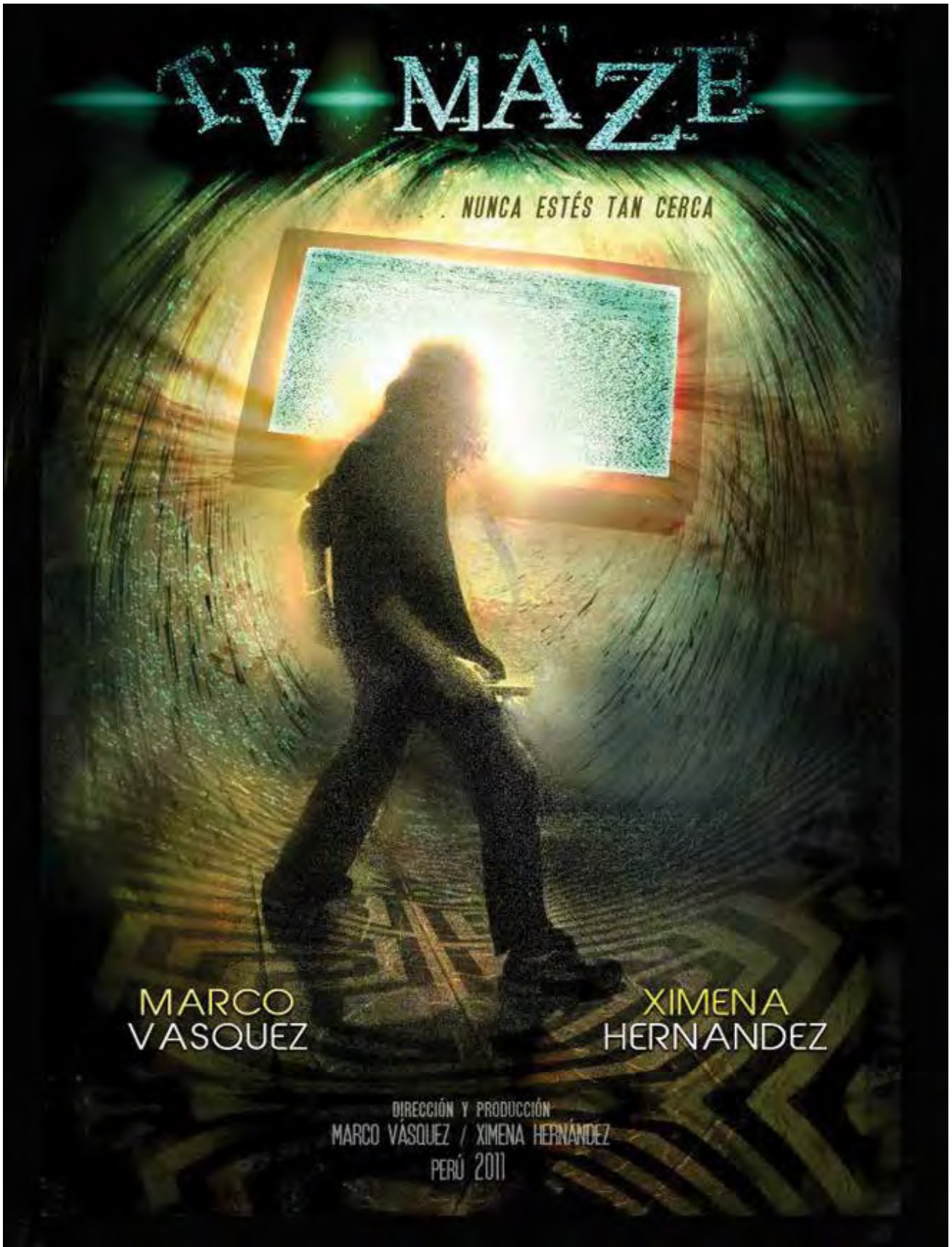


# El video diseño, una semiótica transdisciplinaria

Por: Lic. Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza

Docente Principal de la Sección Diseño Gráfico



Video: *Somnipherum*  
Rodolfo Villalobos,  
Kaori Sakaguchi, Vanessa  
Morales y Gabriela Barra.

**E**l video diseño es un proyecto de investigación para la creación y la comunicación, construido desde la esfera conceptual y metodológica del diseño y aplicado a la producción de audiovisuales documentales, ficcionales, ensayísticos y experimentales, como parte de las estrategias formativas del diseñador gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Su teoría y su práctica se generan en el marco de la *Semiótica Visual*.

