

DISEÑO GRAFICO Y SEMIOTICA EN VENEZUELA: entre historiografía y teoría.

Rocco Mangieri

1.ALGUNOS ANTECEDENTES: LA ENSEÑANZA Y LA PRAXIS DEL DISEÑO GRÁFICO COMO SEMIOTICAS IMPLÍCITAS

Lo sabemos. Sobre todo los que nos ocupamos de semiotica pero también muchísimas otras personas vinculadas al diseño: todos aquellos oficios y haceres orientados a la producción de imágenes, objetos gráficos o experiencias visuales constituyen de hecho una *praxis semiótica*. Una operación de *semiosis* en el mismo sentido acuñado por Charles Sanders Peirce(ver Peirce 1975) un hacer significativo y comunicativo que atraviesa en algún momento de su itinerario conceptual y material, casi todas las instancias o lugares de los modelos semioticos, sean estos textuales-discursivos, generativos y narrativos, interpretativos y abductivos.

El diseño gráfico *implica* una semiotica. De hecho nadie podría negar dentro de ciertos límites epistemológicos que hacer una imagen o un producto gráfico implica (incluso fuera de toda mirada semiótica específica) una operación visual y estetica sobre dos niveles o planos simultáneamente: un *plano de la expresión* de la manifestación y un *plano del contenido* o de las estructuras y formas del valor, por no referirnos además al aspecto narrativo que muchas veces está involucrado por en un logotipo, un cartel publicitario, una secuencia tipográfica para cine, la estrategia narrativa del diseño visual de una página web.

Es muy difícil , sino imposible, dejar de lado la idea del diseño gráfico como un proceso de *semiosis* (controlada o ilimitada) en la cual el objeto o texto visual es resultado de las relaciones dinámicas y cruces de varios

significados e interpretantes asignados (por el diseñador, por los interpretes y la cultura) a diversas materialidades y dimensiones gráficas(soportes, superficies, unidades codificadas o no, formas de lectura e interpretación del público, dispositivos de comunicación social, etc). Siendo , con pleno derecho , el diseño gráfico una *semiótica* es un pensar-hacer-comunicar que produce sentido, construye interlocutores, influye o modifica visiones y percepciones del mundo y de la cultura, se inserta en los dispositivos de sentido y de comunicación social. Y hay que agregar otro aspecto importante: el diseño gráfico no conforma *una* sola semiótica sino *varias* al mismo tiempo, es una *praxis significativa* de orden multimodal, sincrética y compleja, no por el hecho de que estos terminos estén ahora de moda nuevamente, sino más concretamente, por la constitución sensible-material y epistemológica de su *hacer* y del los *productos* de este hacer.

Recordando a Louis Hjelmslev , cuyo esquema sigue siendo seductor(ver Hjelmslev 1971), se trata de una *semiotica multiplanar y no-conforme*, pues si bien la materia y substancia de la expresión es de naturaleza “gráfica”, bidimensional y visual , sinestética en sus efectos de recepción, nadie pondría en duda hoy, reviendo los alcances de esta práctica estética y social, que en ella *confluyen y se enhebran*, y no solamente a nivel de las operaciones sobre el plano del contenido, diversas materialidades significantes. Si bien es una *semiosis ilimitada* (bajo cierto control temporal) cuya substancia es la visualidad , lo gráfico extiende y desborda este nivel para convertirse en un *discurso pluriplanar* que también roza con mucha frecuencia la ambigüedad estética de lo poético.

A todos los niveles, el del profesional-universitario más codificado e institucionalizado, el del diseñador no oficial que se desenvuelve en ámbitos urbanos, a nivel de las producciones anónimas populares y otros, la semiosis del diseño vive y se reproduce continuamente. Haciendo uso y desplegando signos y repertorios visuales y gráficos de *distintas magnitudes y alcances* (el experto en logotipos, el experto en diseño editorial o en páginas web), en diversos entornos comunicacionales (gubernamentales o privados), insertados o en pugna con las *culturas locales* (como es el caso ejemplar del Jamming-design que contra-ataca los signos gráficos de la globalización).

Esto es mucho más evidente , aunque el termino *semiótica* no aparezca explícitamente, en los espacios o lugares en los cuales se enseña el diseño gráfico. El diseño gráfico implica aquí una semiótica mucho más marcada aunque se trasladen sus aspectos o contenidos a otras asignaturas , talleres o laboratorios, electivas,etc. Si fuésemos coherentes con algunos modelos generales de la teoría semiótica diríamos que mientras la praxis y el hacer socioprofesional de los diseñadores gráficos implica *una semiotica de varios niveles simultáneos*, la enseñanza y producción de conocimientos a nivel

institucional o universitario es una suerte de *meta-semiotica implicita* pues debe sobre todo definir, armar conceptos y modelos siempre vinculados tanto al nivel de la *comunicación* (emisor-canal-mensaje-código-referente-receptor) como a nivel de la *significación* (redes de significados y problemas de interpretación de los signos gráficos, valores semánticos involucrados,etc).

