



LA SEMIÓTICA COMO HERRAMIENTA TEÓRICA EN EL PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN DE UN TALLER DE DISEÑO.

Martha Tappan Velázquez
Doctora en Historiografía
Coordinadora Académica
Escuela de Diseño, Universidad Anáhuac México Notre
mtappan@anahuac.mx





Resumen

¿Cuál es la función que debería tener la semiótica como referente teórico en un taller de diseño? Este artículo propone que la semiótica puede ser un marco teórico útil en la etapa de conceptualización del proceso de diseño. En este artículo se proponen los principios teóricos de esta disciplina como una herramienta para el diseño de ejercicios de conceptualización y una guía para la exploración conceptual del alumno. Teniendo como punto de partida estas premisas, se parte de una selección de conceptos provenientes de las dos corrientes de esta disciplina, la semiología de Ferdinand de Saussure y la semiótica de Charles Sanders Peirce, cuya explicación y utilidad se ilustra a través de ejercicios generados por los alumnos del Taller de Proyectos de Comunicación Visual del tercer semestre de las licenciaturas en Diseño Gráfico y Diseño Multimedia impartidas en la Escuela de Diseño de la Universidad Anáhuac México Norte, Ciudad de México.

Palabras clave

Semiótica, semiología, proceso creativo, sistema, semiosis



Consideraciones generales en torno a la semiótica

La semiótica se ha convertido en uno de los principales referentes teóricos del diseño. En este artículo nos interesa explorar sus alcances en los procesos creativos que ocurren en los talleres de diseño. Esta labor plantea la necesidad de definir y acotar el campo de acción de la semiótica.

¿Cómo se define la semiótica? ¿Es una ciencia, una disciplina, un método, una doctrina? El acercamiento que proponemos a los diseñadores o estudiantes de diseño es considerar la semiótica como una perspectiva de estudio, es decir, algo más general que una ciencia y más libre que una doctrina o método y quizás más cercano a una disciplina porque, a partir del supuesto de que el conocimiento se configura a través de sistemas de significación, se aborda el estudio de la realidad de manera tal que se devela una red de interconexiones históricas, geográficas y disciplinarias; es decir, el alimento conceptual del proceso creador. En función de ello proponemos que el objetivo de la semiótica, en tanto contenido teórico en un programa de estudios de diseño, debe tener un lugar en la formación de la **competencia para conceptualizar** que debe desarrollar un diseñador.

Habiendo tomado una postura en torno a la definición del término, el segundo problema es, decidir qué contenidos de semiótica se deben enseñar, esto nos lleva a reconocer sus orígenes históricos -principios del siglo XX- y geográficos -el europeo y el anglosajón. La semiótica es una disciplina destinada a comprender cómo se articulan los procesos de significación, lo cual conduce hacia dos campos del saber, la lingüística y la teoría del conocimiento. En estos dos ámbitos tienen, efectivamente, origen las dos grandes corrientes abocadas al estudio de los signos. La llamada **semiología** nace de la propuesta del filólogo suizo Ferdinand de Saussure (1857-1913) y **la semiótica** surge en el seno de la corriente filosófica norteamericana llamada **pragmatismo** donde el filósofo Charles Sanders Peirce (1839-1914) desarrolla su teoría semiótica.

Si bien estos dos personajes fueron contemporáneos, jamás entraron en contacto ni tuvieron conocimiento de su mutua existencia ni de sus respectivas propuestas. Sin embargo, coinciden en ciertos planteamientos pues ambos se abocaron a estudiar el mismo fenómeno, los procesos de significación; y también tienen diferencias sustanciales, dados los puntos de partida. A continuación expondremos las dos escuelas a través de los conceptos fundamentales que las constituyen y al hacerlo así ilustraremos su vinculación con la metodología seguida en un taller de diseño.



generales, equivale a las definiciones de un diccionario de lengua. El significado denotativo tiene una contraparte conceptual interesante en el dominio de la retórica. Se trata del concepto de grado cero que constituye el parámetro neutro de la comunicación en donde está ausente la dimensión subjetiva (en el nivel de la forma del contenido) y retórica (en el nivel de la forma de la expresión). Para el diseñador éste es un concepto interesante porque lo enfrenta al problema de resolver qué tipo de técnica y estilo de representación sería aquella que le permite representar un objeto en su “**grado cero**”. En el taller de diseño, esto es una entrada para discutir las posibilidades de las técnicas de representación que los estudiantes han cursado o cursarán a lo largo de su plan de estudios: los diferentes talleres de dibujo, los de fotografía, las posibilidades que ofrecen los programas de manipulación y edición de imágenes, etcétera (Fig. 1).



