

Capítulo II

La imagen como eje de investigación

Félix Augusto Cardona Olaya⁶

“Uno tiene que aprender a ver”

(Nietzsche en El Crepúsculo de los Ídolos, 1887)

⁶ Diseñador Industrial de la Universidad Nacional de Colombia; Especialista en Ingeniería de la Organización Industrial de la Universidad de Zaragoza, España; Especialista en Pedagogía y Desarrollo Humano de la Universidad Católica Popular del Risaralda, Colombia. Postgrado en Artes mediales de la Universidad de Córdoba, Argentina. Magister en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas, Colombia (Tesis Meritoria). Ha ejercido actividad docente/administrativa desde el año 2003 en las Universidades Nacional de Colombia, Católica Popular de Pereira, Antonio José Camacho y Fundación Academia Dibujo Profesional. Director y jurado de tesis de pregrado y posgrado. Par académico en diferentes eventos y publicaciones. Miembro de los grupos de investigación DICOVI & ANUDAMIENTOS. Gestión y ejecución de proyectos de investigación y proyección social registrados en Colciencias. Tutor de semilleros de investigación. Miembro del comité académico de revistas académicas. Servicios de diseño mediante la empresa: SIMPLE - Fabrica de diseño desde 2008.

Para el grupo Anudamientos la imagen es un eje para la línea de investigación, debido a la complejidad, historia y desarrollo epistemológico que su concepto acarrea, lo cual supone entenderla como principio básico de todos los sistemas de captación o registro que se producen por la reflexión de los rayos de luz, dado que no son los objetos en sí lo que vemos, sino la luz que refleja como tipo de energía.

De allí, que la imagen se configura como el medio primigenio de los testimonios de un acontecimiento, que nos sirven en la posteridad para la comprensión de la sensibilidad colectiva del pasado, por lo tanto, podemos entenderla desde su capacidad de evocación, construcción y fijación de distintas memorias visibles en los discursos.

Acerca de la imagen, el pensador francés Henri Bergson expresa que es: “Una cierta existencia que es más de lo que el idealismo llama representación, pero menos que lo que el realismo llama una cosa, una existencia situada a medio camino entre la <<cosa>> y la <<representación>>” (2006, p. 25).

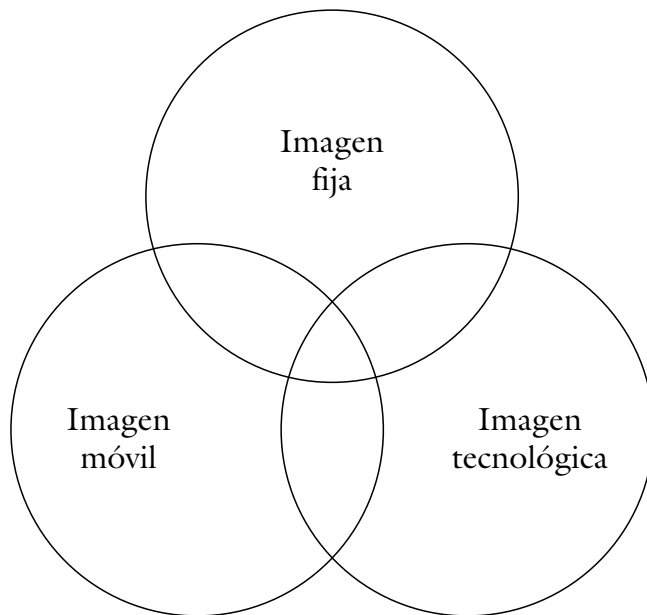
Según esta perspectiva, la imagen es una interfaz entre lo perceptible con lo inteligible, entre el sujeto con el objeto. Por ello, la producción de imágenes en relación con la expresión y comunicación de los procesos interpretativos y la materialidad discursiva de acciones y manifestaciones, son tres factores que combinados permiten definir la imagen como un fenómeno que trasciende las intencionalidades de su producción y de los significados que se le atribuyen (Peña y Zambrano, 2016) para comprender también aquello que es imaginado e imaginario.

