



Autora: Andrea Nohemí Diego Santana

Mirada hermenéutica del Diseño Gráfico desde algunas categorías *gadamerianas*

Graphic Design hermeneutical view since some gadamerian categories

Luz del Carmen Vilchis Esquivel¹

Programa de Posgrado en Artes y Diseño, Facultad de Artes y Diseño – UNAM

linusviel@gmail.com ORCID 0000-0002-4180-4764

Resumen

Este trabajo se basa en una línea de investigación sobre hermenéutica centrada en la comunicación visual dentro de los límites conceptuales de la disciplina denominada diseño gráfico la cual se ha desarrollado durante

[1] Mexicana. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Licenciaturas en Diseño Gráfico, Filosofía y Psicología; Maestrías en Comunicación, Diseño y Neuropsicología; Doctorados en Bellas Artes, Filosofía, Docencia y Filosofía Educativa. Autora de 45 libros, 52 capítulos, 160 artículos y manuales especializados. Asesora principal de 275 tesis, ha dictado 91 cursos y 230 conferencias en 42 países. Directora de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM 2002-2006. Diseñadora profesional y artista visual. Miembro de importantes organizaciones como DRS, DHS, APA, MERLOT y AIGA. Evaluadora de proyectos para CONACYT, SEP, MIT, Royal College of Art y UKRI. Reconocida con premios destacando Premio García Cubas 2010 del INAH, Reconocimiento a la Trayectoria Académica de la Universidad de Palermo 2013, Premio ENCUADRE 2016, Premio UNAM en Arquitectura y Diseño 2018, Medalla al Mérito en Artes (Diseño) del Congreso de la Ciudad de México 2022, Premio UNAM Sor Juana 2023 y Reconocimiento a la Trayectoria de Investigación por la Universidad de Palermo 2023.

Fecha de recepción: agosto 2023

Fecha de aceptación: diciembre 2023

Versión final: enero 2024

Fecha de publicación: marzo 2024

los últimos veinte años a partir de teorías emergidas en otras disciplinas, primero lo hizo, para objetivos conceptuales, metodológicos y técnicos, a partir de la arquitectura, el diseño industrial y las artes visuales, posteriormente, ha rescatado desde los estudios del lenguaje escrito a la retórica y a la semiótica como recursos de análisis.

Para describir una epistemología y una ontología de lo diseñado es indispensable retomar la visión filosófica. Se opta por la hermenéutica porque la comunicación visual implica la interpretación del texto visual en un diálogo donde hay preguntas y respuestas acerca de la naturaleza de su lenguaje, formas de construcción e historia o el acercamiento a sus diversos códigos, la comprensión de sus lineamientos de composición, su diversidad de géneros y su estilística.

Desde el principio se coincide con Gianni Vattimo en el riesgo de los equívocos que pueden surgir sobre todo a partir de la consideración de que la hermenéutica sea vista como una “suerte de ‘koiné’, de idioma común, de la cultura occidental” (Vattimo, 1991, p. 38). Asimismo, se entiende la obligación ética de precisar en este caso a la hermenéutica para evitar lo que el mismo autor denomina la “interpretación cómoda y superficial que la convierte en una apología de la multiplicidad irreductible de los universos culturales” (Vattimo, 1995, pp. 9-10)

Palabras clave: diseño, hermenéutica, categorías gadamerianas.

Abstract

This work is based on a line of research on hermeneutics focused on visual communication within the conceptual limits of the discipline called graphic design which has been developed over the last twenty years from theories that have emerged in other disciplines, first it did, for conceptual, methodological and technical objectives, based on architecture, industrial design and the visual arts, later, he has rescued rhetoric and semiotics as analysis resources from written language studies.

To describe an epistemology and an ontology of what is designed, it is essential to return to the philosophical vision. Hermeneutics is chosen be-

cause visual communication implies the interpretation of the visual text in a dialogue where there are questions and answers about the nature of its language, forms of construction and history or the approach to its various codes, the understanding of its guidelines of composition, its diversity of genres and its stylistics.

From the beginning, he coincides with Gianni Vattimo in the risk of misunderstandings that can arise above all from the consideration that hermeneutics is seen as a “sort of ‘koiné’, of common language, of Western culture” (Vattimo, 1991, p. 38). Likewise, it is understood the ethical obligation to specify hermeneutics in this case to avoid what the same author calls the “comfortable and superficial interpretation that turns it into an apology for the irreducible multiplicity of cultural universes” (Vattimo, 1995, pp.9 -10)

Keywords: design, hermeneutics, Gadamerian categories.