Figura 1. Técnicas. Bocetos de Claudia Mondani

Los ejemplos de las imágenes que aparecen en este apartado, son testimonio de la discusión que se llevó a cabo en torno a dos estilos que los estudiantes asociaron al concepto de grado cero, realismo y abstracción (Fig. 2); y el potencial de la abstracción para introducirse en la representación retORIZADA (Fig. 3). La discusión derivó hacia el problema de establecer un consenso: por un lado, la representación realista tiene el inconveniente de pretender representar la categoría a partir de un objeto en concreto y, por otro, la abstracción plantea el dilema de acordar cuál es el rasgo esencial que le otorgaría a una imagen ser la representante idónea de su categoría. A esta discusión se añade la composición (el manejo de la imagen en el campo gráfico) como una variable estratégica en la intención de generar una imagen que represente el grado cero de una categoría.

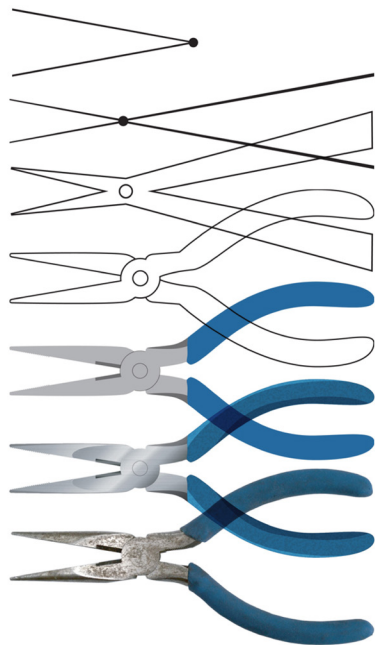


Fig. 2 Secuencia realista-abstracta de una pinza. Autor Fernando Gutiérrez

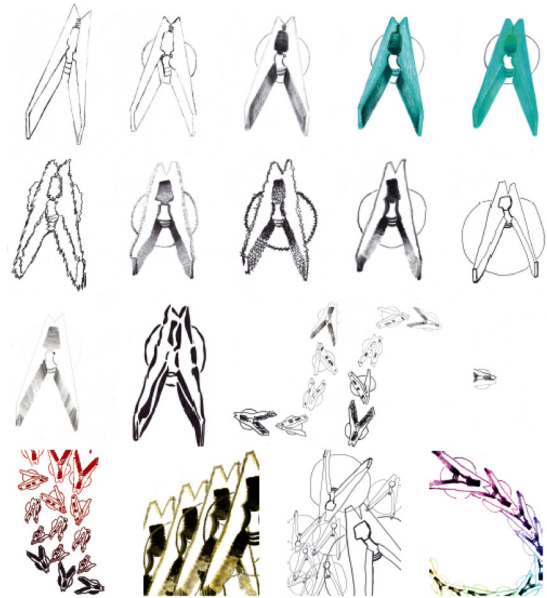


Fig. 3 Representaciones de una pinza de ropa de lo abstracto a lo retorizado. Autora Verónica Juárez

La contraparte del significado denotativo de una representación "grado cero" de cierto segmento de la realidad, es el **significado connotativo**, es decir la diversidad de sentidos que puede adquirir un signo en diferentes contextos.

