

DISEÑO GRÁFICO Y SEMIÓTICA EN VENEZUELA: ENTRE HISTORIOGRAFÍA Y TEORÍA

ROCCO MANGIERI

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

El diseño gráfico *implica* una semiótica. Es muy difícil, si no imposible, dejar de ver el diseño gráfico como un proceso de *semiosis* (controlada o ilimitada) en la cual el *objeto gráfico* es resultado de relaciones dinámicas y cruces de varios significados e interpretantes asignados a diversas materialidades y dimensiones gráficas (soportes, superficies, unidades, formas de lectura e interpretación del público, dispositivos de comunicación social). Siendo una *semiótica*, es un pensar-hacer-comunicar que produce sentido y construye interlocutores, modifica visiones de la cultura, se inserta en los dispositivos de comunicación social. El diseño gráfico no conforma *una* sola semiótica sino *varias* al mismo tiempo, es una *praxis* *significante* de orden *multimodal, sincrética y compleja*, por la constitución de su *hacer* y de los *productos* de este hacer. Recordando a Hjelmslev, cuyo esquema sigue siendo seductor (ver Hjelmslev 1971), se trata de una *semiótica multiplanar y no-conforme*, pues si bien la materia y sustancia de la expresión es de naturaleza “gráfica”, bidimensional y visual, nadie pondría en duda que en ella *confluyen y se enhebran* diversas materialidades significantes. Si bien es una *semiosis ilimitada* (bajo control temporal) cuya sustancia es la visualidad, *lo gráfico* extiende y desborda este nivel para convertirse en un *discurso pluriplanar* que roza con mucha frecuencia la ambigüedad estética de lo poético, de lo plástico.

A todos los niveles, el del profesional-universitario, del diseñador no oficial que se desenvuelve en ámbitos urbanos, a nivel de las producciones anónimas populares, la semiosis del diseño vive y se reproduce continuamente, desplegando signos y repertorios de *distintas magnitudes y alcances* en diversos entornos comunicacionales, 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).

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

Actualmente, en Venezuela, existen cuatro universidades y un instituto de formación profesional que han incluido la semiótica como materia 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 en el proceso de formación socio-profesional del diseñador gráfico.

En estos recorridos curriculares hay varias asignaturas muy relacionadas con la semiótica, como es el caso de *Teoría de la imagen*, *Análisis de las imágenes* o *Retórica visual*. Si bien a mediados y finales de los setenta la semiótica había incorporado a las universidades a través de la comunicación social, la literatura y la narratología, lo hizo de manera lenta, concentrándose en los campos de la lingüística y menos en el de las artes visuales y gráficas, las cuales permanecieron, salvo algunas excepciones, refractarias a la “rigidez del primer estructuralismo” aplicado a lo gráfico. No hay antecedentes firmes de que los estudios semióticos hayan entrado con intensidad en las universidades sino hasta finales de los setenta y comienzos de los años ochenta, como ocurrió de hecho en Comunicación Social, Arquitectura y Filosofía. La Universidad del Zulia de Maracaibo es una excepción, pues ya a comienzos de los setenta contemplaba *semiología* en la Facultad de Humanidades y Educación y en el Ciclo Básico. Los estudios universitarios de diseño gráfico en Venezuela comienzan a finales de los ochenta y comienzos de los noventa y, casi desde el inicio, los primeros pensa incluyen *semiótica* o *semiología* como materia. Así que 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 experiencia de transitar por la semiótica vinculada al diseño.

Finalmente, debemos mencionar un centro de formación y de creación, hoy inexistente, que se convirtió en espacio de referencia importante en relación con los lenguajes y códigos de diseño gráfico a partir de finales de los años setenta: el Instituto de Diseño Newman. Un lugar relevante, pues a partir de él se generó una estructura arbórea que se extendió en los pensa de otros centros de enseñanza del diseño. Los enfoques de la praxis del Instituto Newman se configuraron durante todo el período

de su existencia (aproximadamente entre 1977 y 1989) sobre la articulación de dos grandes discursos gráficos: uno proveniente de la mirada gráfica europea moderna (gestáltica, eficaz, minimal) y otro discurso proveniente de la cultura local vinculada a lo neobarroco, al paisaje visual y cultural latinoamericano.