2.A PARTIR DE LOS OCHENTA: PENSA, ESCUELAS Y MIRADAS SEMIOTICAS

Actualmente en Venezuela existen cuatro universidades y un instituto de formación profesional que han incluido la semiótica como materia o asignatura en los pensa de las carreras de Diseño gráfico.Es un dato importante. Se trata de cinco centros educativos de muy buen nivel de formación (dos de ellos son universidades públicas de larga trayectoria) en los cuales la teoría semiótica ha pasado de ser una suerte de “cenicienta en el desván” para integrarse como unidad curricular en el proceso de formación socio-profesional del diseñador gráfico.

En estos recorridos curriculares se encuentran varias asignaturas que están muy relacionadas con la semiótica, sobre todo por las unidades de contenido que las conforman, como es el caso de *teoría de la imagen* , *análisis de las imágenes* o *retórica visual*. Para nosotros, incluso aunque los docentes de estas materias no lo reconozcan, este tipo de contenidos están teóricamente incluidos en la semiótica y este hecho es positivo para la consolidación de la disciplina en relación a otras áreas cercanas. Si bien a mediados y finales de los setenta la semiotica había logrado entrar en las universidades venezolanas a través de la literatura y la narratología, lo hizo de manera lenta y fragmentada concentrándose en los campos de la lingüística y menos en el de las artes visuales y gráficas las cuales permanecieron en cierto modo, salvo algunas excepciones, refractarias a la supuesta “rigidez del primer estructuralismo” aplicado a lo gráfico. No hay antecedentes firmes de que los estudios semióticos hayan entrado con cierta intensidad en las universidades sino hacia finales de los setenta y comienzos de los años ochenta, como ocurrió de hecho con carreras como Comunicación Social, Arquitectura, Historia y Filosofía. La Universidad del Zulia es una excepción interesante pues ya a comienzos de los setenta contemplaba *semiología* (con unidades relativas a lo visual y lo gráfico) en la Facultad de Humanidades y Educación. Los estudios formales de diseño gráfico en Venezuela se inician a finales de los ochenta y comienzos de los noventa y ya casi desde el inicio de los primeros pensa se incluye *semiótica* o *semiología* como materia. Así

que, desde el comienzo, los diseñadores gráficos egresados de los cinco centros indicados (Universidad del Zulia, Universidad de Los Andes, Universidad Rafael Belloso Chacín, Universidad José María Vargas y Prodiseno) han tenido la oportunidad o la experiencia de transitar por la teoría semiótica relacionada con el diseño.

Finalmente debemos mencionar un centro de formación y de creación que, hoy inexistente , se convirtió en espacio de referencia muy importante en relación a una definición de los lenguajes y códigos de diseño gráfico en Venezuela a partir de finales de los años setenta: el Instituto de Diseño Newman. Este ha sido un lugar relevante pues a partir de él se generó una estructura arbórea que se extendió incluso en los pensa de las universidades y de otros centros de enseñanza del diseño actual, Los enfoques y tendencias semióticas de la praxis del Instituto Newman no pueden dejarse de lado en un ensayo de este tipo. Estilos, enfoques y tendencias que se configuraron ,durante todo el periodo de su existencia (aprox. entre 1977 y 1989), sobre la articulación de dos grandes discursos gráficos: uno proveniente de la mirada grafica europea moderna (guesáltica, eficaz, minimal) y otro discurso proveniente de la cultura local vinculada a lo neobarroco, le paisaje cultural latinoamericano y sus grafismos.

3. LA PRAXIS DE LOS DISEÑADORES: UN RECORRIDO POSIBLE

Intentaremos más adelante trazar el mapa de una tipología semiótica abierta a partir de este breve descripción del contexto educativo del diseño gráfico venezolano, partiendo entre otras cosas de algunas precisiones y observaciones previas sobre las tendencias, estilos o poéticas de fondo (por tanto a nivel del plano del contenido y de organización de la materia y la substancia de *conceptos* y *valores* de diseño) que cada uno de estos centros de formación y de difusión ha puesto en práctica durante un lapso de 25 años.

El enfoque del Instituto Newman fué fundamentalmente *guesáltico* y *moderno* en cuanto a la alta valoración en relación a la *pregnancia*, *precisión*, *diferenciación* y *economía* de los signos y elementos empleados para construir una imagen gráfica. La presencia de lenguajes y taticas de diseño empleadas por varios y muy importantes docentes y diseñadores europeos (Leufert, Nedo, Lange) determinó esta orientación a nivel del plano del contenido, aunque hubieron excepciones hacia otro tipo de valores gráficos en los periodos de transición y finales.