La connotación es posible porque los signos se combinan para formar sintagmas. Por ejemplo, en el sistema del mueble, un comedor o una cocina constituyen un **sintagma** cuando los objetos se seleccionan de paradigmas diferenciados para adquirir un orden según ciertas reglas. Estos códigos pueden desprenderse de la función que cumplen los objetos; por ejemplo, las sillas van colocadas alrededor de una mesa dadas las acciones que hacen interactuar a estas dos categorías de objetos. Pero más allá de la esencialidad de la función, las reglas de combinación también surgen de los sistemas de valores y creencias culturales. Desde esta perspectiva, estos códigos resultan arbitrarios fuera de la comunidad cultural que los ampara. Por ejemplo, en el sistema de la lengua, no hay vínculo alguno que asocie el concepto de "mamífero que ladra y mueve la cola cuando ve a su dueño" con el de **perro**, en español; **cão**, en portugués; o **dog**, en inglés. Del mismo modo, si pensamos en un género editorial como una revista, las reglas de combinación tendrán su origen en la función de ser legibles y leíbles por la comunidad en la que se creó ese género, pero si se profundiza en esas reglas, sobre todo cuando se compara su manifestación en el plano temporal o histórico (por ejemplo en el siglo XVII no existía siquiera el concepto de revista, pero si uno cercano,



el de almanaque) y espacial o geográfico (por ejemplo, la producción escriturística de los países de oriente y sus órdenes de escritura y lectura), se descubrirá cómo la legibilidad responde a criterios arbitrarios fuera del sistema que los creo pero no para sus creadores y usuarios que los aceptan como válidos porque se ha creado un consenso, una **convención**, que reconoce esa sociedad, es decir, el grupo de usuarios que validan ese sistema porque les es inteligible.

Desde la perspectiva del consenso, es decir, de lo que se puede considerar un **contrato social del sentido, o un contrato de comunicación esencial**, la existencia de un grado cero entendida como la **representación de la realidad** no es otra cosa sino el consenso al que llega un grupo al reconocer ciertos rasgos esenciales que deberá observar el grado cero de una representación de la realidad.

Los siguientes mapas conceptuales (Figs. 4 y 5) muestran el proceso que implicó la construcción de un sistema de significación creado a partir de la retorización del objeto elegido cuyo punto de partida fue la decisión en torno a la representación "grado cero" de ese objeto.

