convirtiéndose” (Woodward, 2014, p.232)

En definitiva, las objetivaciones visuales diseñadas han de adquirir una perspectiva de fuerza viva y no representativa, es decir, se han de constituir como elementos que en sí mismos pueden suscitar o construir contextos (Martínez Luna, 2014) y que se hallan latentes o dispuestos a una actualización de su sentido. Como bien advierte Woodward (2014), “[u]n diseño no es más que una invitación para fusionar experiencias (de quien hace y quien recibe)” (Woodward, p.11).

3.4 Coda

Este capítulo ha procurado delinear los aspectos que comprometen la noción de una visualidad ampliada a la luz de las perspectivas teóricas de los estudios de cultura visual, la fenomenología y la hermenéutica analógico-icónica, a la vez que ha pretendido exponer una perspectiva epistemológica del Diseño Gráfico desde las repercusiones o implicaciones que, se concibe, tendría para el campo el adoptar esta extensión de la visualidad en su ejercicio. Tal proyecto ha sido emprendido con el propósito de situar algunas consideraciones respecto a qué lleva o llevaría al Diseño Gráfico a ser o a concebirse como “algo más”, en referencia a los alcances de este campo en diversos escenarios.

4. Conclusiones y recomendaciones

Esta tesis, fundamentada en los estudios de cultura visual, la fenomenología y la hermenéutica analógico-icónica, ha presentado como aspecto principal una perspectiva epistemológica del Diseño Gráfico que revela que esta disciplina, tanto para el diseñador como para los múltiples observadores y promotores de las objetivaciones visuales diseñadas, trasciende la experiencia visual-óptica. No obstante, en la medida en que esta propuesta investigativa se acoge justamente a la filosofía hermenéutica analógico-icónica, en torno a la necesidad de efectuar un análisis y una crítica a las enajenaciones de un fenómeno o un campo previo a la proposición de un camino alternativo, esta tesis también ha revelado una reflexión sobre el preponderante modelo de pensamiento occidental que ha situado a la visión y lo visual como los parámetros de la verdad, el conocimiento y la realidad, al igual que ha expuesto un estudio de las repercusiones que las convicciones de tal modelo de pensamiento ha tenido en la conformación de la práctica y el episteme del Diseño Gráfico, en particular a través de su esencialismo visual. Así, la composición de la propuesta investigativa y su correspondiente diseño metodológico no solo han permitido, al avanzar desde la perspectiva diferencial de los estudios de cultura visual, la fenomenología y la hermenéutica analógico-icónica, revelar nuevos escenarios de interés, o renovar la preocupación alrededor de antiguos territorios de incidencia del Diseño Gráfico, sino que a su vez han posibilitado demostrar que los fundamentos, las discusiones y las repercusiones de la disciplina han estado trazados, desde siempre, por fenómenos socioculturales de mayor amplitud que, en múltiples ocasiones, han sido desdeñados por el énfasis en la técnica.

La primera parte de esta composición (Capítulo 1) ha encarado el proceso de constitución del paradigma oculocéntrico de occidente, las subyacentes tendencias objetivistas, positivistas y racionalistas que le han gobernado, así como las consecuentes inclinaciones y exclusiones que se han derivado de los enfoques que han estructurado este paradigma. En

este sentido, esta sección de la propuesta ha abordado la manera en que se ha configurado el predominio de la visión sobre las demás modalidades perceptuales, a la vez que ha acometido el modo en que lo visual se ha establecido sobre otros sistemas semióticos. Ello, aunado al análisis del privilegio de la mente –o el alma– y la razón sobre el cuerpo y la sensación, ha demostrado la manera en que en el pensamiento occidental se ha privilegiado el aislamiento, el desapego y la exterioridad (Pallasmaa, 2005), se ha promovido el entendimiento del ver como un fenómeno biológico y completamente determinado (i.e. input para un juicio racional), se ha fomentado el reconocimiento del cuerpo como una posesión del hombre en detrimento de un soporte esencial e inalienable a su naturaleza, se ha impulsado la concepción de las imágenes y los dispositivos visuales como artefactos representacionales y, finalmente, se ha favorecido el constructo que aísla los sentidos en la experiencia perceptual del mundo.