*El artículo se centra en la definición del video diseño como sistema de signos y evalúa su funcionalidad comunicativa y cultural. Refiere sus vínculos con el contexto, desde la perspectiva de una generación de sentido dialógica, otorgando particular atención a su construcción referencial.*

### El video diseño, un proyecto de investigación y creación

El video diseño es una semiótica audiovisual cuyos principios y modalidades de construcción y expresión comenzaron a ser investigadas desde 2011, en el Laboratorio de Investigaciones y Aplicaciones de Semiótica Visual del Departamento de Arte de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Es un proyecto original, cuyos conceptos y estrategias de creación se generan a partir del proyecto de diseño, como modalidad de elaboración de realidades comunicacionales con carácter transdisciplinario y un *modus operandi* en permanente renovación.

### Texto y discurso en el video diseño

El producto es un texto audiovisual, compuesto por un conjunto de signos y caracterizado por el funcionamiento de un concepto rector a partir del cual se desarrolla un discurso que goza de una gran libertad expresiva y que plantea, para crear su realidad comunicacional, la actualización morfosintáctica de la diversidad de los recursos semánticos, que se manifiesta en tanto que heterogeneidad expresiva.

La diversidad actualizada en estructuras heterogéneas que funcionan con una dinámica de diversidad / unidad que se conjuga con la dinámica imagen – encuadre / progresión secuencial de imágenes, crea un campo de interacciones internas, en busca de la unidad del universo de sentido que se produce en el video diseño, con consecuencias visibles en la composición de los encuadres y en la progresión secuencial. Crea, al mismo tiempo, un campo de interacciones externas con las fuentes de procedencia de los elementos seleccionados e integrados en la composición audiovisual y, por extensión, con la memoria cultural.

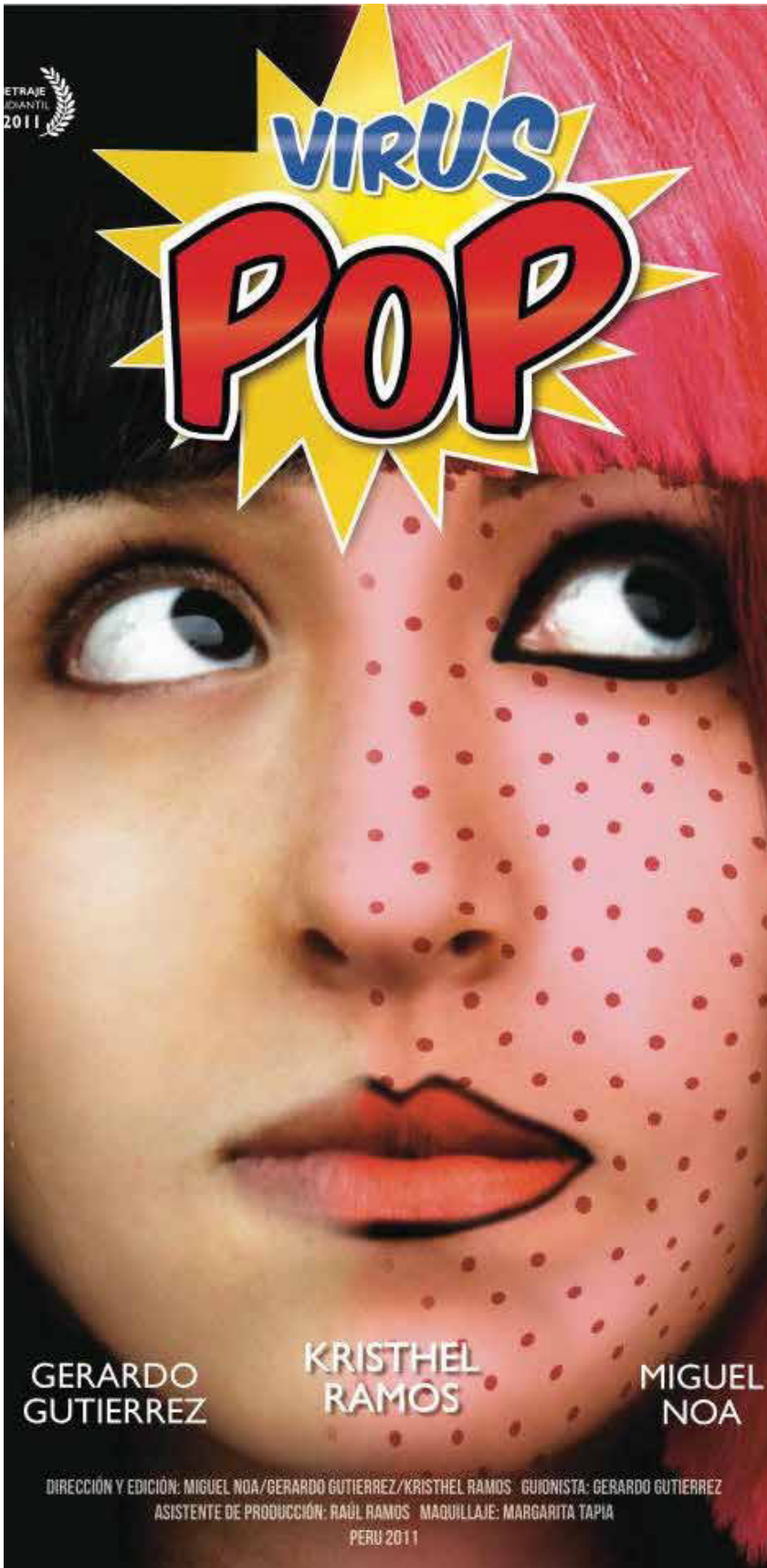
Su fuerza comunicativa radica, esencialmente, en la generación de inferencias a partir de la situación de lectura resultante, que cuenta – como consecuencia de su proceso generativo – con una estructura referencial sustentada en redes isotópicas por un lado y apropiaciones e intertextualidades por el otro. De este modo, los efectos de sentido actualizan al mismo tiempo la