Por lo tanto, un análisis de la imagen exige integrar formas perceptivas sensoriales y procesos complejos de adopción simbólica (Parra, 2013) que se conciben como dinámicas sociales en las que intervienen discursos, instituciones, productores, materialidades, aparatos y cuerpos, donde aparecen alternativas de lo visual y sus nuevos procesos de creación e interpretación.

Al respecto, Brea (2010) crea un campo interdisciplinar de estudio para este fenómeno que denomina Estudios Visuales, el cual plantea que los procesos de producción de significado cultural a través de las imágenes comprenden el análisis de los medios, tecnologías, funciones e intereses de producción, circulación y consumo de las imágenes. Este campo comprende una noción expandida de la imagen que puede ser clasificada en tres grandes formas

visuales: fijas (imagen pictórica, cómic, fotografía); en movimiento (televisión, video, cine), y la tecnología computacional (multimedia y realidad virtual).

Ilustración 5: Las formas visuales de la imagen según los estudios visuales



Fuente: Adaptado de Brea, 2010.

La imagen, desde los estudios visuales, abarca sus inicios como producto de la cultura material en los diversos medios masivos de comunicación a partir del desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), y su uso en redes y sistemas de distribución y emisión que permiten un trabajo expansivo y efectivo (Brea, 2010), dentro del cual es posible establecer tres etapas teórico-críticas donde la imagen expresa la narración que regula la fuerza simbólica de los contextos en los que la cultura se expresa. En estas etapas cada forma visual de la imagen nos muestra cada uno de sus componentes. Las etapas son: la imagen/materia, el film y la imagen-electrónica (ver tabla I).

Tabla 1: Componentes de las formas visuales de la imagen

	Imagen Análoga	Imagen Audiovisual	Imagen Digital
Modo Economía	De mercado	De distribución	De experiencia
Tiempo de la imagen	Estática	Dinámica	Imagen-tiempo
Tipo de memoria	ROM (Archivística)	REM (Retiniana)	RAM (En red)
Forma discursiva	Pictórico	Cinematográfico	Cultura visual
Régimen Escópico	Pictorialista/céntrico	Oculación/ devaluación (ideología estética)	Hipervisión administrada
Tipo de conocimiento que produce	Ontoteológico logocéntrico	Historicista interpretativo	Diferencia por Diferencia
Estudios especializados	Historia del arte Estética metafísica	Historia del arte Estética Antiética	Estudios Críticos Estética expandida
Carácter epistémico	Dogmático-teológico	Histórico-social	Complejo-Biopolítico
Proyecto civilatorio	Plato/Cristiano	Moderno/ ilustrado	Posmoderno/ poscolonial

Fuente: Adaptado de Brea, 2010.

La imagen se configura entonces como un eje problematizador, en la medida que permite hacer un análisis de las maneras de percibir sus formas visuales, para entender las maneras de mirar y con ello determinar los sistemas de organización de las relaciones sociales, las prácticas y procesos cognitivos en la realidad con el contexto.

La imagen debe entonces comprenderse como un problema complejo, lo que ha sido señalado por Buchanan (1992) como un “wicked problem”⁷, donde se ven implicados diversos intereses y su solución no se da con respuestas verdaderas o falsas, sino con buenas o malas decisiones, en tanto los procesos de formular y concebir sus soluciones son idénticos, pues se considera que son un tipo de retórica que el mismo contexto contribuye a mejorar. Esto por cuanto tienen tal cantidad de información y existen tantas variables e interacciones entre ellas, lo que necesariamente, por no decir obligatoriamente, lleva a involucrar a la comunidad en la identificación de las posibles soluciones a cada uno de los subproblemas que la misma propuesta de solución propone. En este orden de ideas, se proyectan posibilidades de impacto real benéfico en un contexto, debido a que se proporcionan nuevas formas de hacer las cosas y, al mismo tiempo, se generan diferentes perspectivas e interpretaciones acerca de la realidad que se está viviendo. Por lo tanto, el reconocimiento de las formas visuales es crucial para lograr soluciones reales.