3. LA PRAXIS DE LOS DISEÑADORES: UN RECORRIDO POSIBLE

Intentaremos trazar el mapa de una tipología semiótica abierta a partir de esta breve descripción del contexto educativo del diseño gráfico, siguiendo algunas precisiones y observaciones previas sobre las tendencias o poéticas de fondo (por tanto, a nivel del plano del contenido y de organización de la sustancia 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 *gestáltico y moderno* en cuanto a la alta valoración de la *pregnancia, precisión, diferenciación y economía* de los signos y elementos empleados para construir la gráfica. La presencia de lenguajes y tácticas de diseño empleadas por varios docentes y diseñadores europeos (Leufert, Nedo Ferrario, Lange) determinó esta orientación, aunque hubo excepciones hacia otro tipo de valores gráficos en los períodos de transición y final. Esta tendencia continuó en principio en Prodisegno (varios de los docentes y alumnos del Newman continuaron allí), con algunas variantes, si bien este centro incorpora y desarrolla desde los años noventa nuevos lenguajes menos *gestalt*, más *híbridos y estratificados* tanto en el nivel de la ideación y producción del signo como en el nivel de las formas y modos de lectura y recepción. Prodisegno de Caracas contempla con cierto énfasis un enfoque semiótico bastante focalizado en la praxis del diseñador sin descuidar otros aspectos de la teoría (retórica visual, teoría de la interpretación) y, a nuestro parecer, este tipo de decisión curricular ha sido oportuna y el resultado puede verse en su producciones gráficas actuales.

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 existe el componente gestáltico como base del proceso de enseñanza. Veremos cómo, en contraposición a este *código gestáltico 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-fractales y textuales*.

En la Universidad Rafael Belloso 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. La Universidad Experimental de Yaracuy ofrece la licen-

ciatura en diseño integral y la materia Semiótica y sombología a nivel del segundo año de carrera,

En la Universidad de Los Andes de Mérida, la enseñanza del diseño gráfico está integrada al estudio de las artes visuales y contemplaba, 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 y plásticas. 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 TIPOLOGÍA DE LOS PROCESOS GRÁFICOS

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 entre lo gramatical y lo textual. Por un lado, centros de formación que insisten en la precisión de elementos compositivos minimales, a nivel de una gramática visual y su poder de expansión y de reproducción. Por otro lado, espacios académicos que se concentran en generar y producir textualidades más abiertas y discursos visuales multimodales y sincréticos.

b) Analógico/digital, continuidad/discontinuidad. Aunque esta modalidad varía en el caso particular de cada docente, podemos generalizar y hablar de centros que promueven un signo gráfico mucho más digitalizado en relación con las tecnologías y procesos de reproducción y en la conceptualización del diseño; y procesos de enseñanza orientados más hacia lo analógico. 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. El contenido o *enunciado* de diseño se coloca en primer lugar, pero en la imagen se borra el proceso de trabajo de diseño. 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 y las tendencias pedagógicas enfatizan alguno de estos polos: por una parte, la preferencia por configuraciones gráficas más orientadas al objeto visual, a las *cualidades gráficas* en juego, al problema (que es central en una semiótica del diseño gráfico) del *reconocimiento* (ver Eco 1975; Mangieri 2000) y una semiosis atenta al *sinsigno* y al *cualisigno* (Peirce 1975). Tendencias de diseño orientadas en mayor grado hacia la dinámica de los *procesos de lectura e interpretación* y que colocan en segundo

plano el reconocimiento y, haciendo uso de *procedimientos retóricos* (ver Grupo μ) activan una participación del receptor. Por último, procesos que se focalizan sobre el contexto social y cultural de la comunicación, reenviando el proceso de lectura hacia la relación entre el objeto gráfico y las condiciones, circunstancias y expectativas socioculturales que rodean la circulación del mensaje.

e) Topológico/plástico/figurativo: este espacio de elección y de relaciones puede hacer la diferencia de estilo 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, la relevancia del espacio en el cual se construye el objeto gráfico, su extensión y cualidades; lo *plástico*, que coloca en primer plano de lectura las variables que el diseño comparte con las artes visuales: el *color* y la *textura* (visual o táctil). Y lo *figurativo o eidético*, cuando el proceso se orienta sobre todo a la construcción y disposición de la figura: la línea y el punto en todas sus posibilidades, los contornos y bordes de los objetos gráficos. 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 los cambios y transformaciones de la praxis han modificado este paradigma.

f) El trabajo retórico. Las *retóricas gráficas* puestas en juego por el docente, es decir, los modos de alterar la *norma* o el *tipo*, el *grado cero* del diseño gráfico. En este punto se pueden establecer notables diferencias en el nivel de los períodos de enseñanza y de los lugares donde se ejerce. Frente a la *timidez retórica* de las universidades nacionales, los institutos no oficiales y los talleres o estudios de diseñadores llevan casi siempre la ventaja. El *trabajo retórico*, clave y necesario en el nivel del diseño gráfico en todas sus modalidades, no ha sido aún integrado plenamente.

g) Primeridad/segundidad/terceridad. Los objetos gráficos se pueden delimitar también en relación con el 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?). 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 las simbolizaciones que funcionan como regla y referente institucional, social.

