

El concepto de diseño y la semiótica en el producto infantil

Por Paola Andrea Castillo

Un objeto puede ser entendido como un sistema de signos capaz de portar y transmitir mensajes, pero ¿cómo aparecen los conceptos de diseño y la semiótica en los juguetes infantiles?



Ilustración creada con [freepik](https://www.freepik.com)

El diseño busca ordenar ideas y conceptos, desentrañando soluciones en términos formales y materiales. Es decir, construye enunciados formales a partir de diferentes criterios, determinados por un problema u oportunidad de acción. Tanto en los procesos como en las decisiones, el proceso de diseño debe estar orientado por un marco rector –relativamente flexible– que es el concepto de diseño.

En algunos procesos de diseño de objetos, y en particular en de objetos lúdico-didácticos, aparece un repertorio de signos y señales que tienen implícitas reglas para construir, estructurar y descifrar mensajes: los íconos, índices y símbolos.

El concepto de diseño

El concepto (una construcción mental predefinida) constituye el punto de partida para la configuración de la forma, y se va estructurando en función de ciertos requerimientos, que son interpretados por el diseñador teniendo en cuenta el contexto de uso del objeto. El concepto puede ser expresado a través de tres tipos de representaciones:

1. Una representación literal o icónica

Consiste en diseñar algo a partir de una puesta en forma de atributos de algo existente, casi de la misma manera en que se presenta o de forma figurativa. Este tipo de representación es bastante usada en general en los objetos infantiles, los juguetes; cuando estos buscan ser comprendidos de una manera cercana a como son realmente. Por ejemplo, si hablamos de un juguete que es una representación literal o icónica de las frutas, toma sus atributos formales como forma, color y tamaño, tal cual como son.