Introducción general desde el diseño

El diseño gráfico se refiere a la comunicación visual, como tal es un drómena o “lo que se hace” (García, 2013, p. 17) en tanto es un hecho de la expresión que se manifiesta en objetos artificiales producto del trabajo -acto poético, creativo- en el cual emisores y receptores son humanos. No es un lenguaje auto referido y supone además de un plano de la expresión, un plano de contenido directo por lo que es susceptible de abordar desde una visión hermenéutica.

[...] el movimiento filosófico de la interpretación o hermenéutica no representa sino el lugar de la reflexión y tematización explícita del fundamental aspecto comunicativo-lingüístico implicado tanto en el racionalismo crítico como en el neomarxismo: el diálogo intersubjetivo, el *consensus* crítico, en una palabra, la mediación interpretativa [...] en la hermenéutica, la *communicatio idiomatum* ocupa explícitamente el lugar dialógico de mediación de teoría y praxis [...] parece

haber abocado la discusión contemporánea a su propia relativización lingüística -es decir, a su propia mediación hermenéutica en y por el lenguaje-. (Marcuse *et. al.* 1989, p. 14)

La conceptualización de esta disciplina ha sido encausada durante las recientes décadas a través de la semiótica, ésta ha resultado una alternativa interesante de análisis no obstante se ha quedado limitada en la comprensión del fenómeno de comunicación visual.

Otro de los asuntos conflictivos se manifiesta en la denominada metodología del diseño cuyo afán ha sido, desde sus inicios, emular al método científico olvidando que en esta praxis se involucra un quehacer del espíritu: la creatividad que envuelve a lo diseñado de excedentes de sentido, le da el carácter de semiosis infinita y de una dinámica que oscila entre objetividad y subjetividad, necesidad e intencionalidad, problema y solución.

El diseño se manifiesta en una labor retórica cuyo mensaje si bien tiene una aproximación elaborada e intencionada, no se puede afirmar que todo lo dicho por él está dicho por el emisor del *drómena* (mensajes, objetos o espacios que deben ser hechos) o diseñador. El objeto de diseño contiene el mensaje y llega a receptores que lo interpretan, el mensaje gráfico sufre cambios que, a pesar de los límites de su determinación tienen multitud de interpretaciones por el receptor.

Lo diseñado es un texto visual, un lenguaje en que se realiza la comprensión a través de la interpretación. Gadamer reconocía como texto “toda experiencia artística en su sentido más amplio [...] se caracteriza porque no es suficiente con tomar simple nota de ello [...] porque no agota la conversación, sino que se ofrece siempre de nuevo para que se intente agotarla.” (Gadamer, 2001, p. 14)

Cuando se percibe, dicha percepción está culturizada, en ella entra la interpretación, es importante la interpretación en contextos distintos a los del emisor y es importante el tiempo de la interpretación. De hecho, como expresión, el diseño muestra una morfología o sintaxis visual externa que tiene una visión interna que es descifrada, traducir la expresión de este *drómena* o lo diseñado es la posibilidad de encuentro con el otro, una conexión de vivencias del exterior al interior. Tiene razón Norbert Elias cuando afirma:

[...] el mensaje de un individuo sólo puede entenderlo otro individuo si está expresado en un código común. En el caso humano ese código es un lenguaje [...] para que un lenguaje cumpla su función como medio de comunicación ha de conocerlo y usarlo una pluralidad de individuos al mismo tiempo [...] para que el mensaje cumpla su función, emisor y receptor del mensaje deben asociar los mismos temas de comunicación [...] por medio de pautas visuales [que] activan en la reserva de la memoria de los receptores de mensajes las mismas imágenes latentes que el emisor asocia [...] (Elias, 1994, pp. 57-103)

El texto visual, en cuanto es diseñado adquiere un carácter y se torna autónomo entrando al devenir exegético dependiendo del contexto y de la trayectoria interpretativa, por ello “puede el intérprete criticar, argumentar, captar en una totalidad las diferentes partes [...] utilizar los procedimientos dialécticos que amplíen los significados [...]” (Arráerz *et. al.* 2006, p. 180) pues toda interpretación implica innovación y creatividad” en tanto amplíe el entendimiento de lo diseñado.