memoria colectiva y el discurso argumentativo del video diseño.

El discurso diseñado estratégicamente para la representación y significación de un concepto puede desarrollar dimensiones documentales o ficcionales.

Para la construcción de la situación de lectura con la cual se confronta al observador se debe tomar las decisiones estratégicas que harán funcionar el discurso y respectivamente el concep-



*Virus Pop*, 2011  
Gerardo Gutiérrez, Kristhel Ramos y Miguel Noa.

to del video diseño. En la práctica, se define una morfosintaxis, que corresponde a la selección / combinación de signos; una semántica, que evalúa la relación de los signos con las realidades referidas; y una pragmática, responsable de la realización de los efectos en el observador. La dimensión referencial se combina con la dimensión del lenguaje como sistema modelizador: el tratamiento del espacio, contenido y representado, sobre todo en lo que a sus valores simbólicos se refiere; los planos fotográficos; el movimiento y el ritmo, por el uso de la cámara y del montaje; el sonido.

El video diseño explora todos estos recursos, con propuestas que valoran, sobre todo, razones alternativas para sintetizar y articular códigos expresivos procedentes de diversos ámbitos de la comunicación. El resultado se define a menudo en términos de hibridación cultural y expresiva, integrando signos verbales con signos fotográficos y signos gráficos en una composición de tipo constelación desde la cual se articula un discurso que valora las asociaciones argumentativas.

### Autoría y apropiación

En la apropiación de signos culturales, con su propia trayectoria de significación, para la producción del macrosigno del video diseño, se producen transformaciones de mayor o menor proporción en lo referente a su representación – fuente y su significación - fuente. La apropiación es contextualizada en el marco de la nueva representación, seguida por una re - significación, que conserva algunos elementos con respecto a la fuente a la vez que introduce diferencias.

La conservación de elementos es la base del establecimiento de las relaciones de intertextualidad, es decir de redes explícitas de referencias con otros macrosignos culturales, con transferencia de valores simbólicos. Las intertextualidades permiten no solo el



enriquecimiento con referentes que traen su propia representación / significación, sino también el enriquecimiento de la significación de la obra resultante, por incluir un diálogo con otra obra y a través de ella con otra cultura.

La intertextualidad, al funcionar como apropiación, productora de sentido, núcleo de redes semióticas y recurso de interactividad que motiva y fundamenta la interpretación del observador, resulta altamente relevante por sus alcances meta-ficcionales y por el rol que le asigna al observador, como productor de los procesos de significación.

La autoridad autorial se traduce en los códigos y las memorias que se comu-

nican entre sí: es un desarrollo epistemológico de la obra que posibilita la integración cultural de los referentes con la experiencia activa del observador, que emprende – en el mismo acto de recepción / interpretación - la reconstrucción de su propia identidad cultural, por la participación en la generación de sentido y la reconfiguración de su memoria y lenguaje. Tanto el diseñador como el observador se manifiestan como actantes de las redes culturales.