Esta tendencia continuó en principio en Prodiseno (varios de los docentes y alumnos del Newman decidieron continuar allí) con algunas variantes si bien este centro incorpora y desarrolla desde los años noventa nuevos lenguajes menos guesalt , más híbridos y estratificados tanto en el nivel de la ideación y producción del signo como a nivel de las formas y modos de lectura y recepción. Prodiseno de Caracas contempla con cierto énfasis un enfoque semiótico bastante focalizado en la praxis del diseñador sin descuidar otros aspectos generales de la teoría (retórica visual, teoría de la interpretación) y a nuestro parecer, este tipo de decisiones curriculares han sido oportunas y favorables y el resultado puede verse en su producciones gráficas.

La Universidad del Zulia, espacio académico donde la semiótica ha tenido desde comienzos de los setenta un notable desarrollo, también ha incluido formalmente en la Escuela de Diseño Gráfico los estudios semióticos (*semiótica de la imagen*). La tendencia de producción visual en este centro es híbrida y múltiple si bien, como constante semiótica en todos estos lugares académicos, existe en mayor o menor medida el componente guesáltico como base del proceso de enseñanza. Veremos como en contraposición a este *código guesáltico y más gramatical* (ver Lotman 1995 , Mangieri 2000) en muchos de estos centros se alterna con la enseñanza de códigos y procesos de diseño más *rizomáticos-fractálicos y textuales*.

En la Universidad Rafael Beloso de Maracaibo la enseñanza del diseño gráfico se orienta más a un enfoque informático y corporativo sin dejar de lado la posibilidad de que los estudiantes puedan experimentar con la imagen más allá del código formal de marketing y el branding.

En la Universidad de Los Andes de Mérida , a diferencia de los otros centros de estudio, la enseñanza del diseño gráfico está integrada al estudio de las artes visuales y contempla, incluso antes de su institucionalización como escuela (desde finales de los ochenta) los estudios semióticos. Aquí el enfoque es también híbrido e integrador de saberes y prácticas visuales. La *visualidad* se aborda como categoria general común a otras prácticas artísticas. Se emplea a varios niveles la semiótica interpretativa, la generativa y la semiótica de la cultura aplicadas tanto al análisis crítico así como a la producción de la imagen gráfica.

4.PARA UNA TIPOLOGIA DE LOS PROCESOS GRAFICOS

Intentando realizar el mapa de una tipología semiótica del proceso de enseñanza del diseño a través de estos centros de formación recurrimos a un grupo de categorías. Entre los polos o extremos de los términos se ubica gradualmente el tipo de proceso.

a) La oposición y relación entre lo *gramatical* y lo *textual* (Lotman 1995). Es decir, por un lado, centros de formación que insisten en la precisión de elementos compositivos minimales, de unidades visuales de base en repertorios finitos o enumerables, en los niveles de una gramática visual y su poder de expansión y de reproducción. Por otro lado, espacios académicos que se concentran más en generar y producir textualidades más abiertas y discursos visuales multimodales y sincréticos.

b) *Analógico/Digital, Continuidad/Discontinuidad*: La enseñanza se ubica con más intensidad en uno u otro de estos polos. Aunque esta modalidad varía de hecho en el caso más particular de cada docente podemos generalizar provisionalmente y definir aquellos centros que promueven las bases de un signo gráfico mucho más digitalizado. No tanto en relación a las tecnologías y procesos de producción y de reproducción actual sino en cuanto conceptualización del diseño como una “agregación” o integración visual de “unidades mínimas” o menores, que deben ser indistinguibles como los perceptos de base que construyen una imagen de diseño. Se trata de enfoques constructivistas de diversa complejidad que ponen en evidencia el trabajo de montaje de la imagen y el trabajo de lectura del intérprete.

c) *Enunciado/Enunciación*: existen centros de formación cuyos equipos docentes se esmeran por la “limpieza”, el minimalismo compositivo y la claridad visual de los elementos y objetos gráficos. Aquí el tema, contenido o *enunciado* de diseño se coloca en primer lugar. Otras experiencias docentes prefieren marcar los soportes, los materiales y los procesos e incluso las ambigüedades en la elección final de diseño, los elementos de la *enunciación* del proceso de diseño.

d) *Diseño orientado al objeto, al intérprete o al contexto*: Estos tres elementos están imbricados pero podemos encontrar tendencias pedagógicas que enfatizan alguno de estos polos: por un parte, la preferencia por configuraciones gráficas más orientadas al objeto visual en sí , a las *cualidades gráficas* en juego es decir, al problema (que es central en una semiótica del diseño gráfico) del *reconocimiento* del referente(ver Eco 1975) y una semiosis más atenta al *sinsigno* y al *cualisigno* en términos de Peirce. Tendencias de diseño orientadas en mayor grado hacia los *procesos de lectura e interpretación* del signo gráfico y que incluso colocan en segundo plano el nivel semiótico del reconocimiento como tal es decir, los *objetos gráficos* no experimentan procesos de marcaje, bordeado o estilización más allá de lo necesario y, haciendo uso de otros *procedimientos retóricos* (supresiones, adjunciones, permutaciones) (ver Grupoμ) solicitan una participación más activa del intérprete. Por último, procesos que se focalizan más sobre el contexto social y cultural de la comunicación, reenviando mucho más el proceso de lectura hacia la relación entre el objeto gráfico y las condiciones, circunstancias y rasgos y expectativas socioculturales que rodean la circulación del mensaje.