La segunda parte de esta propuesta investigativa (Capítulo 2) ha relacionado la manera en que las cualidades y las inclinaciones del paradigma oculocéntrico occidental, además de otras circunstancias provenientes del racionalismo y el objetivismo preponderantes en el modelo filosófico de occidente, han sido acogidas y han incidido en la configuración del Diseño Gráfico. Este análisis ha permitido develar el modo en que tal paradigma oculocéntrico ha suscitado en el campo una prevalente postura de un esencialismo visual, en el marco del cual, esta tesis denuncia, se han constituido una serie de vacíos epistémicos de cara a los alcances y las preocupaciones de la disciplina, entre los que han sobresalido la omisión del cuerpo fenoménico y la falta de atención al vínculo interactivo entre el sujeto y el artefacto visual diseñado. Es así que este capítulo, en primer lugar, ha caracterizado las condiciones propias del esencialismo visual del Diseño Gráfico, destacando entre ellas el predominante deseo de la disciplina por sobreponer las cualidades objetivantes de la visión a otros sistemas o medios, la tendencia a concebir la vista y lo visual como hechos ópticos y racionales separados de los demás sentidos y del cuerpo mismo, y la propensión a describir la visualidad como una cualidad de visibilidad de los artefactos; y en un segundo lugar, ha expuesto la manera en que estas mencionadas lógicas han significado para el Diseño Gráfico el privilegio de la práctica (i.e. el saber-hacer) en detrimento de la teoría, la disposición a sobresimplificar conceptos y paradigmas, la predilección por analizar las condiciones formales y técnicas de los artefactos, la inclinación hacia un modelo de comunicación lingüística de significado-significante (estructuralista y postestructuralista) y, como

resultado de esta última, la búsqueda de un funcionalismo semiótico que coarta las capacidades expresivas del cuerpo y el artefacto visual.

La tercera parte de esta disertación (Capítulo 3) ha ofrecido una perspectiva epistemológica que exhibe algunas consideraciones respecto al modo en que habría de transformarse el Diseño Gráfico o la manera en que habría de modificarse su entendimiento si, contrario a las convicciones racionales y objetivas del paradigma oculocéntrico, este campo adoptase un enfoque amplificado de la visualidad, el ver, el cuerpo y el artefacto visual, con base en los planteamientos constructivistas de los estudios de cultura visual, la fenomenología y la hermenéutica analógico-icónica. Al respecto, esta perspectiva epistemológica ha demostrado, en primer lugar, la necesidad de comprender el acto de ver y, por ende, la visualidad al interior del Diseño Gráfico como un hecho construido, con una intencionalidad y una naturaleza multidimensional y multisensorial, de modo que se diluya cualquier aislamiento de lo visual respecto a otras modalidades perceptuales y que, así mismo, se conciba en toda su dimensión la complejidad que conlleva producir e interpretar las objetivaciones visuales a las que este campo se orienta. Ello ha hecho manifiesto el interés por que esta disciplina abandone la excesiva preocupación por la técnica (i.e. el saber-hacer), el estudio frívolo de las formas de los artefactos, al igual que la obviedad con la que se ha considerado la visión, para que ella explore con mayor reparo y constancia en las formas de ver –o desver– de las cuales disponen los sujetos en los diversos ámbitos de construcción y reproducción de sentido, y que son las que en definitiva actualizan la significación de un elemento.

En este sentido y de acuerdo al énfasis que esta concepción ampliada de la visión y la visualidad ha puesto en la dimensión corporal del sujeto, así como en la relación interactiva que este establece con el objeto, esta perspectiva epistemológica ha advertido, por una parte, la necesidad de vivificar al cuerpo fenoménico como la génesis de la experiencia creativa e interpretativa de los dispositivos visuales, y por otra, la premura por trasladar la atención que históricamente ha sido brindada al artefacto visual diseñado, a sus características formales y su sentido aparentemente determinado o finito, para posicionarla en el vínculo de coconstitución, en la relación de bidireccionalidad que establecen el diseñador y el dispositivo visual creado, así como el observador y el objeto visto. Esta perspectiva ha demandado, por tanto, el paso de un enfoque estructuralista y postestructuralista a uno fenomenológico en donde se reconcilien los avatares

comunicativos del lenguaje lingüístico con un reconocimiento pleno del origen y la potencialidad estética y comunicativa del cuerpo, es decir, donde se establezca una conexión entre los registros corporales y lingüísticos, y donde se fije una conjunción entre el sentido proposicional y el significado expresivo que encarnan y detonan las piezas visuales diseñadas.