2. Una representación abstracta

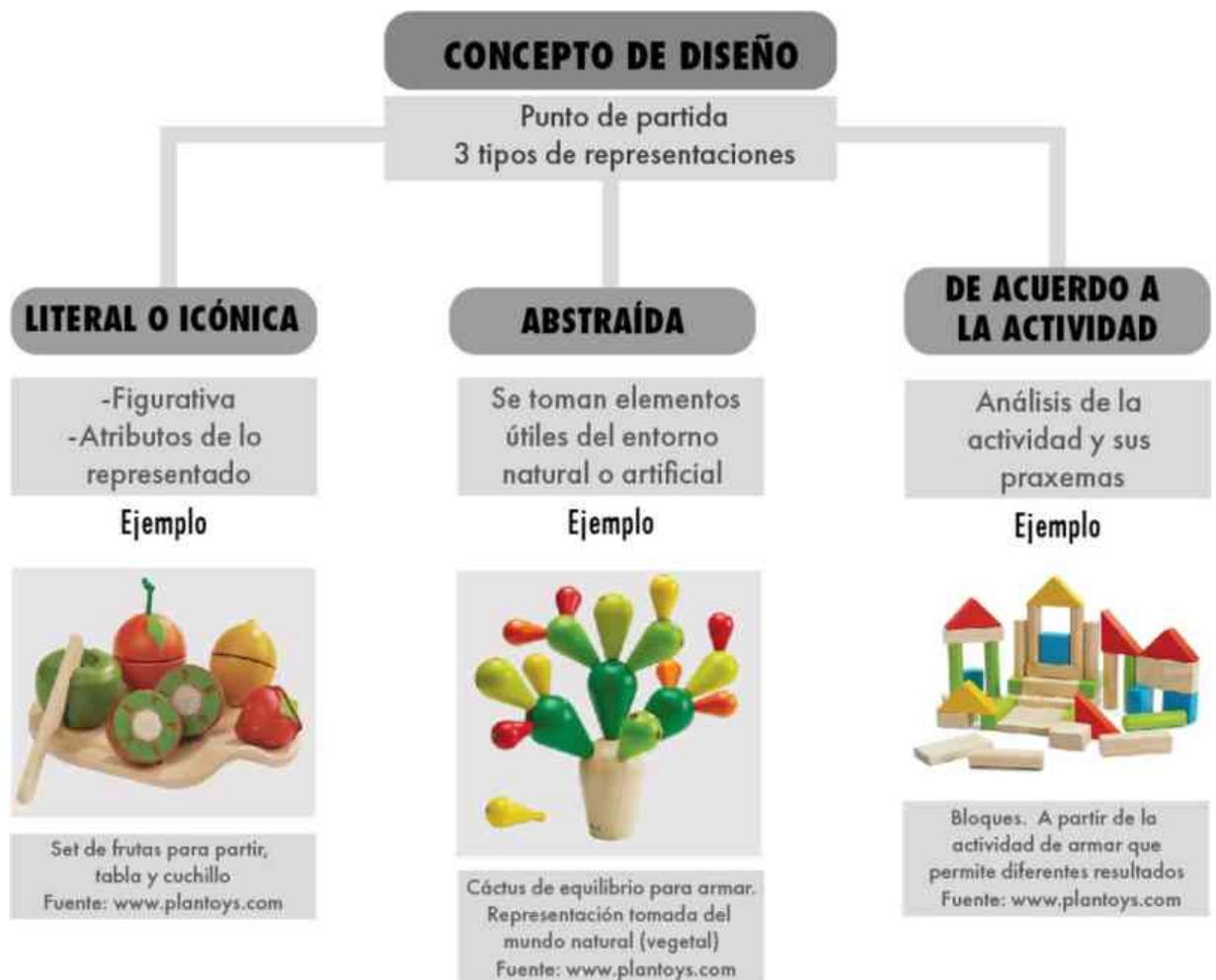
El diseñador toma elementos que le son útiles de referentes del entorno natural –el reino animal, vegetal, mónica y protista–, del entorno artificial –objetos ya existentes: arquitectura, escultura, hechos técnicos e ingenieriles, hechos tecnológicos–, o de la cultura ideológica –comportamientos, cultura material– (Sánchez, 2006). Estos conceptos permiten establecer relaciones a nivel: funcional, signico y formal. El diseñador puede valerse de uno o varios aspectos.

Un ejemplo donde el concepto parte del entorno artificial, específicamente de un hecho técnico, es el de los juguetes inyectoras de plastilina a través de diferentes tipos de troqueles. El concepto surge de analizar y trasladar el funcionamiento de las máquinas de hacer fideos o inyectoras de plástico. Para la realización de representaciones abstraídas el diseñador puede también apropiarse el uso de algunas figuras retóricas y lingüísticas, interpretándolas en la conceptualización del objeto (metonimia, metátesis, metáfora, analogía, etc.). Este tipo de representaciones permiten transferir información y aportan herramientas al diseñador.

3. Una representación de acuerdo a la actividad

El concepto surge a partir del análisis de una actividad y sus praxemas, que en palabras de Moles (1983) constituyen el encadenamiento de actos que caracterizan el desarrollo de una actividad o praxis y su desempeño ideal, para producir a partir de esto una respuesta

objetual. Por ejemplo, al analizar la actividad de armar o de juntar entre sí varias piezas y realizar el análisis de sus objetivos para el desarrollo: aprender, entender y organizar las formas espaciales, estimular la observación, descripción y comparación de elementos para encontrar diferentes aspectos de cada pieza (color, forma, bordes, cortes, tamaño, etc.); para construir un todo, desarrollar la capacidad de resolver problemas, ejercitar la memoria visual, elaborar una estrategia de armado, entre otras. Podemos establecer diferentes respuestas objetuales (rompecabezas, bloques, planos, etc.), donde lo ideal sería llegar a resultados diferentes conceptualmente.



Tres tipos de representaciones del concepto de diseño. Fuente: elaboración propia.

