

# El papel de la metáfora en el diseño de proyectos multimedia

---

By Ricardo Pedraza Mena

Para poder entender de un modo adecuado cómo actúa y qué lugar ocupa la metáfora dentro del diseño multimedia, es importante entender su relación conceptual.

Estemos conscientes de ello o no, las metáforas ocupan un papel predominante en nuestras vidas. Desde el momento en que buscamos entender conceptos confusos apoyándonos en cosas que conocemos, estamos haciendo uso de metáforas. Para poder entender de un modo adecuado el cómo actúa y el lugar que ocupa la metáfora dentro del diseño multimedia, es importante entender la relación que tienen estos conceptos viendo la influencia que uno ejerce sobre el otro.

## **La relación entre la metáfora y multimedia.**

La metáfora, al tener sus inicios dentro de la retórica, nos indica que hay un modo de replantear elementos del lenguaje que nos permiten encontrar nuevas significaciones y aclarar conceptos. Pero no sólo actúa dentro de los procesos del lenguaje, sino que la metáfora permea el pensamiento humano. En un principio, se pensaba que la metáfora era un elemento exclusivo del lenguaje, pero actualmente nos dicen que actúa dentro del campo del pensamiento humano, ya que al organizar nuestros pensamientos lo hacemos por medio de palabras que a su vez se encadenan en frases, por lo que los procesos del lenguaje y los procesos mentales se ven íntimamente ligados (Ricoeur, 1980).

Del mismo modo, encontramos que la multimedia no está limitada a medios digitales, sino que debe estar enfocada en la complementación entre distintos medios. Lo verdaderamente importante de todo esto, es saber cuáles medios se complementan mejor entre sí, dependiendo de cada caso en específico, encontrando el mejor modo de comunicar y convencer a las personas por medio de objetos de diseño que se refuercen no sólo en el nivel de la representación física, sino en el nivel de coherencia discursiva general, entendiéndolo como la coherencia entre lo que se dice, el cómo se actúa y el cómo se representa lo que se dice.

Esto nos da una base importante con la que podemos relacionar a la metáfora con los proyectos multimedia, ya que estos proyectos están ligados íntimamente no sólo con el lenguaje literario al presentar un mensaje escrito, sino que cuentan con su propio tipo de lenguaje visual que sirve para aumentar el impacto del mensaje general que se busca transmitir. Entonces, vemos que la metáfora puede interactuar en varios niveles dentro de los proyectos multimedia:

1. Dentro del nivel del mensaje explícito
2. Dentro del nivel de configuración visual
3. Dentro del nivel de características propias del medio

### **Nivel del mensaje explícito**

Dentro del nivel del mensaje explícito encontramos el uso más conocido y básico de la metáfora, siendo usada más como elemento estilístico que como configurador de pensamientos. Como ejemplo de esto podemos ver los slogans de las marcas, en donde vemos el uso de la metáfora dentro del lenguaje escrito de los objetos del diseño.

### **Nivel de configuración visual**

Este nivel de uso de la metáfora presenta una mayor complejidad que el anterior, ya que no siempre es comprendida la metáfora de modo inmediato. Para representar elementos metaforizados, pueden usarse distintos signos, y a diferencia del lenguaje escrito, estos signos no tienen que ver con palabras sustituidas, sino con conceptos sustituidos. Así, por ejemplo podemos encontrar que la posición de un elemento dentro de un cartel, los colores usados, la retícula y demás elementos visuales tienen una intención comunicativa que puede ser percibida como metáfora. Como ejemplo básico, podemos decir que sustituimos sentimientos por color, ya que los colores están cargados de emociones de acuerdo a lo que nos dice la teoría del color, por lo que si queremos representar pasión, podemos hacer uso del color rojo.

### **Nivel de características propias del medio**

Dependiendo del medio que escojamos para transportar nuestro mensaje, se presentan características propias de cada uno de ellos que permiten nuevas formas de representación metafóricas. Por ejemplo, cuando nos encontramos ante las interfases de los programas de computadoras, vemos una gran cantidad de elementos metafóricos que hacen que el uso del software se facilite. Así encontramos la metáfora del escritorio en la pantalla de inicio del sistema operativo, la metáfora del archivo para los datos guardados y la metáfora del cesto de reciclaje para tirar nuestros archivos, por mencionar algunas cuantas. Pero esto no es todo, ya que el modo en que entendemos el diseño de nuestra interfaz también está cargado de metáforas.

Published on 16/11/2013

---

Bibliografía:

- Chaves, Norberto (1988:2008): «La imagen corporativa: teoría y práctica de la identificación institucional», Gustavo Gili, Barcelona.
- Costa, Joan (2003): «Diseñar para los ojos», Grupo Editorial Design, Bolivia.
- Eco, Umberto (1976, 2005): «Tratado de semiótica general», Debolsillo, México.
- Esqueda, Román (2000): «El juego del diseño», UAM-X UIC, México DF.
- Lakoff George, Johnson Mark (1986:2007): «Metáforas de la vida cotidiana», Cátedra, Madrid.
- Ricoeur, Paul (1980:2001): «La metáfora viva», Ediciones cristiandad, Madrid.
- Scolari, Carlos (2004): «Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales», Gedisa, Barcelona.

**FOROALFA**

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/el-papel-de-la-metafora-en-el-diseno-de-proyectos-multimedia>

