La analogía como base metodológica para la generación del diseño

Por Eréndida Mancilla

Para la creación en diseño gráfico se requiere establecer métodos que faciliten la comprensión del alumno sobre la actividad que desarrolla.

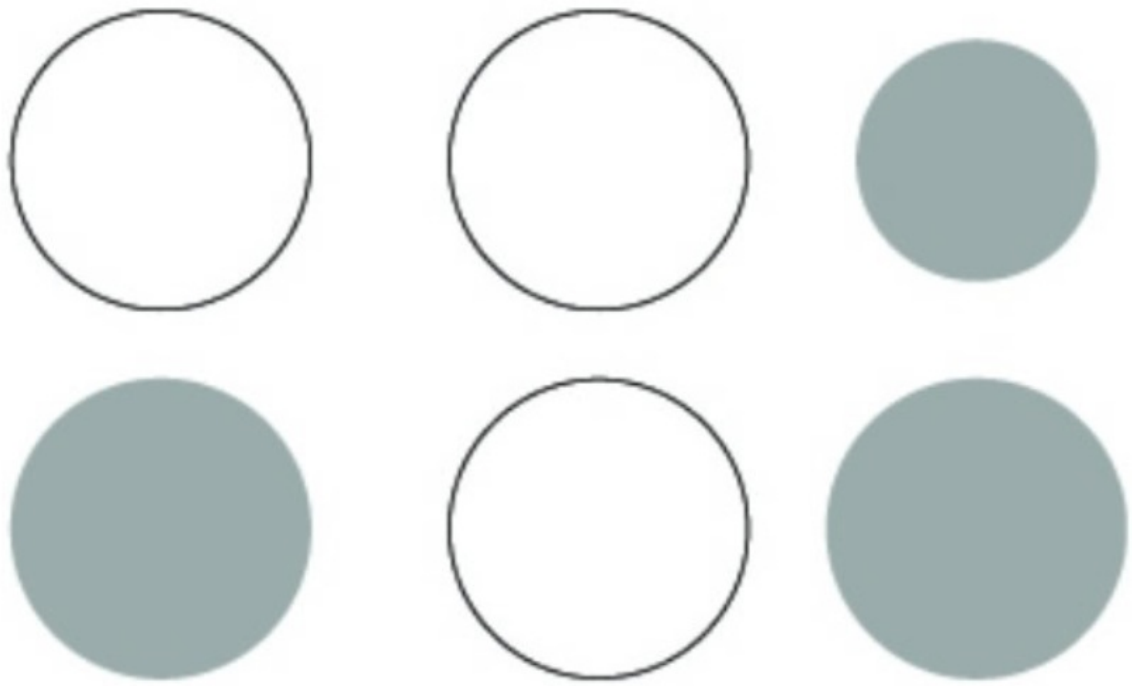
Todo concepto de diseño es discursivo en cuanto que se conforma de signos, existentes en la realidad o imaginarios, tiene la finalidad de comunicar y hacerse comprensible. Sin embargo, el diseño no puede eludir su función comunicativa y está obligado a explicar los significados que emplea al mismo tiempo que se producen, para ver la congruencia entre sus distintos niveles: abstractos y concretos, ideales y materiales, objetivos y subjetivos, entre otros.

Un proceso de diseño debe abarcar los contenidos semánticos, estructurales, compositivos y estéticos del objeto diseñado. El punto medular es cómo emplearlos mediante un procedimiento que sirva para canalizar de mejor manera las ideas de diseño hacia su materialización en una composición, llámese cartel, imagen identificativa, página web, etc. Es aquí precisamente donde la analogía como figura y como recurso puede ayudar al alumno a la traslación de información del plano mental al plano conceptual y finalmente al compositivo, haciendo énfasis en los elementos que se guardan en común y también subrayando sus diferencias.