e) *Topológico/Plástico/Figurativo*: este espacio de elección y de relaciones es interesante y puede hacer la diferencia de estilo y de poética en los centros de formación (ver Greimas 1980,1990; Floch 1992).En efecto hay períodos y estrategias didácticas que enfatizan alguno de los tres términos: lo *topológico* es decir , darle relevancia al espacio en el cual se construye el objeto gráfico, a su

extension y cualidades; lo *plástico*, que coloca en primeros planos de lectura las variables que el diseño comparte con las artes visuales tales como el *color* y todos sus juegos retóricos y la *textura* (visual o táctil). Lo *figurativo o eidético*, cuando los estilos y tendencias se orientan sobre todo al análisis, construcción y disposición de elementos de figura : la línea en todas sus posibilidades, los contornos y bordes de los objetos gráficos que son convertidos casi en personajes del espacio gráfico, la elección y recomposición a partir de figuras geométricas elementales. De hecho, sociohistóricamente a nivel mundial, es este tercer nivel junto al primero (lo topológico y lo eidético) lo que ha sido codificado como el signo esencial de la semiosis gráfica, pero han habido cambios y transformaciones en la praxis que han modificado este paradigma.

f) *El trabajo retórico (supresiones-adjunciones-permutaciones)*: también las formas generales de pensar y de articular los objetos gráficos en su conjunto pueden contribuir mucho a hacer la diferencia. Las *retóricas gráficas* puestas en juego por el docente-diseñador es decir, los modos de alterar la *norma*, el *código*, el *tipo* o lo que denominamos el *grado cero* del diseño gráfico. En este punto se pueden establecer notables diferencias a nivel de los períodos de enseñanza y de los lugares donde se ejerce, desde los ochenta hasta hoy en Venezuela. Frente a la *timidez retórica* de las universidades nacionales(casi todas) los institutos no oficiales y los talleres o estudios de diseñadores llevan casi siempre la ventaja, excepto algunos casos. Pareciera que el *trabajo retórico*, clave y necesario a nivel del diseño gráfico en todas sus modalidades, no ha sido aún integrado plenamente y con consciencia a nivel de las Escuelas. En este punto encontramos que , si bien en los centros de enseñanza del diseño se profundiza en grados diversos en todos los factores puestos en lista, solamente en algunos de ellos el trabajo retorico ha pasado a ser un momento necesario y explicito de la praxis gráfica.

g) *Primeridad/Segundidad/Terceridad*: los objetos gráficos se pueden delimitar teóricamente también en relación al nivel o instancia de la semiosis que enfatizan. En la *primeridad* o nivel de las cualidades sensibles y materiales, de las posibilidades in nuce del signo gráfico y en su “indeterminación abierta”. En la *segundidad* o nivel del *reconocimiento*, del *percepto* como tal, de la identificación y de la respuesta fundamental (What is this?), de la réplica en relación a un modelo. O en la *terceridad*, el nivel del código y de las normas de diseño y de lectura, en la evidencia de las leyes de la “buena forma” o en las simbolizaciones visuales o tipográficas que funcionan como regla y referente institucional, social.Estas categorías , como apuntamos, no son extremas y polares sino graduales. Cada tendencia o estilo de formación socioprofesional se ubica en relación a todas ellas en forma paramétrica enfatizando sólo algunas que son las que permiten de algún modo indentificarlas fundamentalmente a nivel de su *gramática de producción*(ver Verón 1990,2004) De hecho, lo que hemos esbozado son los aspectos intervinclantes de una pequeña gramática de producción del objeto gráfico.

5. UN VISTAZO HACIA ALGUNOS OBJETOS GRÁFICOS

Para continuar este ensayo (que requiere de otras extensiones teóricas) conduciremos al lector a través de una serie de *objetos gráficos* seleccionados , tomando como criterio algunos de los items expuestos anteriormente, sobre todo las diferencias en el desarrollo de la semiótica a nivel universitario y el grupo de categorías propuesto para armar una tipología provisional. Los diseñadores elegidos son: Gerd Leufert, Alvaro Sotillo, Nedo, Waleska Belisario, Jhon Moore, Carlos Cruz Diez, Santiago Pol, Ariel Pinto, Jacinto Belisario, Miguel Vázquez(Masa), Annella Armas. Casi todos ellos, son o han sido docentes y formadores de diseñadores gráficos venezolanos en este lapso de 25 años que hemos tomado como corte histórico. Vamos a tomarlos compartivamente en su conjunto y conectar sus estilos al conjunto de categorías que hemos puesto en lista.