En este sentido, atendiendo los marcos epistemológicos transdisciplinarios de la línea se proponen tres nodos problematizadores para abordar este eje de investigación: **Cultura Visual, Memoria como mediación visual y Representaciones culturales**, de manera que todo proceso investigativo dentro del grupo Anudamientos se desarrolle bajo los parámetros epistémicos y axiológicos que cada uno de estos nodos establezca, pues como bien señala Huberman (2015): “una imagen bien mirada sería por lo tanto una imagen que ha sabido desconcertar, después renovar nuestro lenguaje, y por lo tanto nuestro pensamiento”.

2.1 Nodo problematizador 1: Cultura visual

Este nodo problematizador comprende investigaciones sobre los acercamientos transdisciplinarios a los fenómenos de información, comunicación y medios masivos cuya convergencia de distintas formas y de medios de comunicación, información, gobernabilidad e impacto de las TIC frente a la memoria colectiva y cultura popular, permiten caracterizar modelos de generación, transferencia, traducción y divulgación de conocimientos de la cultura visual.

⁷ Una explicación a este anglicanismo aceptado dentro de la disciplina del diseño se encuentra en el ensayo presentado para el coloquio: “Recherches sur le Design: Incitations, Implications, Interactions” por parte de Richard Buchanan en octubre del 1990 en la universidad tecnológica de Compiègne, de Francia, publicado en la Revista KEPES Año 7 No. 6 enero-diciembre 2010, págs. 7-35 de la Universidad de Caldas. Única revista en categoría A1 en los temas de Diseño y Creación.

De manera que podemos hablar de un nodo de cultura visual donde la tecnología media de manera constante, en la medida en que las sociedades desarrollan conceptos y métodos para mirar, para ver, para observar y para crear imágenes, no desde un punto de vista filosófico, sino desde un punto de vista físico. Así, desde esta perspectiva de la cultura visual se puede establecer que cada individuo es fuente de información y creación de memoria.

Al respecto, Joan Costa (2008) determina que la cultura visual nos lleva directo a la ruptura y la salida, al encuentro con las personas y en ese entorno de construcciones, objetos y mensajes que nos rodea: el diseño está vivo. Cuando entra en interacción con la gente, la visualidad humana en toda su extensión configura, mediante todas las estrechas interfaces y técnicas en los ámbitos privado e institucional, la presencia de la imagen como un hecho social y humano en el marco de los símbolos, signos, significantes y significados que Ferdinand Saussure (1983) establece como diacrónicos (memoria) y sincrónicos (momentos).

De allí que resulta pertinente promover el desarrollo de investigaciones sobre los acercamientos transdisciplinarios a las formas visuales de la imagen, que deja de ser un terreno exclusivo de lo artístico y pasa a pertenecer a un campo estético desde lo cultural, que legitima socialmente una cultura visual. En este orden de ideas, las posibilidades de la cultura visual frente a sus nuevas lecturas para intervenir y proponer diversas formas de consolidación de la sociedad son infinitas.

2.2 Nodo problematizador 2: Representaciones culturales

Este nodo problematizador parte de la premisa de que los hechos culturales, como fenómenos visibles de la cultura, son hechos específicos de los seres humanos que permiten su sociabilidad, por lo cual, solo pueden desarrollarse en sociedad. En esta medida, las representaciones culturales hacen posible la adaptación al contexto en que la sociedad decidió vivir, convivir y a veces sobrevivir (Cardona, 2015).

Así, cada sociedad y las comunidades que la componen otorga significado a objetos, personas y acontecimientos mediante los marcos de interpretación a través de diversos procesos y prácticas. El significado da sentido a la propia identidad y se relaciona con cómo la cultura marca y mantiene identidades y diferencias entre comunidades. Diferencias que se aprecian en la construcción

de los contextos vivenciales, en la producción y consumo de la cultura material, y en la regulación del comportamiento social. De tal manera, que todos los miembros construyen y comparten códigos culturales sobre estos aspectos diferenciales, y en ese sentido:

La cultura es el factor constructor social transmitido de generación en generación por medio de procesos de socialización, en donde los individuos son enseñados a comportarse mediante patrones, normas y actitudes frente al contexto que cada uno elige. Se configura como una herramienta que permite situar y precisar las características de una sociedad, su referente conductual y su base material. Cada sociedad entonces crea su cultura y esta a su vez le da identidad a la primera, al determinar un comportamiento pautado socialmente. (Cardona, 2015)

La sociedad actual es pluricultural, por lo tanto, los mismos códigos sobre las formas de producción y comunicación de significados funcionan como lenguajes según el marco de representación cultural, debido a que se hace uso de elementos del contexto para representar aquello que se quiere expresar. De allí, que todo tiene representación cultural de acuerdo con su función como medio portador de significado.

En este sentido, la pertenencia a un grupo social con el cual se comparten múltiples rasgos, tanto sociales como culturales, vinculados a un territorio, define las representaciones culturales

A través de múltiples aspectos, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, ritos y ceremonias propias, o los comportamientos colectivos, esto es, los sistemas de valores y creencias. Un rasgo propio de estos elementos de identidad cultural es su carácter inmaterial y anónimo, pues son producto de la colectividad. (González Varas, 2000, p. 43).

Las representaciones culturales están mediadas por la identidad, puesto que esta última se visibiliza mediante manifestaciones concretas que representan una realidad o tal vez un imaginario, en tanto:

La identidad sólo es posible y puede manifestarse a partir del patrimonio cultural, que existe de antemano y su existencia es independiente de su reconocimiento o valoración. Es la sociedad la que a manera de agente activo, configura su patrimonio cultural al establecer e identificar aquellos elementos

que desea valorar y que asume como propios y los que, de manera natural, se van convirtiendo en el referente de identidad (...) Dicha identidad implica, por lo tanto, que las personas o grupos de personas se reconocen históricamente en su propio entorno físico y social y es ese constante reconocimiento el que le da carácter activo a la identidad cultural. (UNESCO, 2008)

Las representaciones culturales no son elementos estáticos, sino entidades sujetas a permanentes cambios, condicionados por la continua retroalimentación de una comunidad en contexto; asimismo, permiten reflexionar sobre los cambios que se suscitan, los caminos que seguimos para mantener una identidad cultural o desprendernos de ella.

Por tal razón, este nodo problematizador centra su interés en la investigación acerca de los códigos culturales como aspectos diferenciales, los sistemas de representación de conceptos, imágenes y emociones como formas de producción y comunicación de significados, el uso de elementos del contexto para representar aquello que se quiere expresar y estudios analíticos de elementos de la cultura material de acuerdo con su función dentro del contexto.

2.3 Nodo problematizador 3: Memoria como mediación visual

La memoria es un recurso fundamental para el autoconocimiento de la historia personal, familiar, local y nacional; puede llegar a convertirse en el patrimonio cultural de las comunidades, puesto que el ejercicio de su interpretación contribuye a la creación de identidad de sí mismo, del grupo cercano y de la comunidad en general, lo que, a su vez, permite reflexionar sobre las maneras en que las sociedades han decidido sentar su tecnología y cultura en un tiempo vivencial dentro de un contexto real (Macías, 2011).

Los recuerdos, añoranzas y olvidos se construyen dentro de las comunidades mismas y nos indican el porqué de las circunstancias de los contextos actuales. Nos muestran las buenas y malas decisiones que ha tomado la colectividad y su institucionalidad sobre un territorio en particular (Macías, 2011); aportan el conocimiento sobre el pasado desde visiones diferentes a lo institucional y hegemónico, ya que ofrecen puntos de vista multidiversos y emancipatorios que no sólo evocan la construcción histórica, sino la construcción imaginada que se fundamenta en relatos comunitarios, locales y a la vez abiertos (Lyotard, 1981).