Lo diseñado es producto de la tarea de representación. Diseñar, como comportamiento lúdico re-presenta la realidad, es mediación para conocer la realidad desde un cierto punto de vista y como toda representación, la esencia radica en su posibilidad “representación para alguien. La referencia a esta posibilidad es lo peculiar del carácter lúdico [...] el gozo que produce la representación que se ofrece es el gozo del conocimiento... así adquiere todo su sentido la transformación en una construcción” (Gadamer, 2017, pp. 153-156).

Cada objeto de diseño, entre otros similares, aunque se refiera al mismo tema y contenga el mismo mensaje utilizando los mismos códigos es una variación de la representación, es posible siempre reconocer en cada objeto diseñado una mediación libre y arbitraria sometida a la representación asertiva y adecuada.

Es aquí donde también se considera al diseñador como intérprete y no como un mero imitador de un modelo y el punto donde se podría comprender la vinculación de lo diseñado con el carácter y las peculiaridades del diseñador. No por ello se anula la posibilidad mimética, ésta tiene cabida

en la medida en que contenga el sentido cognitivo de la esencia, teniendo así el carácter de la representación. La imitación es tal si repite, es decir, si copia. La imitación es mimesis cuando re-presenta, es decir cuando conoce y re-conoce, deja de serlo cuando representa, es decir interpreta.

La representación como proceso lúdico implica al perceptor del diseño, es en el momento de la comprensión de la imagen en que se puede manifestar la totalidad de sentido, sólo si esto se entiende así cabría el carácter lúdico cerrado que menciona Gadamer. También hay que entender la representación como un proceso óptico. El ser estético de lo diseñado estaría referido a la representación formando parte de su verdadera esencia, aquí el interés no es el problema del significado sino la esencia de la imagen. Lo que constituiría la valencia óptica de lo diseñado es que no está separada de lo que representa, de una u otra forma participa simbólicamente de su ser (lo sustituye y lo representa), incluso le da un valor agregado, lo incrementa a través de valores y excedentes semánticos.

Lo diseñado, en tanto representación, no pertenece a lo representado, pertenece a la manera en que se materializa, posee una estructura referencial que da acceso a la representación del ser, es una mediación que debe poseer actualidad en la integración del pasado y el presente. Lo diseñado, en su calidad de imagen visual representa una o varias ideas, esto es, se trata un aparecer mediado por un concepto.

Fundamentos determinados de las categorías gadamerianas

Como breve preámbulo a esta sección, se ha elegido a Gadamer porque, además de considerarse el constructor de la escuela hermenéutica como tal, es decir que aglutinó a los pensadores hermeneutas bajo un paraguas conceptual, sus trabajos han permitido que la hermenéutica trascienda permeando numerosas disciplinas cuya naturaleza de comprensión no coinciden con los enfoques metodológicos de las ciencias exactas o naturales en virtud de que se manifiestan a través de objetividades, subjetividades e intersubjetividades, como es el caso de las humanidades, las artes y el diseño.

Gadamer parte de la reflexión acerca del dominio del modelo metodológico de las ciencias naturales sobre aquellas denominadas “ciencias del

espíritu” cuya esencia no es posible aprehender conforme a los patrones de observación, justificación, argumentación lógica, demostración y articulación teórica de dichas ciencias. Dilthey afirmaba:

[...] las ciencias del espíritu aventajan a todo conocimiento natural en que su objeto no es un fenómeno ofrecido a los sentidos, no es un mero reflejo de algo real en una conciencia sino que es él mismo realidad interna inmediata, y lo es como una conexión vívida desde dentro [...] a este proceso por el cual conocemos un interior a partir de signos dados sensiblemente desde fuera lo llamamos: comprender [...] (Dilthey, 2000, p. 25)

Dilthey defendió la postura de que las ciencias del espíritu se comunicaran a través de música, gestualidad y todo tipo de signos visuales que precisaran interpretación, fue criticado y señalado como un empirista dogmático, no obstante, se le debe la primera defensa de la generación de conocimiento con base en objetividades y subjetividades. Este empirismo se desarrolló con base en la tradición humanista sumando nuevos contenidos y una estructura conceptual propia. En este entramado contribuyeron numerosos autores convencidos de que, las ciencias del espíritu serían mejor comprendidas desde el concepto de formación que desde el concepto del método científico-positivo. Gadamer expone a partir de esto los conceptos básicos del humanismo:

La **formación** “designa el modo específicamente humano de dar forma a las disposiciones y capacidades naturales del hombre” (Gadamer, 2017, p. 39), el término *Bildung* traducido como formación significa también la cultura que posee el individuo y el proceso por el que se adquiere esta cultura. La formación comprende también un sentido de medida y de distancia con respecto a sí mismo.