De allí que esta mirada epistemológica expuesta haya promovido la configuración de la práctica en el Diseño Gráfico como un ejercicio hermenéutico de análisis y crítica, que abarca la reflexión sobre las maneras de ser-ver del diseñador, la ponderación de las maneras de ser-ver que coexisten en y desde los diversos lectores en un contexto, así como la consideración de las repercusiones que las objetivaciones visuales diseñadas, como presentaciones y no representaciones, tienen al ingresar en la continuidad ontológica mente-cuerpo-mundo de quienes hacen sentido de las mismas.

A partir del alternativo entendimiento del Diseño Gráfico desde la noción de una visualidad amplificada, en definitiva, esta propuesta investigativa ha señalado la necesidad de que esta disciplina se aproxime a principios filosóficos que revelen la complejidad que ella conlleva y que amplíen sus alcances más allá de la industria y, por supuesto, de la experiencia visual-óptica.

Ahora bien, justamente debido a esta mencionada necesidad de acercarse a principios filosóficos, esta tesis ha buscado inspirar la certeza respecto a que el Diseño Gráfico ha de constituirse como una interdisciplina en lugar de como una disciplina, en la medida en que su objeto de estudio y sus modos de acometerlo, en el contexto de la visión ampliada, requerirían de articular los modos propios con enfoques sociológicos, antropológicos, culturales visuales, fenomenológicos, hermenéuticos, entre otras perspectivas que pudieran interrogar las formas en las cuales interactúan los artefactos visuales con las personas que hacen sentido de ellos. Tal transformación de una estructura disciplinar a favor de una estructura interdisciplinar, por supuesto, supondría que en los escenarios académicos y/o educativos donde son principalmente adelantadas las discusiones epistemológicas del campo, “sean nuevamente consideradas las formas de hacer, enseñar y analizar la disciplina” (Peña Casallas, 2020, p.111). Dicho de otra manera, si el Diseño Gráfico se transforma, alterando la concepción o la naturaleza del que se entiende es su centro o su esencia –lo visual-óptico–, si rebate su posición frente a la técnica y reconsidera su

participación en el escenario sociocultural, ello supone que revalúe sus métodos de aproximación al artefacto, a los lectores y que, así mismo, reoriente su modo de educar a quienes pretenden desempeñarse en esta área de conocimiento.

Finalmente, es necesario acotar que esta disertación se ha concentrado en el qué, en la formulación conceptual de qué es o qué habría de ser el Diseño Gráfico desde una distinta concepción de la visualidad, y que por tanto esta propuesta investigativa no alcanza las posibilidades metodológicas –el cómo– que los estudios de cultura visual, la fenomenología y la hermenéutica analógico-icónica pueden ofrecer. No obstante, como un modo de fijar algunas hipótesis personales, a modo de colofón, sobre la manera en que los métodos podrían transformarse de acuerdo a la disertación aquí elaborada, es importante anotar que los procesos de investigación o briefing han de ampliarse en tiempo y consideraciones, buscando que los análisis no se vean sesgados o reducidos a las cualidades estético-formales de piezas similares, sino que respondan a una consideración sistémica de las tensiones que juegan en la creación y la interpretación de los artefactos visuales. Al respecto, las metodologías implementadas en las más recientes aproximaciones de los estudios de cultura visual se anuncian como escenarios potables, toda vez que trascienden las consideraciones semiológicas presentes en obras aún referenciales para el estudio de la imagen en el Diseño Gráfico, como lo es el trabajo de Erwin Panofsky. Por otra parte, la exploración e hibridación de métodos “más cercanos”, implementados en el área del diseño de interacción (o diseño basado en la interacción) y el enfoque de diseño centrado en las personas, podrían arrojar valiosas perspectivas acerca de cómo realizar fusiones de experiencias “efectivas”, a través de artefactos visuales, producto de procesos cocreativos. Por último, a partir de la aproximación a otros territorios de conocimiento, se han de promover el entendimiento y el despliegue de marcos conceptuales y metodológicos para la creación e interpretación de dispositivos visuales in situ, esto es la adecuación a convenciones de sentido dentro de un campo (e.g. la estadística), el uso óptimo de herramientas de investigación de lo visual según la finalidad, y la construcción de piezas de acuerdo a la pragmática de la comunidad que hace sentido de estas. Ahora bien, resta desarrollar futuras investigaciones que aborden proposiciones más sólidas y minuciosas alrededor de cómo deberían configurarse los métodos en el campo desde una visualidad amplificada.