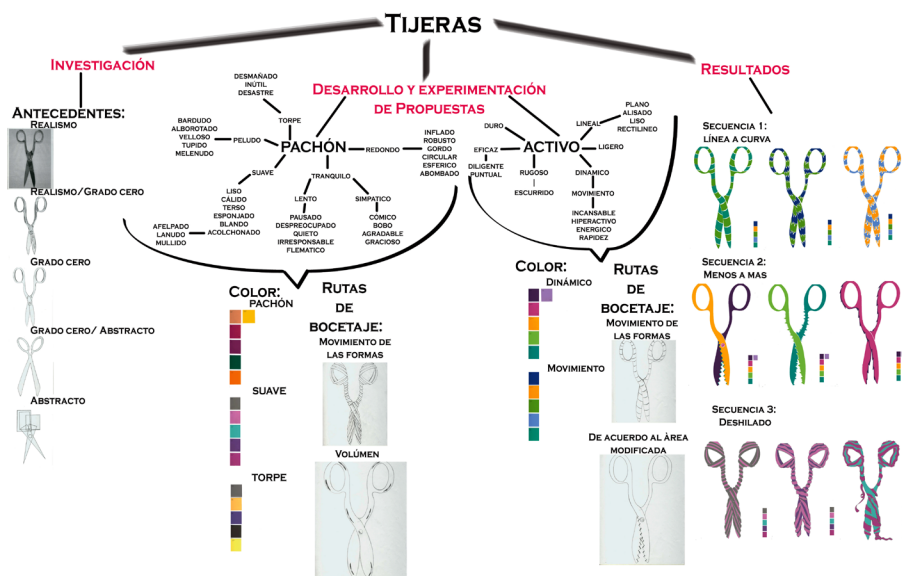


Fig. 4 Mapa conceptual de Sharlin Solórzano

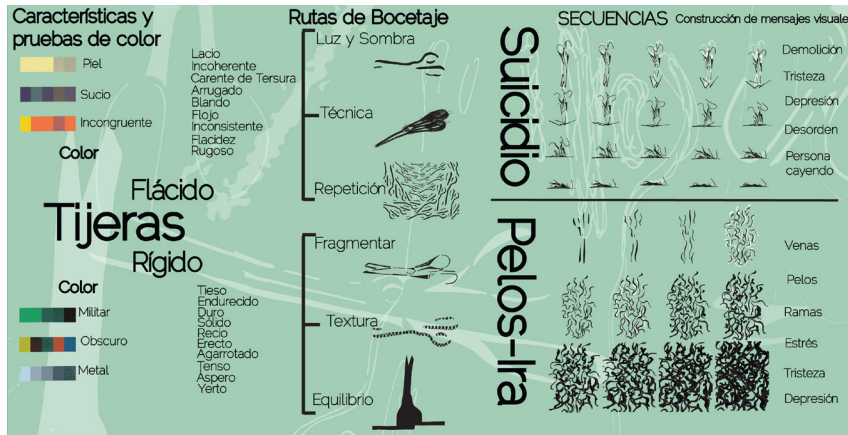


Fig. 5 Mapa conceptual de Mario Badillo

Los mapas conceptuales elaborados por los alumnos vienen a ser los paradigmas o categorías a partir de los cuales pueden crear un sinnúmero de sintagmas visuales. Las imágenes siguientes (Figs. 6 a 8) presentan algunos ejemplos.

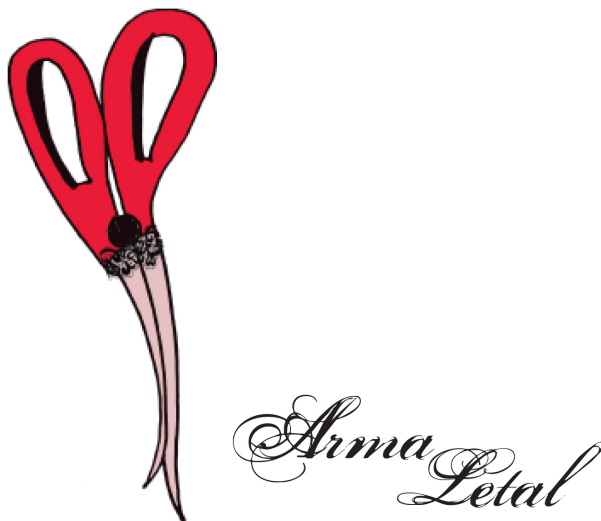


Fig. 6 Sintagma visual de Mildred Zuart



En la **terceridad**, por mediación del hábito y la costumbre, esa categoría es nombrada según el sistema cultural al que pertenece el intérprete del signo.

Los mapas conceptuales son una herramienta que emula este proceso y en la investigación proyectual característica de los talleres de diseño constituyen una herramienta que muestra una diversidad de rutas posibles de recorridos creativos para la búsqueda o, en términos más formales para la investigación (Fig. 9).

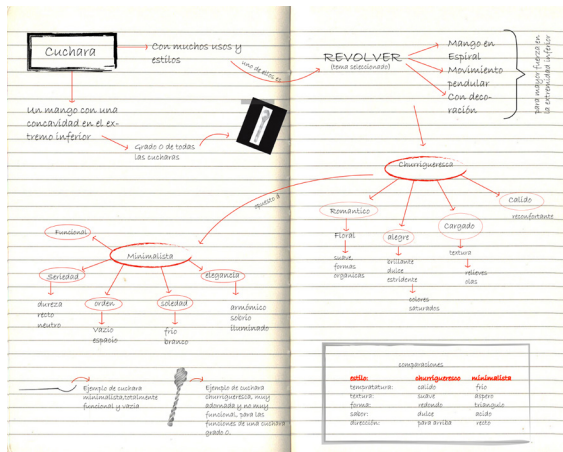


Fig. 9 Mapa conceptual de Ana Claudia Mondani

Ahora bien, esta espiral semiótica depende siempre de un componente fundamental gracias al cual es posible la existencia del proceso de significación o **semiosis**: el intérprete de esa realidad en cuya mente tiene lugar este proceso. De este hecho, surge otro concepto clave, el **background** o fundamento, es decir, el bagaje, la red conceptual que se posee o de la que se parte para llevar a cabo el proceso de **semiosis**. Es aquí donde cobra relevancia el concepto de información como la posibilidad de considerar un objeto de estudio desde distintas perspectivas que revelan el punto de partida o fundamento del intérprete (Fig.10).