Estas categorías no son extremas y polares sino *graduales*. Cada tendencia o estilo de formación socioprofesional se ubica en relación con ellas en forma paramétrica, enfatizando sólo aquellas que permiten de algún modo indentificarlas a nivel de su *gramática de producción* (ver Verón 1990, 2004). Lo que hemos esbozado son los aspectos intervinculantes de una *pequeña gramática de producción del objeto gráfico*.

5. UN VISTAZO HACIA ALGUNOS OBJETOS GRÁFICOS

Hemos tomado una serie de *objetos gráficos*, analizándolos en función de las categorías expuestas anteriormente, sobre todo por las diferencias a nivel universitario y para poder armar una tipología provisional. Los diseñadores seleccionados son: Gerd Leufert, Álvaro Sotillo, Nedo Ferrario, Waleska Belisario, John Moore, Carlos Cruz Diez, Santiago Pol, Ariel Pinto, Jacinto Belisario, Miguel Vázquez (Masa), Annella Armas. Casi todos ellos son y han sido docentes y formadores en este lapso temporal que hemos tomado como corte histórico (1970-2010). Vamos a tomarlos comparativamente y conectar sus estilos a nuestra lista de categorías.

En Gerd Lufert (figura 1) encontramos un énfasis en el *plano figurativo-eidético y topológico* o espacial, aunque si nos detenemos en el carácter del signo 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 un nivel de la *segundidad*. Son casi siempre signos y constructos gráficos orientados más *al objeto y al referente interno de ese objeto* de diseño. Diseños muy *autónomos, conclusivos y pregnantes* dotados de un rasgo semántico y pragmático que he denominado en otros lugares de la teoría como *captura iconico-plástica* (Mangieri 2006).

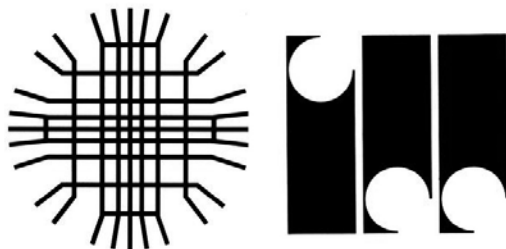


Figura 1. Gerd Leufert

En el caso de Nedo Ferrario (figura 2), un diseñador ítalo-venezolano del grupo formador-promotor de la segunda generación, se equilibran *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 y la participación del intérprete. Los usos modernos de la técnica del *collage-dadaísta* se asume *analógica* y lúdicamente. Su estilo es más *textual* que gramatical y hay una orientación hacia la *enunciación* del proceso de diseño como algo no total y conclusivo más marcado 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*.



Figura 2. Nedo Ferrario

En John Lange, ubicable en el grupo de promotores de finales de los sesenta y la década del 70, 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* precisa y recortada. Destacan los niveles de la *segundidad* y la *terceridad*. Fundamentalmente, el trabajo de Lange se orienta, con algunas excepciones, más hacia la construcción del *enunciado* y el plano del contenido o *relato* implícito en la imagen.

John Moore (figura 3) es un caso en cierta forma atípico e *híbrido* en relación con 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*, la *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 más intenso, un trabajo de integración y diálogo con los códigos de las artes visuales y las artes plásticas.



Figura 3. John Moore.

Carlos Cruz Diez, en sus trabajos en el campo gráfico, explora sobre todo dos de las dimensiones señaladas: lo *plástico* y lo *topológico*. Es un notable artista cinético 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, pero 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*, al usuario y de hecho equilibrados entre lo *gramatical* (la visibilidad de las unidades elegidas y sus combinaciones) y lo *textual* (los signos de la gramática son sólo un pretexto para *tejer superficies* que deben interactuar hacia afuera del espacio de contrucción). Por tanto, se insiste más en el nivel de la *enunciación* del texto gráfico.

En las propuestas de Álvaro Sotillo (figura 4) se conjugan en una forma intensa y organizada lo *figurativo-eidético* y lo *topológico*; la *semi-estructuración guesáltica* y *digital de las unidades*. Por tanto, *antes* hay un largo trabajo de gramatización 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 marcas gráficas. El *código tipográfico* es una de las bases más recurrentes del proceso, asumiéndose dentro de una *retórica de transfiguración* no radical en la cual el signo de partida nunca deja de ocupar zonas de control visual.