Bibliografía

- Ábside de Sant Climent de Taüll.* (1123). [Pintura] Recuperado de <https://www.museunacional.cat/es/colleccio/abside-de-sant-climent-de-taull/mestre-de-taull/015966-000>
- Ardèvol, E. y Muntañola, N. (2004). Visualidad y mirada. El análisis cultural de la imagen. Ardèvol, E. y Muntañola, N. (Ed.), *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea* (pp. 17-46). Editorial UOC.
- Aristóteles (s.f.). *Acerca del Alma*. Biblioteca Básica Gredos.
- Arnheim, R. (1986). *El pensamiento visual*. Editorial Paidós.
- Bal, M. (2004). El esencialismo visual y el objeto de los estudios visuales. *Journal Of Visual Culture*, 2 (1), 11-49. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5242699.pdf>
- Barnard, M. (2005). *Graphic Design As Communication*. Taylor & Francis Group. Routledge, 2005. <http://ebookcentral.proquest.com/lib/unal/detail.action?docID=1273176>.
- Bavcar, E. (2014). *Ludwigsburg*. [Fotografía] Recuperado de <http://www.evgenbavcar.com/images/photos/ludwigsburg/101025-ludwigsburg-003f.jpg>
- Bayazit, N. (2004). Investigating Design: A Review of Forty Years of Design Research. *Design Issues*, 20 (1), 16-29. <https://www.doi.org/10.1162/074793604772933739>
- Beltrán, F. (s.f.) *Evitelo usando los espejuelos*. [Ilustración] Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/53691420537725826/>
- Benjamin, W. (1989). *Discursos interrumpidos I*. Taurus.
- Bonsiepe, G. (1994). A step towards the reinvention of graphic design. *Design Issues*, 10 (1), 47-52. <https://doi.org/10.2307/1511655>

- Bosch, J. (1600-1620). *Batalla entre Carnaval y Cuaresma*. [Pintura] Recuperado de <https://artsandculture.google.com/asset/battle-between-carnival-and-lent-jheronimus-bosch/VQGsyTZgruBCPg>
- Brea, J. L. (2009). Los estudios visuales: por una epistemología política de la visualidad. *Centro de Estudios Visuales de Chile*, 1-16. <https://www.almendron.com/tribuna/wp-content/uploads/2006/01/Los-estudios-visuales-por-una-epistemolog%C3%ADa-pol%C3%ADtica-de-la-visualidad.pdf>
- Brown, B. (2010). Materiality. Mitchell, W.J.T. y Hansen, M (Ed.), *Critical terms for media studies*. (pp. 30-35). The University of Chicago Press.
- Buchanan, R. (2001). Design research and the new learning. *Design Issues*, 17 (4), 3-23. <https://doi.org/10.1162/07479360152681056>
- Carter, D. (2015). *Anatomía para el artista*. [Ilustración] Recuperado de <https://image.slidesharecdn.com/danielcarteranatomiaparaelartista-150428190905-conversion-gate02/95/daniel-carter-anatomia-para-el-artista-147-638.jpg?cb=1430248219>
- Català Domènech, J. M. (2001). La rebelión de la mirada. Introducción a una fenomenología de la interfaz. *Formats*, 3, 1-14. <https://www.raco.cat/index.php/Formats/article/view/256098>
- Chaves, N. (2008). *La imagen corporativa: teoría y práctica de la identificación institucional*. Editorial Gustavo Gili.
- Chaves, N. (s.f.). *La prelectura del mensaje gráfico*. Archivo de Norberto Chaves. https://www.norbertochaves.com/articulos/texto/la_prelectura_del_mensaje_grafico
- Coca-Cola ad for bottled Coke*. (1922). [Ilustración] Recuperado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1922_bottled_Coca-Cola_ad.png
- Colmenares, J. (2011). El museo multisensorial: cuando la oscuridad hace brillar al oro. *Boletín Museo del Oro*, 55, 25-43. <https://publicaciones.banrepcultural.org/index.php/bmo/article/view/4963/5204>
- Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*. Grupo Editorial Design.
- Cross, N. (2006). *Designerly ways of knowing*. Springer.
- Dauppe, M. (2011). Critical Frameworks for Graphic Design: Graphic Design and Visual Culture. *Design Principles and Practices: An International Journal*. 5 (5), 489-498. <https://doi.org/10.18848/1833-1874/CGP/v05i05/38183>