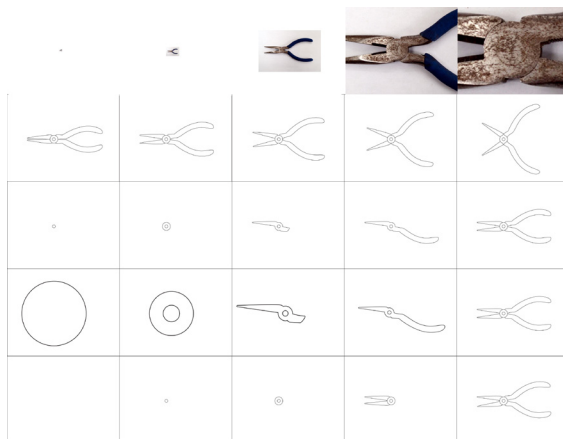


Fig. 10 Exploraciones en torno al background de una pinza.
Autor Fernando Gutiérrez



En cierto sentido, los detectives son individuos que se han empeñado en hacer confluír distintas perspectivas a la comprensión de un problema. A manera de ejemplo, invitamos a los estudiantes a visitar, a través de la lectura, a uno de los personajes paradigmáticos de la literatura policíaca, Sherlock Holmes, para quien un reloj no es sólo un reloj, sino el signo que da testimonio de la compleja existencia de una persona (Doyle, 1980).

Las categorías perceptuales del intérprete tienen como correlato tres categorías de representación del signo: el icono, el índice y el símbolo.

El **ícono** es la representación del signo más elemental porque establece una relación de analogía con la realidad representada y por lo tanto no genera nuevo conocimiento más allá del re-conocimiento. Se trata del tipo de respuesta que se da a la pregunta: ¿Qué es lo que aparece en esta imagen? La famosa pintura de Magritte, "Esto no es una pipa", manifiesta el error en el que se suele caer al confundir el nivel icónico, es decir, la representación, con el objeto referido.

El **índice** es la manifestación del signo que apunta hacia algo fuera de él mismo; es decir, está ausente pero el signo es testimonio de su existencia. El ejemplo clásico es el fuego como signo de un incendio, o si se desprende de una chimenea, de la existencia de una casa habitada; la huella es señal del paso de un animal, el fósil de la existencia de una especie extinta; la pérdida de peso crónica puede ser señal de un tipo de enfermedad grave, etcétera. En el cuadro de Magritte, la negación que acompaña a la imagen es un pivote indicial que dirige nuestra atención hacia el problema de los códigos de representación vigentes en una cultura: ¿qué tipo de información nos brinda una imagen sobre la sociedad que la generó?

La lectura indicial es más compleja que la icónica porque brinda pistas para hacerse preguntas, para investigar y conocer los motivos por los cuáles el signo tiene una determinada conformación; en el nivel icónico esto no se percibe porque en este caso sólo se articulan los rasgos de la semejanza: "esto se parece a esto otro".

El símbolo es la manifestación más compleja de la representación del signo porque en ella aparece el valor simbólico como construcción cultural de una sociedad. En este nivel se puede entender cabalmente a qué responden los rasgos indiciales de un conjunto de representaciones de la realidad. Con los alumnos se analiza una numerosa colección de imágenes que representan a John Lennon en donde es posible establecer clasificaciones: las representaciones que pertenecen al álbum familiar, las fotografías que se tomaron para documentos oficiales; las que se hicieron para la promoción de discos; las que fueron retomadas a través de exploraciones gráficas (nivel de la forma) y que convierten al cantante en un símbolo (nivel del contenido): John Lennon es equivalente al mensaje de amor y paz durante el periodo histórico de la Guerra Fría.



Se puede entender cómo en la articulación simbólica se establece la relación arbitraria pero consensuada entre el signo y el objeto referido. Éste es el universo de todas las representaciones alegóricas de conceptos abstractos como la paz, la justicia, el amor, y, a fin de cuentas, todos aquellos sistemas de los cuales los diseñadores son los creadores de su materialización: los sistemas de señalización y las identidades corporativas por mencionar sólo dos que trascienden el espacio impreso del papel, para manifestarse en la multimedia electrónica, el espacio volumétrico real y virtual, y no hay que olvidar el urbanístico y arquitectónico.