La analogía en el discurso del diseño

La analogía al establecer que los objetos tienen la capacidad de relacionarse, abre la posibilidad, la potencia de ampliar relaciones, es decir, de hacerse extensa; se puede dar en cuestión de concepto, forma e inclusive de función. La analogía entendida como conjunto o sistema de relaciones lógicas, promueve por semejanza el carácter transitivo de esas relaciones. El diseñador a través del uso de este recurso tiene la función de mediar objetivamente entre esos elementos que forman parte de la correspondencia. La importancia de este recurso se da en la posibilidad de poder agrupar en conjuntos lógicos y ordenar en conceptos específicos.

El modelo de razonamiento: semejanzas y discrepancias



Semejanza, identidad, igualdad
Lo idéntico: lo único en sustancia.
Igualdad: lo uno en cantidad.
Semejante: lo uno en cualidad.

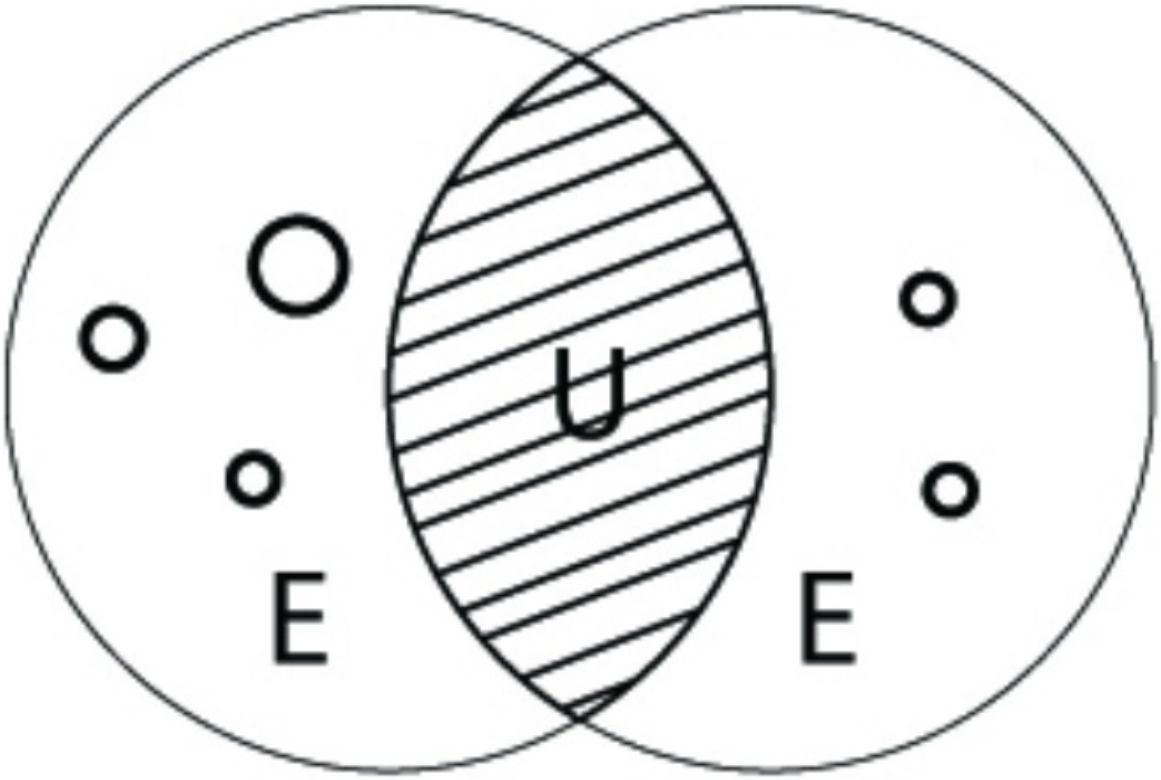
Podemos entender a la analogía como la correspondencia estructural, al tipo de relación que se da entre las partes de dos sistemas semióticos de diferente naturaleza; correlación fundada en las conexiones que establecen entre sí ambos sistemas distintos.[1] Estas relaciones se descubren mediante una operación de análisis semántico, que consiste en formular un razonamiento analógico para poder establecer una relación de semejanza entre cosas que en esencia son distintas y que sin embargo cuentan con elementos que poseen cualidades que les permiten relacionarse en un concepto de diseño.