En referencia a Gerd Lufert (Figuras 1, 2 y 3) encontramos un énfasis semiótico en el *plano figurativo-eidético y topológico* o espacial del diseño, aunque si nos detenemos un poco más en el carácter del signo visual ,lo ubicaríamos casi completamente del lado del *control y manejo de la figura* como rasgo predominante. Es un enfoque “moderno” y *gestáltico* , al igual que muchos otros docentes-diseñadores venezolanos de la década de los setenta y ochenta. Predomina una marca de *digitalización* sobre lo analógico y el nivel de la *segundidad*. Son , casi siempre ,signos y tramados textuales orientados mucho más *al objeto y al referente interno de ese objeto* de diseño. Diseños casi *autónomos, conclusivos y pregnantes* dotados de un rasgo semántico y pragmático que he denominado en otros lugares de la teoría, como *captura iconico-plástica* (ver Mangieri 2006)

En el caso de Nedo Ferrario (Figuras 4,5,6), un diseñador italo-venezolano del grupo formador-promotor de la segunda generación de diseñadores gráficos, se equilibran casi siempre *lo topológico y lo figurativo-eidético* (el juego de la línea-punto-borde con las evidencias del espacio de trabajo, el plano, la hoja o superficie), en una semiosis más abierta a la indeterminación del signo y la participación del intérprete. Los usos modernos de la tecnica del *collage-dadaista* se asume *analógica* y lúdicamente. Su estilo es más *textual* que gramatical y la orientación hacia la *enunciacion* del proceso de diseño ,como algo no total y conclusivo es más marcada que en Leufert. Sus procesos se dirigen no tanto al objeto sino al *lector* y al *contexto*. Predomina el nivel de la *primeridad* y en menor grado la segundidad.

En Jhon Lange (figuras 7,8), ubicable también en el grupo de promotores de finales de los sesenta y la década de los setenta, encontramos un estilo y tendencia semejante pero su trabajo semiótico sobre los signos y objetos gráficos se dirige más hacia la conformación del objeto y su dimensión

figurativa como *entes estructurados, definidos y más cerrados*. Insiste en el *nivel gramatical* de los signos y su *localización topológica* y espacial precisa y recortada. Destacan los niveles de la *segundidad* y la *terceridad*. Fundamentalmente su trabajo se orienta, con algunas excepciones más hacia la construcción del *enunciado* y el plano del contenido o *relato* implícito en la imagen.

Jhon Moore (figuras 9,10,11) es un caso en cierta forma atípico e *híbrido* en relación a este grupo de diseñadores de la primera generación de la modernidad del diseño en Venezuela (años 70 y 80). Su proceso y sus productos entrelazan los tres niveles de lo *topológico* (uso abierto del espacio bidimensional), lo *figurativo* (trabajo con elementos minimales y económicos), lo *plástico* (sobre todo la exploración con el color). Agrega además el tema de la *ilusión óptica* , *ambigüedad* y la *reversibilidad* perceptual. Su trabajo se orienta simultáneamente al *objeto* y al *intérprete* y equilibra lo gramatical con lo textual, la primeridad con la terceridad del signo. Su diseño es más *analógico* que digital. Diríamos que aquí se asoma, lo que en otros diseñadores gráficos será mas intenso, un trabajo de integración y diálogo con los códigos de las artes visuales y las artes plásticas.

Carlos Cruz Diez en sus trabajos en el campo de lo gráfico (Figuras 12 y 13) explora sobre todo dos de las dimensiones señaladas: lo *plástico* y lo *topológico*. Es un notable artista cinético y plástico que, de hecho, debe hacer uso continuo de una *retórica de transcromaticidad* y de permutaciones constantes. Existe un nivel de *gramaticalidad* y de *digitalización* de las unidades visuales pero subordinado o coordinado por lo plástico. Su sola dimensión gráfica es el *color* en transformación y combinación y el *espacio del soporte*. Juega entre la primeridad y la terceridad del signo. Son signos múltiples orientados más al *intérprete* y al usuario del texto gráfico y de hecho equilibrados entre lo *gramatical* (la visibilidad de las unidades elegidas y sus combinaciones *in nuce*) y lo *textual* (los signos de la gramática son sólo un pretexto para *tejer superficies* que deben interactuar hacia afuera de su espacio de construcción) por tanto se insiste más en el nivel de la *enunciación* del texto gráfico.

En las propuestas de Alvaro Sotillo (Figuras 14 y 15) se conjugan en una forma muy intensa y organizada lo *figurativo-eidético* y lo *topológico*; la *semi-estructuración gestáltica* y *digital de las unidades* (por tanto *antes* hay un largo trabajo de gramaticalización de los signos para su “puesta en gráfica”) y *luego* el despliegue en el espacio del soporte (página, objeto, libro). La *segundidad* y la *terceridad* se conjugan. La *temporalidad* del proceso se hace muy legible a través de sus marcas gráficas. El *código tipográfico* es una de las bases más recurrentes del proceso asumiéndose

sobre todo dentro de una *retórica de transfiguración* no radical en la cual el signo de partida nunca deja de ocupar zonas de control.