Gadamer confronta aquí el concepto desde dos visiones, kantiana y hegeliana: desde la primera el concepto de formación habla de la cultura, de la capacidad como un acto de libertad del sujeto, desde la segunda, la formación es la condición de existencia de la filosofía, Hegel distinguió entre *formación teórica* o enajenación que trata de apropiarse del universo a través del pensamiento y es el “precio que paga la conciencia para acceder a una forma de ser universal” (De la Maza, 2015, p.279) y *formación prácti-*

ca (movimiento fundamental del espíritu ético), Gadamer destaca de Hegel este mantenerse abierto hacia lo otro, hacia puntos de vista más generales.

Como resultado de la formación se manifiestan tanto la **conciencia estética** como la **conciencia histórica**, es un sentido en el que surgen las subjetividades de lo sensible y artístico. Por un lado la estética refiere a la libertad del espíritu y por otro a la historicidad, su devenir constante y permanente desde donde se infiere que la conciencia formada supera a todo sentido natural.

El entendimiento y la sensibilidad no están en contradicción alguna. Existe una inteligencia de los sentidos, una franqueza que se arma contra prevenciones instintivas, contra la distorsión emocional y la avalancha no voluntaria de estímulos. La cultura de los sentidos significa desarrollo de la capacidad humana de juicio y de elección. Pero también se da lo contrario: la sensibilidad de la inteligencia es como un sentido no especializado como la piel que todo siente, un exterior de sensibilidad y de predisposición. (Gadamer, 2013, p. 128)

La **capacidad de juicio** es aquella actividad que consiste en comprender lo particular bajo una generalidad, reconocer algo de una regla, se le puede entender también como una exigencia ética. Tener capacidad de juicio es tener sentido común, deriva en el *sensus communis* como un momento del ser ciudadano y ético. El **sentido común** es la capacidad que orienta la voluntad humana, es el sentido de lo verdadero y lo justo que funda una comunidad, un conocimiento positivo propio.

Cabe mencionar también que el sentido común desempeña una función clave en la hermenéutica ya que es un cimiento de la teoría del **gusto**. Un concepto cuyo origen es más moral que estético que más tarde ve restringido su uso al ámbito de las bellas artes, consiste en el reconocimiento con pretensiones de validez, es decir, con la mirada puesta en un todo, se designa así una manera propia de conocer. El gusto es la realización más acabada del juicio moral.

[...] la apariencia de las cosas es obra del obra del hombre, y un ánimo que se deleita en la apariencia ya no haya más

placer en o que recibe, sino en lo que hace [...] nos estamos refiriendo a la apariencia estética, la cual hay que distinguir de la realidad y de la verdad, y no a la apariencia lógica que se confunde con éstas [...] lo que ven nuestros ojos es distinto de los que sentimos [...] (Schiller, 1990, pp. 343-350)

Gadamer reconoce en Schiller el punto en que la idea trascendental del gusto se convierte en una exigencia moral y se formula como un mandato de comportamiento ético y estético. La propuesta gadameriana está realizada más desde un punto de vista ontológico que epistemológico a pesar de que todo el tiempo implica también este último.

[...] el gusto de una época es un poder propio que determina en última instancia lo que debe llegar hasta uno y efectuar su sensibilidad. La fuerza determinante del gusto proviene del hecho de que anticipa expectativas y esquema de recepción contra los que no puede atentarse sin que se desvirtúe la calidad artística, por más extraordinaria que sea [...] el gusto estético es una especie de sentido superficial y reacciona como una piel sensible a todo contacto. No llega, sin embargo, a agotar todo lo que en arte es arte [...] (Gadamer, 2016, p. 22)

Gadamer ve la **comprensión** como una estructura fundamental del “ser ahí” (dasein) y no como un método de las ciencias culturales alternativo al de las ciencias naturales, “la comprensión debe entenderse como parte de un acontecer de sentido en el que se forma y concluye el sentido... tanto en el arte como de cualquier otro género de la tradición” (Gadamer, 2017, p. 217). Este aspecto no puede soslayar otro sumamente importante, la **temporalidad absoluta** del ser, una noción más amplia de verdad -quizá, según Vattimo, incluso opuesta- y la historia, el papel de la historia en la comprensión.