El objeto es entendido como un medio de comunicación y parte de un sistema de signos, capaz de portar y transmitir mensajes y de afectar y transformar el entorno social y el sistema cultural que pone de manifiesto. Es así como los objetos funcionan no solo como portadores de saberes sino también de códigos culturales. En el proceso de diseño de objetos lúdico-didácticos podemos analizar, por ejemplo, los tres tipos de signos propuestos dentro de la segunda tricotomía peirciana: los íconos, los índices y los símbolos.

El ícono

Es un signo que entabla la relación de semejanza, de analogía con su objeto (Vitale, 2002:

33). Se trata pues de un signo puramente por similitud con cualquier cosa a la cual sea parecido (Peirce, 1986:34), es decir, entabla una relación a causa de una apariencia similar con el objeto que está siendo denotado.

Así, la forma percibida del signo icónico, se parece al objeto de referencia. En un proceso comunicativo realmente importante, pues permite la simplificación y la rapidez en la interpretación de los mensajes (Vitale, 2002: 35), esta es la importancia del ícono en las funciones indicativas del objeto lúdico-didáctico. Dentro de los diferentes tipos de íconos encontramos a las metáforas. Peirce sostiene que se trata de íconos que guardan un paralelismo con su objeto (2002, Vitale, p. 35), toma un signo prestando de otro campo distinto de el del objeto de referencia. Por ejemplo, en un juguete que presenta dibujos de los animales patos, perro, gato, gallina, vaca, caballo y oso, representan por similitud el animal real y le permiten al niño entender que al presionar la cara o la tecla correspondiente a un animal escuchará el sonido que éste produce. Por otra parte, pueden representar también metáforas al darles características humanas a los animales como una sonrisa.



Íconos presentes en un objeto infantil. Fuente: www.shopping.mattel.com

El índice

Definido por Peirce, es un signo que se refiere al objeto que denota en virtud de ser realmente afectado por aquel objeto (1986, Peirce, p.30), a causa de una conexión física con este. En este tipo de signos no hay necesidad de similaridad con el objeto, como sería el caso de los signos icónicos. En un juguete podemos encontrar índices como la forma y textura de el agarre que indica sujeción, la forma en bajo relieve de teclas que indican el hecho de presionar con los dedos y luces que al estar encendidas indican que el objeto está en funcionamiento. Por otra parte los colores son índices en cuanto indican y delimitan por contraste las diferentes zonas del objeto.



Índices presentes en un objeto infantil. Fuente: www.shopping.mattel.com

El símbolo

Es un signo que se refiere al objeto que denota en virtud de una ley, usualmente una asociación de ideas generales que operan de modo tal que son la causa de que el símbolo se interpreta como referido a dicho objeto (1986, Peirce, p.30). Responde a una convención social que se ha desarrollado a lo largo del tiempo y que se aprende en sociedad. Por ejemplo, el Armatodo fabricado en Colombia en los años 80, representa hoy en día la mirada del recuerdo y del pasado. Por su popularidad el término Armatodo se hizo de uso común y se ha

utilizado como sustantivo genérico para describir a los objetos que se arman o desarman en piezas.

Publicado el 01/02/2023

Bibliografía

- Moles, A. (1975) *Teoría de los objetos*. España: Gustavo Gili.
- Moles, A. (1983) *Teoría de los actos*. Hacia una ecología de las acciones. México: Trillas.
- Pierce, C. (1986) *La ciencia de la semiótica*. Ediciones Nueva Visión.
- Sanchez, M. (2005) *Morfogénesis del objeto de uso*. Bogotá: Cuadernos de diseño industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.
- Violi, P. (1999) *Paradigmas Semióticos*, Barcelona: Lumen.
- Vitale, A. (2002) *El estudio de los signos: Peirce y Saussure*. Buenos Aires: Eudeba.

FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/el-concepto-de-diseno-y-la-semiotica-en-el-producto-infantil>