Waleska Belisario (Figuras 16 y 17) , perteneciente a la generación intermedia de diseñadores gráficos (junto a Sotillo y otros) se ha orientado más hacia la ghestalt y la *definición perceptual del objeto*, de sus límites y sus zonas y puntos de *captura visual*. Sin dejar de experimentar mucho a nivel de las relaciones entre lo *plástico* y lo *figural* (de hecho produce también en otras áreas de las artes visuales) opta por la limpieza visual del campo y un proceso más orientado al objeto y al enunciado o *relato* del texto gráfico. Equilibra lo *gramatical* con lo *textual* aunque la *puesta en gráfica* evidencia más las *unidades* y sus *formas de articulación* y composición.

Los objetos de Santiago Pol (Figuras 18,19,20) se definen sobre todo por su *orientación al intérprete y al contexto*. Son *signos reactivos* en relación a una solicitud de participación y *expectativas de comunicación externa al objeto*. Por tanto predomina el nivel de la *enunciación* sobre el enunciado y la *dimensión socio-pragmática del objeto* de diseño como signo de comunicación, de interrelación y de interacción lúdica. Predomina la primeridad y luego la segundidad del signo. Aparece pues, en una forma aquí cercana a los objetos de Nedo, las tácticas de la *provocación estética, de la interrogación y de la seducción* a través del juego semiótico entre la imagen y el texto tipográfico. Siempre ha predominado, los procesos analógicos, lo *plástico* sobre lo figurativo y lo topológico y una semiosis (un trabajo sobre el signo gráfico) *textual y más aleatoria* que gramatical.

Las propuestas de Anella Armas, diseñadora de lo que denominaríamos como enlace entre la segunda y la tercera generación (Figura 21) instalan con fuerza en los objetos gráficos el *nivel plástico* junto al figurativo y sobre todo un intenso proceso de *cita, inserción e interferencias signicas* con otros medios y discursos (sobre todo la ilustración, el libro-objeto y el comic contemporáneos). Armas realiza también proyectos visuales desde el nivel de *primeridad* del signo que si bien pueden ser vistos como *museográficos, objetuales y plásticos* se conectan en profundidad con el proceso de elaboración de sus objetos gráficos. Aquí se conjugan lo *textual*, las marcas de la *enunciación* del proceso , la orientación (en forma análoga a Pol y Nedo) *al contexto y al intérprete, lo analógico y las continuidades*.

Por último nos referimos a los objetos de Masa (Miguel Vásquez) (Figuras 22,22,24) ubicable dentro de la actual tercera generación de diseñadores gráficos, en cuya *retórica y estilística* resuenan muchos elementos signicos y *tácticas de diseño* que, en la escena de producción actual nacional, se resuelven en hacer sincrético técnico y estético mas decidido en relación a la simbiosis entre lo *digital* y lo *analógico*. En Masa (al igual que en varios de los ejemplos aquí elegidos) predomina la *orientación al intérprete* y sobre

todo al contexto o *gramática de recepción* (Verón, Mangieri); las operaciones culturales de textualización es decir, operar sobre el objeto no tanto a través de la elección y “pulitura” de unidades ghestalt y pregnantes (Leufert, Sotillo, Belisario) sino a partir de macro-unidades, *trozos icónicos* insertados (collage) y marcos simbólicos más amplios. Se trata de un post-neo-dadasimo que puede asumir incluso (en forma analoga a los objetos gráficos de Pol y en menor medida de Nedo) una *relación crítica y reflexiva* en relación al proceso de lectura de los signos y sus tejidos visuales. Domina *lo plástico y lo topológico* sobre el nivel figurativo-eidético, la *exploración lúdico-crítica* a través de las oposiciones y relaciones que el signo gráfico puede alcanzar en el *espacio-soporte*, por tanto una *retórica icónica y plástica* que se elabora casi siempre sobre la transformación de la norma, del código y del *grado cero* inicial de diseño.

6. PARA CONCLUIR: RELACIONES Y DOMINANCIAS EN LA PRODUCCION DEL OBJETO GRÁFICO

A través del rápido itinerario anterior, un sobrevuelo general, podemos arriesgar algunas conclusiones en relación a los procesos y tipos de continuidades o rupturas de la *semiosis implícita* en el diseño gráfico, su producción y sus formas de enseñanza en Venezuela. Establecemos tentativamente tres grandes estadios o generaciones de formadores-diseñadores desde finales de los sesenta hasta nuestro tiempo histórico. Se trata de un corte opcional y que no niega en absoluto la existencia del diseño gráfico en otros espacios de lo social, en lo que yo mismo he denominado como “gráfica urbana” o “letraimagografías urbanas” no institucionales (ver Mangieri 1998,2000,2006). Tal como apuntamos, se aborda solo ese ámbito institucional del diseño gráfico referido a las universidades ,centros de formación directa o indirecta.