- Descartes, R. (1637). *La Dióptrica*. [Pintura] Recuperado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Descartes;_Diagram_of_ocular_refraction._Wellcome_L0012003.jpg
- Détrez, C. (2017). *La construcción social del cuerpo*. Editorial Universidad Nacional de Colombia.
- Dondis, D. (2000a). *Neutralidad/Acento*. [Ilustración] Recuperado de <https://mytaleiteach.com/2012/11/25/como-construir-la-percepcion-de-la-imagen/>
- Dondis, D. (2000b). *Simplicidad/Complejidad*. [Ilustración] Recuperado de <https://mytaleiteach.com/2012/11/25/como-construir-la-percepcion-de-la-imagen/>
- Drucker, J. (2010). Art. Mitchell, W.J.T. y Hansen, M (Ed.), *Critical terms for media studies*. (pp. 12-17). The University of Chicago Press.
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño*. Editorial Universidad del Cauca.
- Eyck, J. V. (1434). *El retrato de los Arnolfini*. [Pintura] Recuperado de https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/33/Van_Eyck_-_Arnolfini_Portrait.jpg/561px-Van_Eyck_-_Arnolfini_Portrait.jpg
- Eye Magazine. (2019). *Eye Magazine 96*. [Libro] Recuperado de <https://www.spd.org/behind-the-scenes/eye-96-and-eye-97>
- Foulkes, B. M. (20 de julio de 2006). *Ciegos diseñadores: Una propuesta a las escuelas de diseño (1996)*. Benjamín Mayer Foulkes. <http://benjaminmayerfoulkes.blogspot.com/2006/07/ciegos-diseadores-una-propuesta-las.html>
- Foulkes, B. M. (2014). El fotógrafo siega. Foulkes, B. M. (Ed.) *El fotógrafo ciego. Eugen Baucaer en México*, (6, 9-43). Diecisiete, teoría crítica, psicoanálisis, acontecimiento.
- Gálatas (s.f.) <https://www.bible.com/es/bible/89/GAL.5.16-24.LBLA>
- Gallagher, S. (2013). *How the body shapes the mind*. Oxford Clarendon Press.
- Goldschmidt, G. (1994). On Visual Design Thinking: The Vis Kids of Architecture. *Design Studies*, 15 (2), 158–174. [http://doi.org/10.1016/0142-694X\(94\)90022-1](http://doi.org/10.1016/0142-694X(94)90022-1)

Gómez, A. Y. y Henao, A. (2017). Covisualidad: investigación mutua y contra sí mismo. Gómez, A. Y. y Henao, A. (Ed.), *Relatos emergentes para rehacer la coexistencia*. Editorial Universidad Nacional de Colombia.

González, J. E. (2016). Análisis cultural hermenéutico. Aportes de la Hermenéutica analógico-icónica al Análisis cultural. *Serie Pensamiento analógico No. 8 Círculo hermenéutico*.

Griffin, D. (2016). The Role of Visible Language in Building and Critiquing a Canon of Graphic Design History. *Visible language*, 50 (3), 7-27.

<http://visiblelanguagejournal.com/issue/232/article/1562>

Haraway, D. (1988). Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. *Feminist Studies*, 14 (3), 575-599.

<https://www.doi.org/10.2307/3178066>

Harland, R. (2011) The Dimensions of Graphic Design and Its Spheres of Influence. *Design Issues*, 27 (1), 21-34. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00054

Hessen, J. (1971). *Teoría del conocimiento*. Instituto Latinoamericano de Ciencia y Artes.

Heylighen, A. y Herssens, J. (2014). Designerly Ways of Not Knowing: What Designers Can Learn about Space from People Who are Blind. *Journal of Urban Design*, 19 (3), 317-332.

<http://dx.doi.org/10.1080/13574809.2014.890042>

Heylighen, A. y Nijs, G. (2014). Designing in the absence of sight: Design cognition re-articulated. *Design Studies*. 35 (2), 113- 132. <http://dx.doi.org/10.1016/j.destud.2013.11.004>

Horta Mesa, A. (2004). Pensar el diseño..., hacer la síntesis. *Pensar el Diseño. Una profesión del Siglo XXI*, 2-20.

Iglesias, R. M., Bohórquez Antes, M., Martín Motta, J. y Speziale, A. (2013). La epistemología del diseño como construcción problemática. *Anales del IAA*, 43 (1), 121-134.