[La totalidad hermenéutica] significa esencialmente estar en el mundo, pero esto, a su vez, se articula en la triple estructura [...] comprensión, interpretación, discurso [...] *el círculo de comprensión e interpretación es la estructura constitutiva central del ser en el mundo*. El ser en el mundo no signifi-

ca en realidad estar en contacto efectivo con todas las cosas que constituye el mundo, sino que significa estar familiarizado en una totalidad de significaciones, con un contexto de referencias [...] (Vattimo, 2023, pp. 103-104)

Así, Vattimo contribuye con Gadamer a explicar que la comprensión se refiere a un proceso siempre abierto nunca terminado ni estructurado, todo lo que ya no está de manera inmediata en el mundo y no se expresa en él está despojado de su sentido originario y referido a un espíritu que medie, es la génesis de la conciencia histórica. La tradición incluye el pasado y el acercamiento se lleva a cabo mediando, desde un horizonte y a través del **diálogo** adecuado que involucra, **discurso, significación, comprensión e interpretación.**

Gadamer generaliza la noción de hermenéutica en una “teoría general de la interpretación que hace coincidir con cualquier posible experiencia del mundo” (Vattimo, 2012, p. 40), no hay experiencia de verdad sino como acto interpretativo. La hermenéutica para Gadamer tendría que entenderse en una forma tan abarcante que incluiría en sí a toda la esfera del arte y su planteamiento.

Uno de los puntos de partida más importantes que caracteriza a Gadamer es la crítica aislada al pensamiento subjetivista, está en contra de la idea de que el sujeto se exprese desde una cierta dimensión, ésta sería una interpretación antropológica. Gadamer no reconoce esta visión solipsista del sujeto en el acontecer artístico y opone a ella el desarrollo del concepto de **juego** como una forma más auténtica de abordar dicho acontecer.

La manera en que la tarea de la hermenéutica se determina frente al arte es en la postura reintegradora -opuesta a la idea de reconstrucción de Schleiermacher- que se basa en las ideas hegelianas de la rememoración del espíritu, “ la esencia del espíritu histórico no consiste en la restitución del pasado sino en la mediación del pensamiento con la vida actual” (Gadamer 2017, p. 222)

Lo anterior sólo adquiere **sentido** efectivamente hermenéutico en la medida en que, con base en el **diálogo**, penetrado por los **prejuicios** o conceptos concebidos con anticipación, se logra establecer vínculos entre la visión del intérprete y el **horizonte** de lo diseñado o el horizonte del diseño. Al unirse ambas miradas, las perspectivas del entendimiento se amplían

sumando el diálogo, es posible llegar a la fusión de horizontes generando un horizonte histórico u horizonte de sentido con los parámetros de interpretación. Es la medida de la verdad que surge de lo evidente (*aletheia*) y se expresa como el horizonte del sentido.

[...] la pregunta es el milagro del pensar, Se sabe que pensar es diferenciar. La pregunta nos pone en la situación de tener que decidir entre posibilidades [...] implica una decisión [...] un texto es la unidad de un tejido y como textura se presenta en una totalidad [...] sólo se comprende si se comprende completamente y se ha comprendido la totalidad [...] el significado de las referencias de un signo depende siempre de aquello a lo que remite. De esta manera, un texto puede representar la unidad de sentido que quiera, pero siempre dependerá de un contexto [...] (Gadamer, 2001, pp. 101-104)

Esto, aquí descrito brevemente, constituye el *círculo hermenéutico*, proceso cuya secuencia de precomprensión, comprensión e interpretación coimplica el reconocimiento, la fusión de horizontes, las interrogantes con sus respuestas y la aplicación del sentido.