La *primera generación* dirige sus procesos tanto profesionales como docentes hacia un tipo de estética y ética del diseño basadas en la *pregnancia, la economía visual y la simplicidad ética del signo*. Las temporalidades de lectura y participación del lector deben ser breves y precisas , casi sin titubeos o rodeos interpretativos. El lector debe quedar, quizás tanto o más que su autor textual, *capturado* en la “red” o targuet del signo visual. La aplicación del famoso lema (less is more) es aquí pertinente si bien hay saltos a la norma de base de este período, como es el caso de Nedo o Cruz Diez. Predomina la *segundidad* (el percepto, el reconocimiento) y de la *terceridad* del signo. Lo *figurativo-eidético* sobresale.

En la *segunda generación* , hay una mayor operatividad en el nivel semiótico de la *primeridad* (sin dejar de lado el problema de

reconocimiento) de la *sensación* y de la *indeterminación visual* , como en el caso de Santiago Pol o Waleska Belisario. La demanda y potencia del signo se desplaza hacia el rol del *lector de la imagen*, del intérprete y no tanto hacia la configuración del objeto gráfico como signo total, completo y a veces autosuficiente. Este fase adelanta, a nuestro modo de ver, lo que será un rasgo fundamental en la tercera generación, el objeto gráfico como *signo de interpelación, seducción e incluso provocación*.

La *tercera generación* del diseño gráfico (ejemplificada aquí con Miguel Vásquez y Anella Armas) intensifica la *semiosis interpretativa* arriba mencionada y junto a ella, una vuelta diversa a lo *plástico* y a lo *topológico*. La *primeridad* y la *terceridad* del signo se entrelazan. Las numerosas citas, las inserciones tomadas en préstamo de otros textos (Masa) se subordinan a las emociones y sensaciones que pueden vincularse con los intérpretes o también, las *transcodificaciones* de un sistema gráfico a otro (Armas), desde el comic, la ilustración, el libro-objeto , se realizan casi siempre primero y con fuerza a partir de una producción de sentido en el nivel de la *primeridad*.

Podemos pues intentar una sinopsis: Desde un “canon” de la modernidad (primer momento) que produce a partir de la eficacia didáctica de la buena forma, figural y contundente, graficamente instalada en su espacio propio, timidamente y elegantemente lúdica, a veces algo entrópica, pasando luego (segundo momento) por una fase de producción que vuelve a la primeridad y la emoción lúdica del lector de las imágenes gráficas, a lo plástico y a una más fuerte presencia del contexto sociocultural, hacia un espacio de diseño (tercer momento) donde se enganchan lo contextual y la presencia del lector e intérprete del signo, aquí los objetos gráficos (compuestos casi siempre a través de un juego de supresiones, repeticiones, deformaciones, inserciones) es, más que otra cosa, un *signo performativo* que debe mover, interpelar, conmover, preguntar. Es evidente que en todo este proceso, las tecnologías y redes de la información digital y virtual son determinantes, los *procesos de circulación, intercambio y formas de uso y de consumo cultural* que convierten (habría que dilucidarlo) el mundo concreto en *mundo gráfico*, la *grafo-sphera*. Este puede ser el punto de partida para un próximo ensayo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Eco, U (1975) *Trattato di semiotica generale*, Milano, Bompiani
 Floch, J.M (1992) *Semiótica, marketing e comunicazione*, Milano, Angeli.ed
 Greimas A.J, Courtés J. (1980) *Semiótica, diccionario razonado*, Madrid, Ed. Gredos.
 (1990) *La beauté de la femme*, Valencia, Eutopías
 Grupo μ (1992) *Traité du signe visuel*, Paris, Seuil

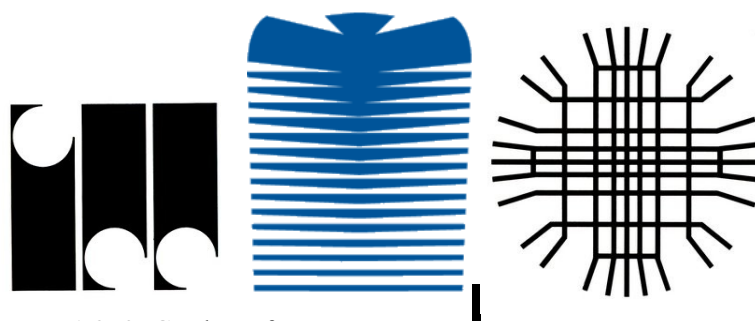
Hjelmslev L (1971) *Prolegómenos a una teoría del lenguaje* , Madrid, Gredos
 Lotman J (1995) *Tipologia della cultura* , Milano, Bompiani Mangieri.R (1998)
 Mangieri, R (1998) *Tatuajes urbanos*, Cuadernos de Invest., Mérida, ULA
 (2000) *Letraimagografías*, Cuadernos de Invest, Merida, ULA
 (2007) *Tres miradas, tres sujetos*, Madrid, Biblioteca Nueva
 Peirce Ch.S (1975) *La ciencia de la semiótica* , Buenos Aires, Nueva Vision
 Verón, E (1990) *La semiosis social*, Barcelona, Gedisa
 (2004) *Fragmentos de un tejido*, Barcelona, Gedisa