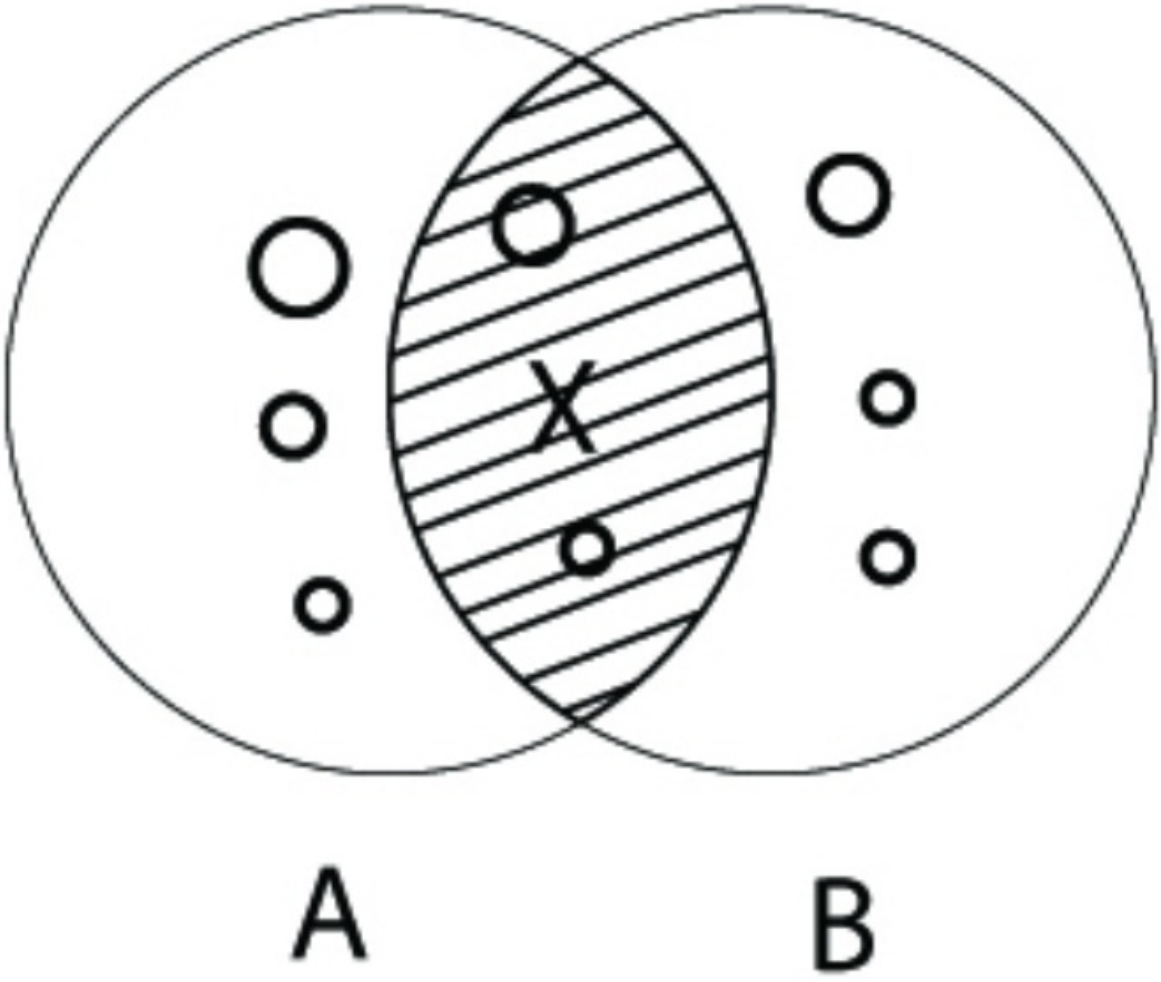
En este sentido se desprenden conceptos como: semejante, igual e idéntico. Donde lo idéntico se entendería como lo uno en sustancia; lo igual, como lo uno en cantidad y lo semejante, como lo uno en cualidad.[2]