El proceso de semiosis peirceano queda bien ilustrado a través de las siguientes imágenes que son testimonio del proceso creativo de uno de los estudiantes del taller de Proyectos de Comunicación Visual. En ellas se puede ver cómo se van articulando los niveles de la primeridad, segundidad y terceridad a través de relaciones analógicas e indiciales (Fig. 11) para llegar a la formalización de planteamientos simbólicos como los que muestra la Fig. 12.

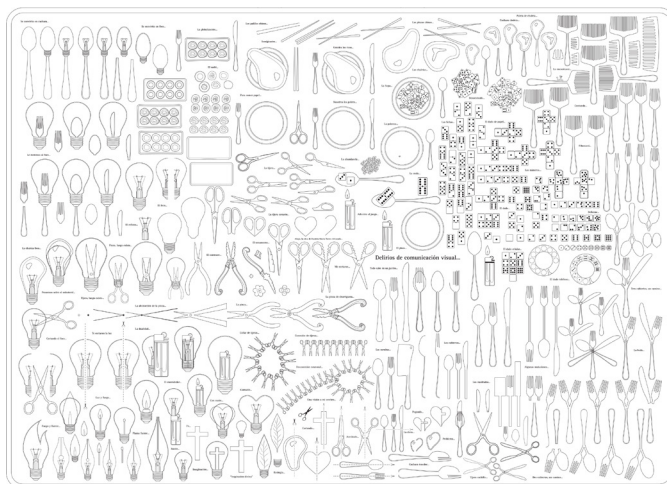


Fig. 11 Recorrido creativo
Autor Fernando Gutiérrez

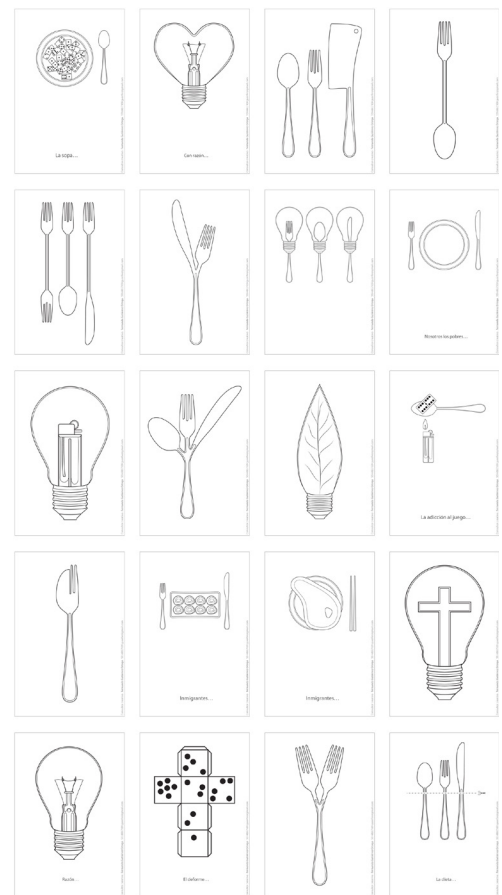


Fig. 12 Soluciones posibles del recorrido creativo
Autor Fernando Gutiérrez



Conclusiones

La exposición que se ha presentado aquí, así como las imágenes exhibidas, son resultado del taller en Proyectos de Comunicación Visual que se imparte en el tercer semestre de las licenciaturas en Diseño Gráfico y Diseño Multimedia. Y si bien esto es así, en estas conclusiones es importante reconocer que la coherencia que pueda tener este escrito no tuvo lugar en el taller de diseño a partir del cual se generó.

La experiencia de esta autora, una de las profesoras participantes en el taller, es que la integración de la teoría, en este caso de la semiótica, con el ejercicio práctico del taller fue caótica. Por un lado quedaron las exposiciones teóricas, y ya no se diga las lecturas, y, por otro, la actividad práctica del taller. En las justificaciones que los alumnos escriben sobre sus propuestas no se incorpora el vocabulario y mucho menos la comprensión de los conceptos teóricos que se han expuesto aquí, es decir, no hay evidencia de que funcionen como marco de referencia de sus ejercicios.