Así, memoria implica las capacidades de la gente en referencia a las dimensiones que enmarcan sus procesos de autoconocimiento e información sobre los valores, ritos y costumbres cotidianas. Circunstancia que, como bien expuso Dorfler (1971), nos muestra la necesidad de reconocer en la memoria cuatro elementos imprescindibles para lograr que las soluciones que el diseño aporta en problemáticas contextuales sean pertinentes: el primero, el afecto configurado por los recuerdos y añoranzas que se heredan desde la vivencia misma del territorio; el segundo, las relaciones intersubjetivas con los lugares y artefactos creados, heredados y/o adaptados que muestran los modos de vida pasados y actuales; el tercero, la semantización de los rasgos distintivos esenciales que permiten la reconocibilidad del territorio, tanto para sus habitantes como para los visitantes, en relación con la definición misma y, por último, la necesidad que sugiere la experiencia de elementos simbólicos que logren generar identidad de la comunidad con su territorio.

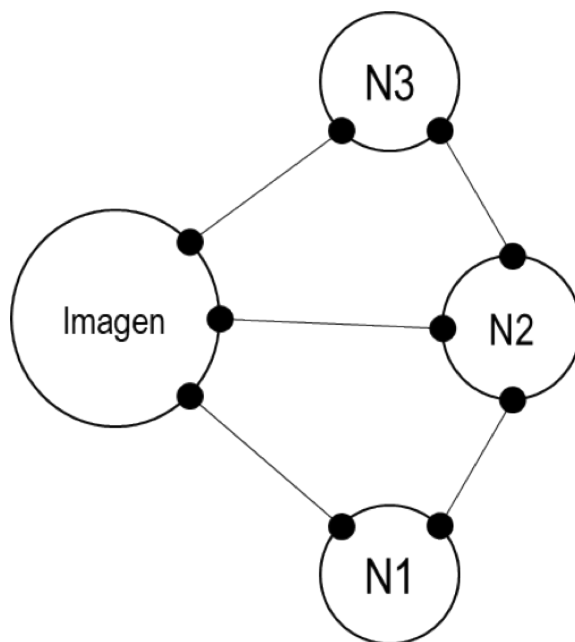
De manera que la memoria es una mediación visual, en tanto desarrolla no solo identidad, sino que integra otras experiencias sensoriales para discriminar e interpretar acciones, objetos y símbolos de su entorno, lo que implica un nodo problematizador, en tanto comprende las habilidades necesarias para interpretar el contenido de las formas visuales de la imagen, examinar su impacto social y discutir el propósito, audiencia y autoría, así como su interpretación y discusión (López, 2003).

Las imágenes mediadas por la memoria se configuran en símbolos para entender un contexto, debido a que en su interpretación se evidencia una experiencia de vida por cuanto, según Goldstein (2012), permiten tres elementos de mediación. Familiaridad: que las imágenes puedan ser leídas fácilmente. Usabilidad: que puedan ser vinculadas a una experiencia, e Impacto: que aporten significado convencional. Esto quiere decir que las imágenes pueden ser leídas de una manera similar a los textos escritos, lo que implica leer una serie de significados particulares que poseen razones emocionales y psicológicas que mueven a múltiples interpretaciones, donde no hay necesariamente una respuesta única y correcta.

Así pues, la memoria como mediación visual es útil para plasmar todo pensamiento o emoción en donde se postula una percepción del mundo. Por lo tanto, reconocer en las formas visuales de la imagen modos de memoria, permite saber más sobre nosotros mismos, ayuda a ordenar los elementos de referencia para comprender a las comunidades, tanto si son narradas como si son expuestas desde diferentes modos o formatos como fenómeno social.

De esta manera, la mediación de la memoria en las formas visuales de la imagen es un modelo para la intervención desde las ciencias sociales y humanas, que permite la configuración de un pensamiento crítico ante su realidad y posibilita la experiencia de reinsertión y transformación social. Esto en la medida en que media entre la identidad de cada persona y el entorno, entre sus valores e ideas, que no son abordadas directamente, sino a través de representaciones culturales que no sólo sirven para la comprensión social de una realidad, sino también para los procesos de construcción de identidad a partir de representaciones visuales, teniendo en cuenta que la memoria tiene la cualidad de exponer objetos y sujetos, sin que estén de forma tácita en procesos de exploración subjetiva (Barthes, 1995).

Ilustración 6: Eje de investigación Imagen



Fuente: Elaboración propia, 2019.