Aprovechando la semejanza entre dos sistemas semióticos y a través de la analogía podemos abordar el ejercicio del diseño. Debemos contemplar que las cosas análogas coinciden en parte y en parte discrepan. La analogía, por tanto, es un predicado en el que un nombre común se toma según significaciones semejantes, a partes iguales y en parte diferentes, ocupando un lugar intermedio entre la univocidad y la equivocidad. La univocidad es la unidad del nombre y es la semejanza de las significaciones ligadas a dicho nombre. La equivocidad contemplaría una semejanza imperfecta, una desigualdad.

En el plano esquemático podríamos entender esa relación de semejanza de significado entre

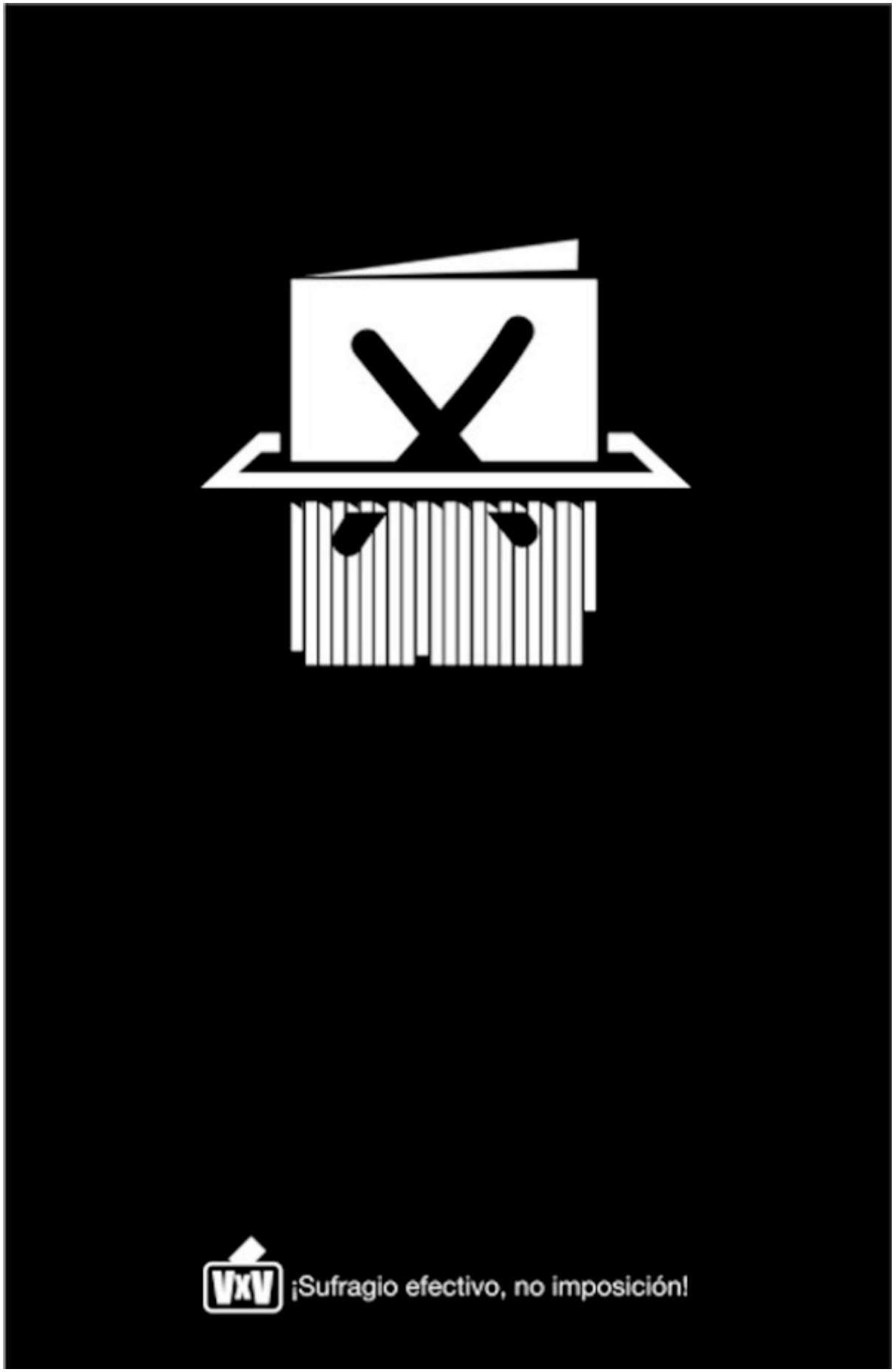
dos términos de la siguiente manera.