Figura 4. Álvaro Sotillo

Waleska Belisario, perteneciente a la generación intermedia de diseñadores gráficos (junto a Sotillo y otros), se ha orientado más hacia la *gestalt* y la *definición perceptual del objeto*, de sus límites y sus zonas y puntos de *captura visual*. Sin dejar de experimentar en el nivel de las relaciones entre lo *plástico* y lo *figural* (de hecho produce 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 (figura 5) se definen sobre todo por su *orientación al intérprete y al contexto*. Son *signos reactivos* en relación con 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* como signo de comunicación, de interpelación y de interacción lúdica. Predomina la *primeridad* y luego la segundidad del signo. Aparecen, pues, en una forma aquí cercana a los objetos de Nedo Ferrario, las tácticas de la *provocación estética*, de la *interrogación* y de la *seducción* a través del juego semiótico entre imagen y texto tipográfico. Predominan los procesos analógicos, lo *plástico* sobre lo figurativo o lo topológico, y una *semiosis textual más aleatoria* que gramatical.

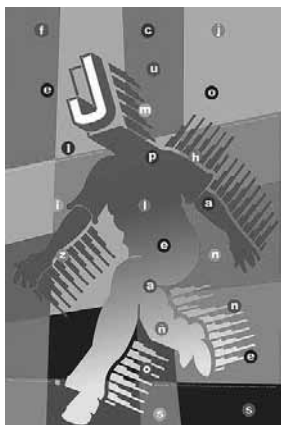


Figura 5. Santiago Pol

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

Por último nos referimos a los objetos de Masa (Miguel Vásquez), ubicable dentro de la actual tercera generación de diseñadores gráficos, en cuya *retórica y estilística* resuenan muchos elementos signícos y *tácticas de diseño* que, en la escena de producción actual nacional, se resuelven en un hacer sincrético, técnico y estético más decidido en relación con la simbiosis entre lo *digital* y lo *analógico*.

En Masa predomina la *orientación al intérprete* y, sobre todo, al contexto o *gramática de recepción* (ver Verón 1990; Mangieri 2000) y las operaciones culturales de

textualización, es decir, el trabajar sobre el objeto no tanto a través de la elección y “pulitura” de unidades preñantes (Leufert, Sotillo, Belisario), sino a partir de macro-unidades, *trozos icónicos* insertados (collage) y marcos simbólicos más amplios. Se trata de un *post-neo-dadaísmo* que puede asumir (en forma análoga a los objetos gráficos de Pol y en menor medida de Nedo Ferrario) una *relación crítica y reflexiva* en relación con el proceso de lectura de los signos y sus tejidos visuales. Dominan lo *plástico* y lo *topológico* sobre el nivel figurativo-eidético, la *exploración lúdico-crítica* a través de las relaciones que el signo gráfico puede sostener 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*.

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

Podemos arriesgar algunas conclusiones en relación con los procesos, continuidades o rupturas de la *semiosis implícita* en el diseño gráfico. Establecemos tentativamente tres grandes estadios de formadores-diseñadores. La *primera generación* dirige sus procesos 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 son breves y precisas, sin titubeos interpretativos. El lector debe quedar, quizás tanto o más que su autor textual, *capturado* en la “red” del signo visual. La aplicación del famoso lema (*less is more*) es aquí pertinente. Predominan la *segundidad* (el percepto, el reconocimiento) y 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*. La demanda y potencia del signo se desplaza hacia el rol del *lector de la imagen* y no tanto hacia la configuración del objeto gráfico completo y autosuficiente. Esta fase adelanta lo que será un rasgo de la siguiente generación, el objeto gráfico como *signo de interpelación, seducción e incluso provocación*.

La *tercera generación* del diseño gráfico intensifica la *semiosis interpretativa* arriba mencionada y junto a ella, una vuelta a lo *plástico* y a lo *topológico*. La *primeridad* y la *terceridad* del signo se entrelazan. Las numerosas citas e inserciones tomadas en préstamo de otros textos se subordinan a las *emociones y sensaciones* de los intérpretes y son frecuentes las *transcodificaciones* de un sistema gráfico a otro, desde el cómic, la ilustración, el libro-objeto. 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. y COURTÉS J. (1980) *Semiótica, diccionario razonado*. Madrid: Ed. Gredos.
- (1990) *La beauté de la femme*. Valencia: Eutopías.
- GRUPO μ (1992) *Traité du signe visuel*. París, Seuil.
- HJELMSLEV, L. (1971) *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos.
- LOTMAN, J. (1995) *Tipologia della cultura*. Milano: Bompiani.
- MANGIERI, R. (1998) *Tatuajes urbanos*, Cuadernos de Invest. Mérida: ULA.
- _____ (2000) *Letraimagografías*, Cuadernos de Invest. Mérida: ULA.
- _____ (2007) *Tres miradas, tres sujetos*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- PEIRCE C.S. (1975) *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- VERÓN, E. (1990) *La semiosis social*. Barcelona: Gedisa.
- _____ (2004) *Fragments de un tejido*. Barcelona: Gedisa.