Y si bien esto es cierto, también lo es el efecto ordenador que la presencia tácita de la semiótica tuvo en la estructura profunda del taller, porque este marco teórico sirvió como una especie de guía que, prácticamente a nivel intuitivo, ayudó a generar ideas y a ordenar el proceso creador que las profesoras propusieron a los alumnos. El resultado fue que el proceso de conceptualización fuera más rico y profundo de lo que ocurre en aquellos cursos donde desde la teoría se pretende generar el diseño, es decir, cuando los teóricos queremos darles a los diseñadores recetas teóricas para diseñar -la retórica suele ser una de las más atractivas-; o bien, cuando se presenta un problema de diseño en donde los alumnos suelen seguir la primer idea que les viene a la cabeza, ignorando los resultados de la investigación previa que han hecho en torno al problema planteado.

La experiencia de haber sido invitada, en mi calidad de maestra teórica, a compartir un taller de diseño, con una diseñadora con mucho oficio que además es una gran maestra de taller, termina -por el momento- con la formulación de este artículo que daré a leer a los queridos alumnos que participaron en el taller de Proyectos de Comunicación Visual para que me den su retroalimentación sobre la relevancia que tuvo (y, con suerte, sigue teniendo) esta semiótica en su proceso creador.

Con este tipo de cuestionamientos suelen comenzar las obras introductorias a la semiótica. Cf. por ejemplo, Chandler (2001) o la muy recomendable Semiótica para principiantes de Copley y Jansz (2004).

Dados estos orígenes, el término semiología se utiliza para referirse sobre todo a los estudios de semiótica continentales. Por su parte, el término semiótica es el que se emplea para referirse de manera generalizada a todo tipo de estudios o perspectivas que se aboquen al estudio de los signos y es el que se adopta en este artículo salvo cuando nos refiramos a aquellos estudios que se derivan de la corriente inaugurada por Ferdinand de Saussure.



En este punto se puede entrever cómo la semiótica es quizás, al igual que el diseño, una transdisciplina, es decir un espacio cuya esencia radica en establecer las condiciones para propiciar el cruce interdisciplinar y materializar la síntesis que se obtiene de este encuentro.

En la retórica el grado cero es el "discurso común, unívoco, que denota sin artificio pues no se desvía respecto de las norma lingüísticas -gramaticales o semánticas- y carece de connotaciones. De él está ausente la retórica, y constituye un límite hacia el cual tiende el modelo del discurso científico.

Las alteraciones por las que el discurso se aparta del grado cero, son retóricas si producen un efecto poético, estilístico. Sin embargo, no toda desviación es figura retórica, porque no siempre se produce este tipo de efecto. Cuando se inventan neologismos que son tecnicismos, no hay en ello ni retórica ni poesía [...] Por otra parte, no todo discurso retórico se desvía de un grado cero; también puede darse el apartamiento respecto de otro discurso poético convencionalizado, es decir, respecto del canon artístico propio de una época o una corriente artística." (Beristáin, 1992).

El sintagma equivale a la oración en el ámbito lingüístico, pero es una construcción que tiene su análogo en cualquier sistema y medio de significación.

Para el desarrollo de los conceptos peirceanos me he basado sobre todo en la edición española de Armando Serchovich (Peirce, 1986).

Tuve la fortuna de compartir esta experiencia con la inteligente diseñadora y perspicaz maestra Diana Pérez.



Fuentes de información:

Beristáin, H. *Diccionario de retórica y poética*. Porrúa. México: 1992.

Chandler, D. *Semiótica para principiantes*. Abya-Yala. Quito, Ecuador: 2001.

Cobley, P. *Semiótica para principiantes. Era Naciente*. Buenos Aires, Argentina: 2004.

Doyle, A. C. *El signo de los cuatro*. México, Aguilar: 1980

Harris, R. *Signos de escritura*. Gedisa. Barcelona, España: 1999.

Hjelmslev, L. "Expression et Contenu". *En Prolégomènes à une théorie du langage*. Les Editions de Minuit. Paris, Francia: 1971.

Peirce, Ch. *La ciencia de la semiótica*. Argentina: Nueva Visión. Buenos Aires: 1986.

Saussure, F. *Curso de lingüística general*. Nuevomar. México: 1982.