A tiene los componentes: y1, y2, y3
B tiene la proporción x de los componentes: y1, y2, y3
De ahí que, probablemente, B tiene una semejanza x con A.

Análisis de cartel *¡Sufragio efectivo, no imposición!*



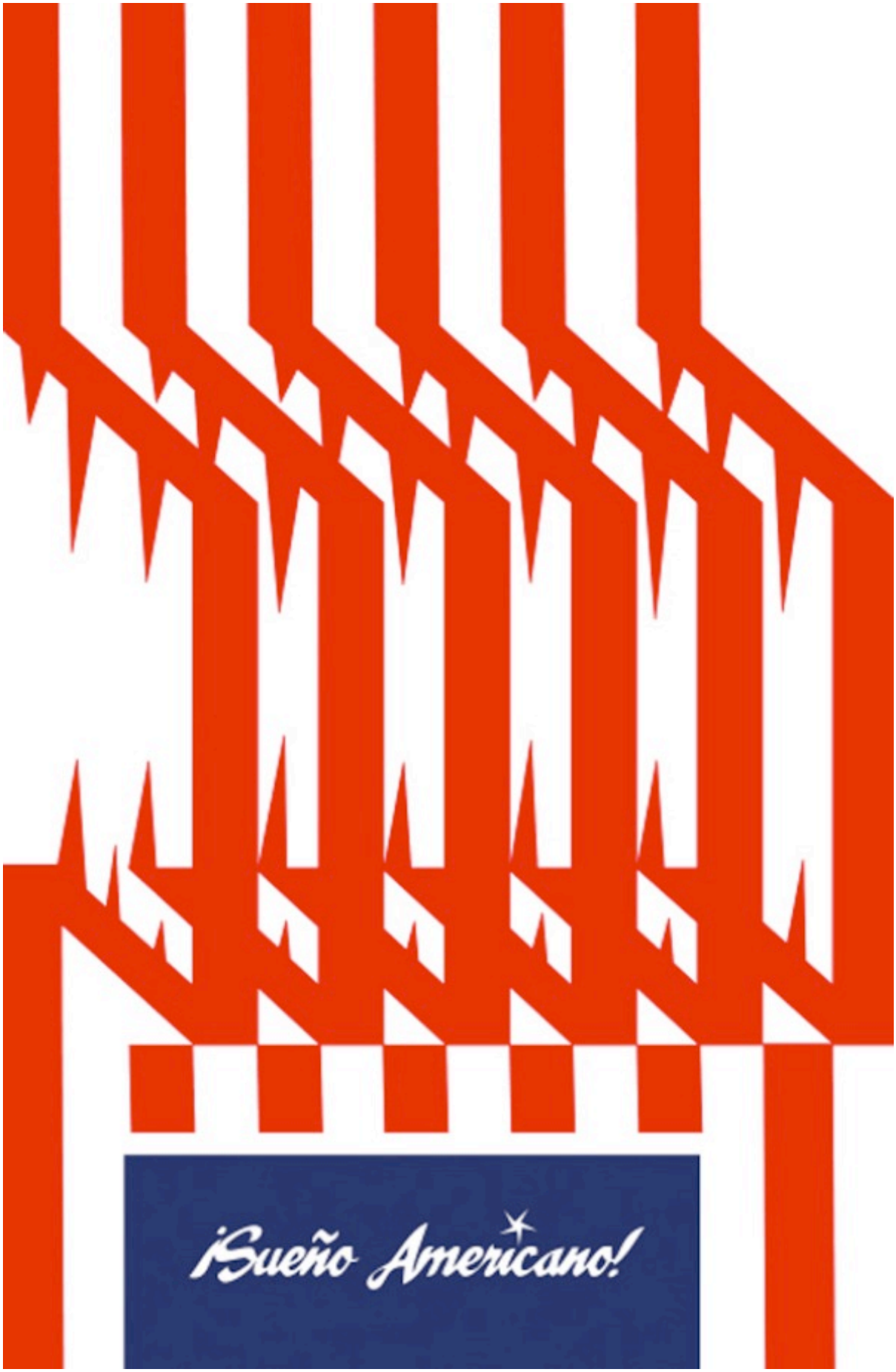
Cartel (Eréndida Mancilla).