Caracterización del horizonte dialógico del diseño

El fenómeno del diseño se implica como tarea hermenéutica, su visión expresiva debe subsumirse en la hermenéutica y la verdad del arte que lleva a Gadamer a desarrollar la crítica de la conciencia tanto sensible como histórica ya que “no es mero objeto de la conciencia histórica, pero su comprensión implica siempre una mediación histórica” (Gadamer, 2017, p. 218)

La idea de sentido común se completa en la apertura al diseño y lo diseñado, el saber práctico o *phronesis* (también identificado con la prudencia) como una alternativa epistemológica que se acoge a las circunstancias para distinguir lo conveniente de lo inconveniente, alude a un comportamiento ético del individuo. Desde este concepto es importante destacar que se abre la idea del *sentido común como posible sinónimo de sentido lúdico*, y también como sinónimo del sentido creativo, porque el diseñador tiene frente a sí únicamente el mensaje y una infinidad de posibilidades de

representación. El diseñador elige y esta elección, que implica una ética, se lleva a cabo en un cierto momento basándose en el sentido común.

Es cierto que el diseñador presupone el efecto, anticipa con ciertas aproximaciones que están condicionadas por su conocimiento y su experiencia, es decir, por sus propios *prejuicios*. En cada diseño se proporcionan fragmentos de *sentido* y por ende, capas de lectura “hasta completar un todo estructurado en sí, monumental gracias a su estructura [son] elementos cargados de significado que pueden interpretarse a partir de su capacidad de ser reproducidos a meros fragmentos significativos capaces de articularse adecuadamente.” (Gadamer, 2016, p. 95)

En este punto es posible relacionar un sentido de la idea de tradición como la distancia constructiva que separa al diseñador del pasado y que le permite involucrarse en el incesante proceso de extensión, renovación y perpetuación o repetición creativa que sostiene el movimiento de la comunicación visual. Es aplicable la idea de que siempre hay una pluralidad de articulaciones de la misma verdad, de que el sí mismo tiene la capacidad de un número indefinido de expresiones históricas (Caputo, 1988, p. 111)

La creatividad conllevaría, acudiendo a Schiller, la acción recíproca del impulso material y el impulso formal estableciendo así el impulso del juego, la puesta en práctica de la libertad. En esta disposición estética del juego el diseñador entra en el mundo de las ideas sin abandonar el mundo sensible. (Schiller, 1990, p. LXII-LXVII)

Una comunicación visual productiva surge cuando hay diálogo e interpretación, es decir, cuando hay *comprensión* y el intérprete pasa del “en sí” (soy esto y aquello) al “para sí” (ahora sé esto y he aprendido aquello). La comunicación visual se da a partir de lo diferente, lo inesperado, lo que no sé con base en preguntas y sus correspondientes respuestas, es el acercamiento al proceso proyectual y lo diseñado.

[...] toda pregunta marca el *sentido* en que la respuesta adecuada debe moverse [...] tiene implícitamente los datos para la *respuesta adecuada* [...] detrás de cada pregunta se encuentra un *querer saber*. Se presupone, pues, *un saber que no sabe* que fundamenta la *orientación o sentido* de la pregunta. En la interpretación se trata de *conversar*, de *dialogar* con un texto cuyo sentido es relativo a la pregunta para la cual es la respuesta. (Muñiz, 2011, p. 68)

Hay preguntas y respuestas hacia el mensaje que parten de su *pre-comprensión*, no se puede hablar de una sola pregunta unidireccional y unívoca porque el texto visual está hecho de perspectivas y el receptor penetra en el sentido, hay por lo tanto muchas posibilidades de pregunta y apelación y el texto visual no se agota en ellas.

El texto visual está abierto a múltiples interpretaciones, sin embargo, hay interpretaciones que no soporta, este es un principio de objetividad, ya que si el texto visual fuera abierto no habría posibilidad de preguntas pertinentes. Es la distancia que hay entre la univocidad “que defiende la unidad de sentido” y la equivocidad que abre completamente los márgenes del sentido de lo diseñado. (Beuchot, 2023)

Para dar lugar a una etapa dialogante hay que partir del acuerdo. El diálogo tiene como basamento la conciencia de la limitación.