<http://www.iaa.fadu.uba.ar/ojs/index.php/anales/article/view/109/97>

Jahnke, M. (2012). Revisiting Design as a Hermeneutic Practice: An Investigation of Paul Ricoeur's Critical Hermeneutics. *Design Issues*, 28 (2), 30-40.

http://doi.org/10.1162/DESI_a_00141

Jauss, H. R. (2002). *Pequeña apología de la experiencia estética*. Editorial Paidós.

Johnson, M. (2007). *The meaning of the body. Aesthetics of human understanding*. The University of Chicago Press.

- Jones, C. (2010). Senses. Mitchell, W.J.T. y Hansen, M (Ed.), *Critical terms for media studies*. (pp. 45-50). The University of Chicago Press.
- Julier, G. (2006). From Visual Culture to Design Culture. *Design Issues*, 22 (1), 64-76.
<https://www.doi.org/10.1162/074793606775247817>
- Kara, L. (2011). The Hermeneutics of Image as an Aesthetic Modality: A Reflection on Architectural Image. *The International Journal of the Image*. 1 (2), 103-108.
<https://doi.org/10.18848/2154-8560/CGP/v01i02/44186>
- Kress, G. y Van Leeuwen, T. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Routledge.
- Krippendorff, K. (2006). *The semantic turn: a new foundation for design*. Taylor & Francis.
- Lakoff, G. y Johnson, M. (1999). *Philosophy in the flesh: the embodied mind and its challenge to Western thought*. New York Basic Books.
- Lawrie, S. (2008). Graphic design: can it be something more? Report on research in progress. *Art, Design & Communication in Higher Education*, 6 (3).
https://doi.org/10.1386/adch.6.3.201_1
- Lawson, B. (2006). *How Designers Think. The Design Process Demystified*. Oxford Architectural Press.
- Le Breton, D. (2002a). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Nueva Visión.
- Le Breton, D. (2002b). *Sociología del cuerpo*. Nueva Visión.
- Mahdjoubi, D. (2003). Epistemology of design. *Integrated Design and Process Technology*, 1-5.
https://pdfs.semanticscholar.org/9668/ecacb9928c39fb606b4e7cdda29ec24f023a.pdf?_ga=2.31412031.1888423283.1596860877-1234065142.1596860877
- Martínez Luna, S. (2012). La visualidad en cuestión y el derecho a mirar. *Revista chilena de Antropología Visual*, 19, 20-36.
http://www.antropologiavisual.cl/2012_19_arto2_martinez.html
- Martínez Luna, S. (2014). Visualidad y materialidad. El problema de la imagen y el (con)texto. *Revista internacional de la imagen*, 1 (2), 11-15. <https://doi.org/10.37467/gka-revvisual.v1.640>
- Meggs, P. (1991). *Historia del diseño gráfico*. Editorial Trillas.

- Meggs, P. y Purvis, A. (2014). *Historia del diseño gráfico*. [Libro] Recuperado de <https://www.editorialrm.com/libros/historia-del-diseno-grafico/>
- Merleau-Ponty, M. (1957). *Fenomenología de la percepción*. Fondo de Cultura Económica.
- Merleau-Ponty, M. (1986). *El ojo y el espíritu*. Editorial Paidós.
- Mirzoeff, N. (2016). *Cómo ver el mundo*. Editorial Paidós.
- Mitchell, W.J.T. (2003). Mostrando el ver: Una crítica de la cultura visual. *Revista Estudios Visuales*, 1, 17-40.
- Mitchell W.J.T. (2005). No existen medios visuales. Brea, J. L. (Ed.) *La epistemología de la visualidad en la era de la globalización* (pp. 17- 25). Estudios Visuales. Ediciones Akal.
- Mitchell, W.J.T. (2009). *Teoría de la imagen. Ensayos sobre representación verbal y visual*. Ediciones Akal.
- Mitchell, W.J.T. (2010). Image. Mitchell, W.J.T. y Hansen, M (Ed.), *Critical terms for media studies*. (pp. 24-29). The University of Chicago Press.
- Mosquera, G. (1989). *El diseño se definió en Octubre*. Editorial Arte y Literatura.
- Moszkowicz, J. (2009). *Phenomenology and Graphic Design Criticism: a re-evaluation of historical precedents in the age of New Media* [Tesis doctoral, University West of England]. <https://ethos.bl.uk/OrderDetails.do?uin=uk.bl.ethos.522561>
- Moszkowicz, J. (2013) American Pragmatism and Graphic Design: Retrieving the Historical and Philosophical Constitutions of a 'Non-Theoretical' Approach. *The Design Journal*, 16 (3), 315-338. <http://dx.doi.org/10.2752/175630613X13512595147032>
- Müller, J. y Remington, R. (2015). *Logo Modernism*. [Libro] Recuperado de https://www.taschen.com/pages/es/catalogue/graphic_design/all/02879/facts.logo_modernism.htm
- Müller, J. y Wiedemann, J. (2017). *La historia del diseño gráfico*. [Libro] Recuperado de <https://www.riversideagency.com.ar/libro.php?ean=9783836570817&t=La+historia+del+dise%C3%B1o+gr%C3%A1fico>
- Pallasmaa, J. (2005). *The eyes of the skin*. John Wiley & Sons.
- Peña Casallas, N. (2020). El diseño gráfico más allá de la experiencia visual-óptica. *Revista Urbano territorial*, 30 (2), 101-112. <https://doi.org/10.15446/bitacora.v30n2.81512>
- Platón (s.f.). *El Fedro*. Biblioteca filosófica. <http://www.filosofia.org/cla/pla/img/azfo2257.pdf>