### Diálogo de subjetividades

En el video diseño, el espacio de las intersubjetividades es fundamental, ya

que se trata de un producto cultural donde la creación, es decir la poiesis, propone compartir el punto de vista y el recorrido generativo en toda su complejidad. Se apela a la memoria del observador y a su conocimiento previo de las estructuras instaladas del lenguaje audiovisual, a través de referencias estratégicas que proporcionan efectos cognitivos, emotivos, socioculturales. El placer del reconocimiento y de la participación en el proceso signifiante se centra en la participación del observador.

El universo del video diseño es un universo de sentidos que opera como una realidad de valores a la cual el observador es invitado a ingresar. Sus valores de consumo son variados, pueden ser utópicos, lúdicos, prácticos, críticos, pero siempre son valores con una fuerte implicación psicológica y social.

En el proceso de generación de su propio mundo, el video diseño privilegia el impulso creativo, como modo de ser, mirando para adentro, ampliando las fronteras de la percepción, del concepto, de la expresión, exaltando la individualidad en el arte combinatorio de los elementos.

Los recursos para lograrlo son varios y diversos: la alteración compositiva mediante la repetición, el ruido, el desorden, la densidad; el camino conceptual de la introspección, llevada

*Las intertextualidades permiten no solo el enriquecimiento con referentes que traen su propia representación / significación, sino también el enriquecimiento de la significación de la obra resultante, por incluir un diálogo con otra obra y a través de ella con otra cultura.*

## *Su enfoque es al mismo tiempo comunicativo y formativo y su proceso otorga un lugar importante a la investigación en varias de sus etapas.*

hasta los límites; la historia gráfica de las sensaciones. La realidad misma es abordada desde su diversidad y percibida como una densidad caótica, adversa a la homogenización, con sus diferencias y rupturas a la vista; además, el enfoque de la realidad es esencial y enfáticamente cultural.

El video diseño se construye a partir de un diálogo creativo con la sociedad mediática. Explorando la cultura, hay una insistente apropiación de referentes, que tejen redes a través del tiempo y del espacio. Los rasgos semánticos más frecuentes se relacionan con el juego y la libertad de rediseñar el mundo, en un diálogo expuesto entre lo interior y lo exterior.

Funciona la disolución de los límites entre lo natural y lo artificial, poniéndose en escarpate los simulacros, como

puente entre lo natural y lo artificial, lo dado y lo creado como acto de voluntad. Funciona el proyecto de apropiación y reformulación de los valores establecidos, con nuevos sentidos, propios de los proyectos y del presente para el cual se ha hecho la apropiación.

### **De la investigación a la didáctica**

El proyecto incluye la elaboración de fundamentos y estrategias para la realización del video diseño, su práctica productiva con objetivos formativos, la difusión web de los productos, la participación y la realización de eventos, así como la gestión de redes académicas y sociales. Su enfoque es al mismo tiempo comunicativo y formativo y su proceso otorga un lugar importante a la investigación en varias de sus etapas.

Se trata de: la elaboración del concepto y de las estrategias de creación y comunicación del video diseño; la aplicación de la estrategia creativa del video diseño a una producción diversificada temática y estructuralmente de videos con elaboración semiótica y lenguaje multimedia, centrados en la interacción entre el video y el diseño; la implementación y el monitorio del video diseño en el programa formativo de diseñadores PUCP; la creación y el funcionamiento de una plataforma para el alojamiento y la difusión de los video diseños producidos; la implementación y el funcionamiento de redes de información, comunicación, contactos y proyectos; la selección y envíos de los videos a festivales nacionales e internacionales; la organización de las Jornadas Anuales de Video Diseño PUCP en Lima y provincias; la organización del Concurso Anual de Video Móvil; la presentación de los resultados en eventos académicos y profesionales y su publicación.

Para conocer los resultados, hay que dirigirse a la plataforma de Video Diseño PUCP - <http://vimeo.com/channels/vidi/>; al Blog - <http://vidipucp.com/>; al Laboratorio de Investigaciones y Aplicaciones de Semiótica Visual del Departamento de Arte PUCP - <http://departamento.pucp.edu.pe/arte/laboratorio-semiotico/>.



*Diseño (arriba):*  
Edward Venero.

*Video Sopa (página anterior)*  
Sebastián Quispe.