En la comunicación visual se ubican dos estadios del diálogo:

- El primero se refiere al diálogo que mantiene el diseñador frente al mensaje, aquí las preguntas y respuestas se elaboran en el contexto de las unidades culturales de los posibles signos, los límites tanto del plano del contenido como del plano de la expresión y los procedimientos sistemáticos relacionales, aquí hay una *phronesis* equivalente a la capacidad para escoger la mejor alternativa, una *poiesis* que refiere al fin externo de la actividad y una *techné* en el conocimiento de cómo generar o producir el objeto de diseño.
- En cuanto al segundo se refiere al diálogo que mantiene el receptor frente a “lo diseñado”, es una actitud pragmática, de interpretación del mensaje en la cual se ven involucradas las experiencias, el gusto, el juicio, la memoria, la formación y el tiempo. Es un proceso volitivo y signico en el cual el receptor decide si hace caso al mensaje y posteriormente se acerca, lo entiende, lo deconstruye, lo comprende. En relación con esto, ese sí mismo que es lo diseñado puede ser siempre comprendido de manera diferente y no hay fundamentos para afirmar que ha sido comprendido mejor por algún receptor que por otro, no hay un absoluto, ya que el mismo curso de la historicidad no lo permite.

Cada vivencia frente al discurso visual es decodificada e interpretada en un juego de vivencias previas, desde su *horizonte*, el receptor interroga al drómena y le pregunta “qué dice” y “por qué lo dice” en las coordenadas cronotópicas (espaciotemporales): en qué momento y en qué circunstancias.

Cuando el individuo alcanza un horizonte, alcanza un estilo, es una unidad en la expresión. Estilo es el modo de presentación o de composición adecuado a unos fines (requisitos que ha de cubrir una forma de decir). Gadamer habla del horizonte tomando como punto de partida la temporalidad.

Este horizonte da la posibilidad (basado en el análisis de la experiencia fenomenológica de la conciencia) de la formación. Aquí podemos realizar un símil con la idea de retención [...] que la experiencia se retiene en la conciencia y esta va formando un cúmulo de experiencias y vivencias que dan un horizonte de entendimiento. Podemos entender esto como la raíz de la idea de horizonte [...] estos horizontes no son fijos ni estáticos sino movibles y temporales. (López Flores, 2010, p. 6)

Se considera así que el horizonte del diseño corresponde a los espacios de la estilística que refiere a alternativas históricamente definidas en cuanto a las relaciones posibles de los códigos morfológico, tipográfico, cromático y fotográfico manifiestos en los diversos géneros del discurso visual en tanto un acontecimiento de comunicación.

Este horizonte involucra a los conceptos hermenéuticos de pretensión y simultaneidad, pretensión porque, coincidiendo con Gadamer, “lo que se muestra al receptor implica una pretensión de permanencia” y simultaneidad porque “formula la tarea de mediar lo que no es al mismo tiempo para experimentar algo como actual y que se le tome en serio como tal” (Gadamer, 2017, pp. 172-173), ambos son determinaciones del espíritu.

Percepción hermenéutica del diseño

El diseño es una disciplina que, en cualquiera de sus manifestaciones, mensajes, objetos o espacios, dirige sus procesos proyectuales hacia condiciones totalizadoras de sentido y su comprensión es viable desde los horizontes de la razón hermenéutica, específicamente dialógica. Esta comprensión de una visualidad intencionada como es la disciplina que aquí se describe, cuenta con dimensiones de entendimiento: descripción, interpretación y evaluación; desde la primera es posible acercarse a los elementos sintácticos, los componentes y sus principios compositivos, es el código formal propiamente dicho.

En la segunda, se interpreta desde otra capa de lectura, más profunda, es el fondo o contenido, la semantización de lo diseñado que permite hacer una evaluación crítica de su ser.

Además del sentido y significado básico que poseen las cosas está potencialmente cargado de otros sentidos, de otros significados [...] es un con-sentido que significa que las realidades no humanas son aprehendidas mediante este con-sentido que las re-presenta y que las hace re-aparecer [...] el carácter icónico de toda realidad como signo necesario y único que remite a la palabra fundante adquiere en el hombre dimensiones también simbólicas, indicativas, sintomáticas y apelativas. (Gadamer, 1997, p. 117)

La conciencia humana es un modo de experiencia que se manifiesta en abstracciones, es decir, en percepciones específicas de datos sensibles y presupone la estructura de las preguntas, el receptor se acerca al texto visual con preguntas. En el contexto del pensamiento gadameriano, esta acción no se concibe desde la subjetividad como una forma de la conciencia estética antes bien se entiende al receptor como participante de un proceso hermenéutico que se implica del todo en el juego estético.