Primer sistema semiótico: A tiene los componentes: urna, papel, voto

Segundo sistema semiótico: B tiene los componentes: cesto de basura, papel, voto.
Relación análoga entre los sistemas semióticos: De ahí B tiene la proporción x de los componentes, entonces probablemente, B tiene una semejanza x con A.
X = papel, voto
A = IFE (Instituto Federal Electoral, México)
B = BASURA
Votos a la basura.

En este caso se presentaron sistemas semióticos en los que, por un lado, encontramos la referencia al «acto de votar« en función a la imagen identificativa del IFE (Instituto Federal Electoral, México); este sistema cuenta con la representación de la «urna» y el «voto» representado por la hoja de «papel» y por la «tacha» que simboliza al acto de votar. En un segundo sistema aparecen el cesto de «basura», el «papel» y el signo «X», de tal manera que nos indican una alteración en el «voto» a partir de un acomodo coincidente de tipo sintáctico. Ambos sistemas tienen una correspondencia unívoca en elementos y en sintaxis, la parte del equívoco se da en la afectación que sufre el papel, lo que sin duda contribuye a afianzar la idea de la «desaparición de los votos».

Análisis de cartel *Sueño americano*

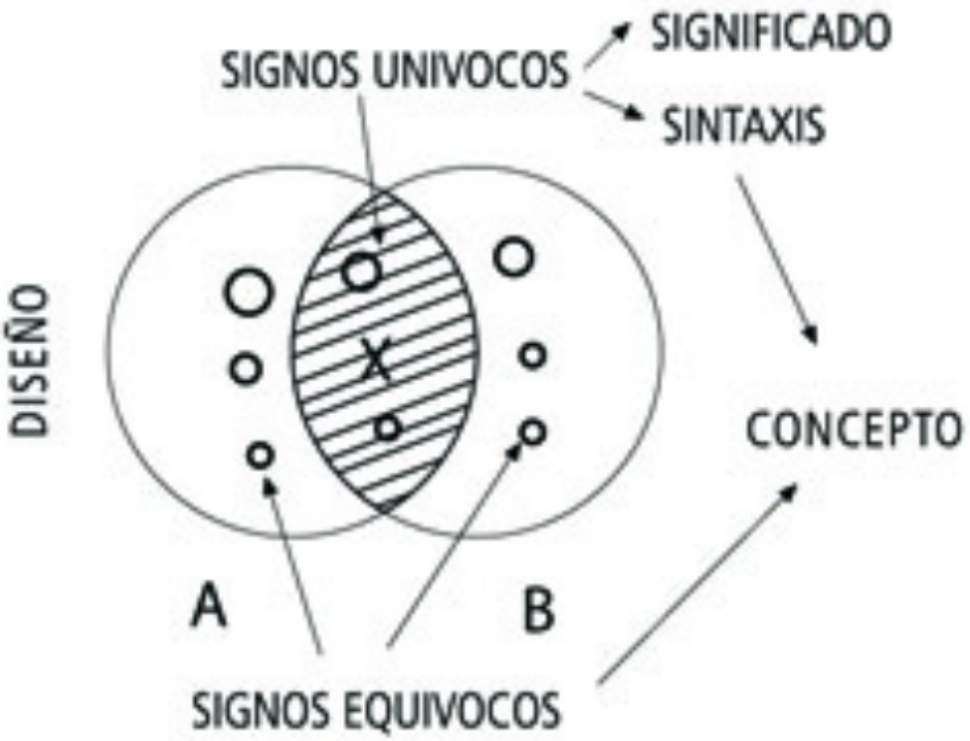


Cartel (Eréndida Mancilla).

Primer sistema semiótico: A tiene los componentes: USA, bandera, barras.
Segundo sistema semiótico: B tiene los componentes: Cárcel, rejas, barras.
Relación análoga entre los sistemas semióticos: De ahí B tiene la proporción x de los componentes, entonces probablemente, B tiene una semejanza x con A.
X = Rejas, barras
A = Estados Unidos
B = Carcel
Estados Unidos prisión.

En este caso se tiene un primer sistema semiótico que representa a «americano», a través de la «bandera de Estados Unidos» y las «barras» que la constituyen. Lo anterior encuentra correspondencia con el segundo sistema que contempla el concepto de «prisión» mediante la idea de una «cárcel»; los «barrotes» son los