Abstract: This paper try to articulate and connecting the production's of the graphic design whit the educational process from a semiotic perspective. At the same time, we propose a open semiotic typology for further studies over synchronic and diachronic analysis of design. The graphic design's objetos chosen here is placed between a semiotic theory and historiography.

Rocco Mangieri: Arquitecto, dibujante, director de teatro y televisión (Universidad del Zulia, Universidad de Roma, Academia nacional de cine y Tv), Semiólogo (Universidad de Bologna, Universidad de Urbino). Enseña semiótica de la imagen y dirige el Centro de semiótica de las artes y el Laborartorio de socioantropología teatral de la Universidad de Los Andes. Secretario general de la Federación Latinoamericana de Semiótica y miembro del staff de la Asociación Internacional de Semiótica Visual.

roccomangieri642@hotmail.com

ILUSTRACIONES:



Figuras 1,2, 3. Gerd Leufert,



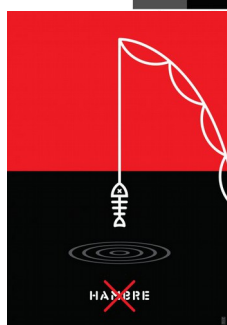
Figuras 4,5,6, Nedo Ferrario,



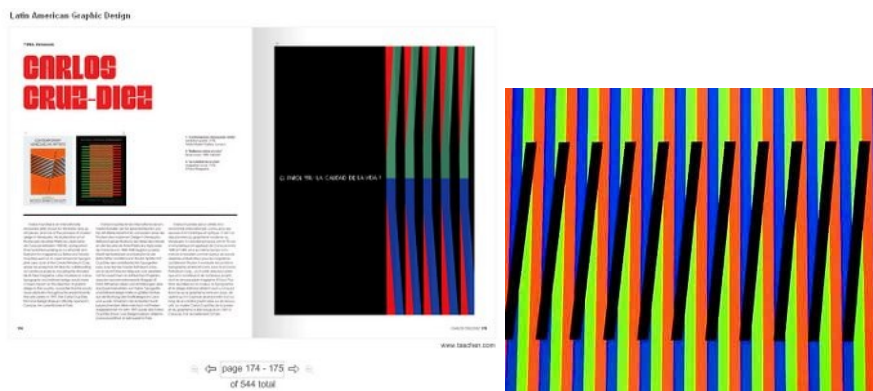
Figuras 7 y 8, Jhon Lange,



Día Mundial del Diseñador



Figuras 9,10 y 11, Jhon Moore,



Figuras 12 y 13, Carlos Cruz Diez,



Figuras 14 y 15, Alvaro Sotillo,





Figuras 18,19,20 Santiago Pol,

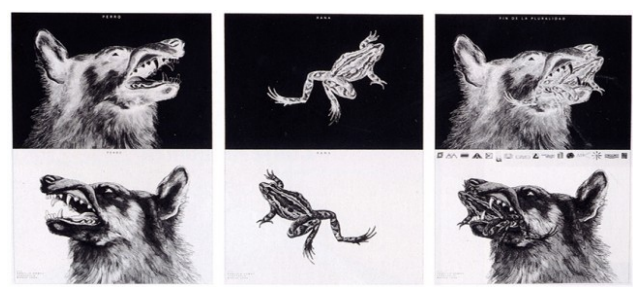
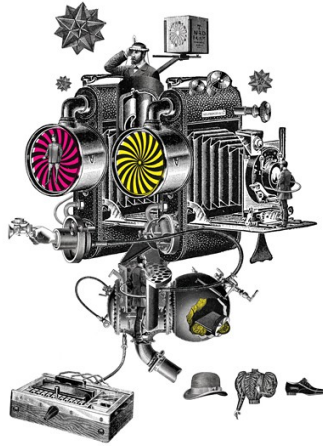
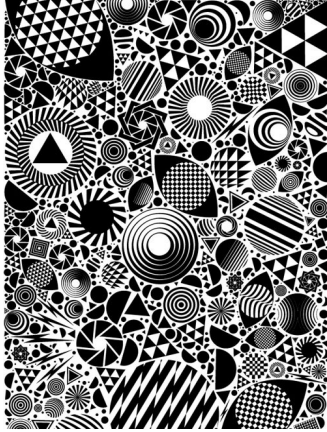


Figura 21, Annella Armas,



Figuras 22,23,24, Miguel Vasquez(Masa)