- Platón (s.f.). *La República*. Ediciones Universales.
- Real Academia Española. (s.f.). Campo. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 24 de noviembre de 2019, de <https://dle.rae.es/campo?m=form>
- Real Academia Española. (s.f.). Disciplina. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 24 de noviembre de 2019, de <https://dle.rae.es/disciplina?m=form>
- Real Academia Española. (s.f.). Representar. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 17 de junio de 2018, de <https://dle.rae.es/representar?m=form>
- Real Academia Española. (s.f.). Visibilidad. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 17 de junio de 2018, de <https://dle.rae.es/visibilidad>
- Rembrandt (1632). *Lección de anatomía del Dr. Nicolaes Tulp*. [Pintura] Recuperado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rembrandt_-_The_Anatomy_Lesson_of_Dr_Nicolaes_Tulp.jpg
- San Agustín De Hipona (1982). *Confesiones, Libro Primero*. Porrúa.
- Saramago, J. (2001). *Ensayo sobre la ceguera*. Punto de lectura.
- Satué, E. (1988). *El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días*. Alianza Editorial.
- Schön, D. A. y Wiggins, G. (1992). Kinds of Seeing and Their Functions in Designing. *Design Studies*, 13 (2), 135–156. [https://doi.org/10.1016/0142-694X\(92\)90268-F](https://doi.org/10.1016/0142-694X(92)90268-F)
- Schütz, A. (1972). *Fenomenología del mundo social. Introducción a la sociología comprensiva*. Editorial Paidós.
- Simon, H. (1999). *The sciences of the artificial*. MIT Press.
- Taffe, S. (2012). *Shifting involvement: Case studies of participatory design in Graphic Design*. [Tesis doctoral, Swinburne University of Technology]. <http://hdl.handle.net/1959.3/230512>
- Tanizaki, J. (1993). *El elogio de la sombra*. Editorial Siruela.
- TEDx Talks (8 de enero de 2015). *Qué vemos cuando vemos... | Denise Najmanovich | TEDxPlazadelLector*. [Archivo de Vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=t_LzznJxur4
- Touraine, A. (2000). *¿Podremos vivir juntos? Iguales y diferentes*. Fondo de Cultura Económica.

Triggs, T. (2011). Graphic Design History: Past, Present, and Future. *Design Issues*, 27 (1), 3-6.
https://doi.org/10.1162/DESI_a_00051

Vallejo, F. (2012). *La puta de Babilonia*. Santillana

Vesalius, A. (1543). *De Humani Corporis Fabrica* (p.184). [Ilustración] Recuperado de
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vesalius_Fabrica_p184.jpg

Wegenstein, B. (2010). Body. Mitchell, W.J.T. y Hansen, M (Ed.), *Critical terms for media studies*. (pp. 18-23). The University of Chicago Press.

William James (1994). *Las variedades de la experiencia religiosa*. Ediciones Península.

Woodward, M. (2014). *The multidimensional depth of the image* [Tesis doctoral, Plymouth University]. <http://hdl.handle.net/10026.1/3163>