[...] la posición hermenéutica queda confirmada por la situación humana, en la pretensión de distanciarse de las cosas, como si fueran sólo objeto de observación, se olvida el dato decisivo de nuestra comunicación, a saber, que en ese con-

tacto también los demás nos hablan [...] *méthodos* en el sentido más antiguo significa siempre la totalidad del estudio de un campo de cuestiones y problemas. EN este sentido el método ya no es un instrumento para objetivar y definir algo [...] es el participar de las cosas de las que nos ocupamos. Este significado presupone que nos encontramos ya dentro del juego y no un punto de vista neutral [...] la cultura vive como forma de comunicación, como juego en el que los participantes no son sujeto el uno y objeto el otro [...] (Gadamer, 1995, pp. 33-35)

Según la tesis de Gadamer, el ser de lo diseñado no podría determinarse como objeto de una conciencia estética. Tanto el comportamiento estético como la conciencia estética del receptor serían externas a lo diseñado y serían materia de la crítica o de la expresión textual del perceptor. En ese caso estaríamos hablando de otra situación interpretativa, la que lleva a cabo el público o sujeto que se ubica frente a lo diseñado enfrentando sus significados y excedentes de sentido con base en los cuales habrá de tener una respuesta de acción, de hecho ya que tendrá o no argumentos para responder a través de una compra, un voto, un aprendizaje, etc.

Lo diseñado tiene entonces su propio ser atemporal ya que la imagen es un proceso óntico que no puede entenderse desde la abstracción de la idea, se aprehende desde la materialización del concepto, es decir, desde la representación. En ese devenir es que se dan momentos dialógicos sobre todo en la medida en que se reconoce el ser de la imagen. Si hay confusión en la representación, el sentido estará oculto y, aunque la mirada reciba las sensaciones, incluso las emociones por un mensaje, objeto o espacio, si no hay reconocimiento ni anclaje con imágenes mentales previas, no se dará paso a la aprehensión cognitiva y la percepción será un proceso inconcluso.

Por lo anterior es que los vínculos dialógicos son importantes ya que todo diseño es una práctica discursiva cuyo texto visual se somete al escrutinio de una audiencia que no sólo enfrenta las cualidades formales de lo diseñado, se orienta fundamentalmente a los contenidos y la significación. Este no es un proceso simple ya que el perceptor involucra sus experiencias y recurre a las asociaciones de ideas en una concepción del mundo

cuyas jerarquías se vinculan a los contextos y las esferas en las cuales se mueve cotidianamente un sujeto.

Este es un punto importante que se puede desarrollar para entender la cualidad plástica y el ser artístico de la comunicación visual, ya que en la medida que mantiene la contemporaneidad de sus cualidades semánticas por encima de la vigencia del mensaje mismo, comparte la función originaria de continuidad y permanencia y permite reconstruirla con su conocimiento, “es temporal en un sentido más radical... sólo tiene su ser en su devenir y en su retornar” (Gadamer, 2017, pp. 165 y168).

El asunto de la conciencia expresiva está, en el diseño, íntimamente relacionado con el tema de la percepción, entendida ésta no como el reflejo de lo que se ofrece a los sentidos sino como sinónimo del ver.

Ver, afirma Gadamer, significa articular, es siempre “una lectura articulada de lo que hay [...] pone lo que no está ahí... no es ver simplemente el puro aspecto de algo, sino que es en sí mismo una acepción de ese algo [...] Así, percibir es una actitud de reconocimiento que permite las condiciones de lectura de una imagen, “la percepción acoge siempre significación” (Gadamer, 2017, pp. 131- 133) no obstante lo anterior, hay numerosas consideraciones entre las que destacan:

Las visiones del mundo representan nuestros horizontes de sentido, cuyo imaginario simbólico alberga o cobija culturalmente nuestro devenir en el mundo y sus significados vitales. Las visiones del mundo o cosmovisiones expresan nuestras concepciones de lo real en arquetipologías, mitologías e imágenes de ser experiencial [...] significan nuestros modelos existenciales y nuestras pautas intelectuales de conducta ya que funcionan como marcos de creencias compartidas en torno a una matriz axiológica de carácter cultural. (Ortiz-Osés, 1999, p 9)

El juego para Gadamer es el modo de ser del diseño y lo diseñado cuya esencia la constituyen las reglas e instrucciones que prescriben el cumplimiento del espacio lúdico.

Jugar, se entendería como una manera de interpretar la realidad por medio de la imaginación ya que “en el comportamiento lúdico no se produ-