elementos coincidentes que actúan, a través de la sintaxis, con las barras para reforzar la idea del engaño. El sueño convertido en pesadilla, lo que es aparentemente «libertad» como «prisión». La parte de discordancia y por tanto señalada como equívoco, corresponde a la propia estructuración de los barrotes que generan un cuadro que hace referencia a un espacio subyacente, además hay que considerar los picos que enfatizan la idea de otra realidad mayormente agresiva.

Conclusiones



La analogía es una figura que permite unir dos o más sistemas semióticos, ya sea mediante la unión de significados a través de la sintaxis visual o en la confluencia conceptual. Se parte de elementos que pueden resultar afines en el plano denotativo y en el connotativo, algunas

veces coincidentes de manera estructural, otras sólo en el concepto a comunicar. Sin embargo, al momento de contar con un elemento unívoco se da esa relación analógica en la que la analogía como figura tomará una mayor fuerza entre más elementos coincidan. A medida que esto pase se constituirá de manera más sólida, aumentando la precisión en lo que se quiere decir y reduciendo los elementos que intervienen en el diseño. Estaríamos hablando de una economía de signos en beneficio de un concepto de diseño más claro.

Publicado el 16/12/2013

---

1. Beristáin, Helena. Diccionario de Retórica y Poética. Ed. Porrúa. México, 2003. p.259
2. Beristáin, Helena. Diccionario de Retórica y Poética. P. 260

☐☐Bibliografía

- Beristáin, Helena. Diccionario de Retórica y Poética. Ed. Porrúa. México, 2003.
- Esqueda Román. El juego del diseño. Un acercamiento a sus reglas de interpretación creativa. Ed. Designio. México, 2003.
- Irigoyen Castillo, Francisco. Filosofía y diseño una aproximación epistemológica. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco México, 1998.

FOROALFA

ISSN 1851-5606
https://foroalfa.org/articulos/la-analogia-como-base-metodologica-para-la-generacion-del-diseno