

00172

ELEMENTOS PARA UNA SEMIOTICA DEL USUARIO EN EL DISEÑO INDUSTRIAL

Tesis que para obtener el grado de Maestro en Diseño Industrial presenta

Miguel Méndez Díaz

POSGRADO EN DISEÑO INDUSTRIAL
MAESTRIA EN DISEÑO INDUSTRIAL
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
México, 2004



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DIRECTOR DE LA TESIS

Dr. Cesar González Ochoa

SINODALES

Dr. Oscar Salinas Flores

MDI. Margarita Alina Landázuri Benitez

MDI. Luis Rodríguez Morales

MDI. Ana María Losada Alfaro

autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional

NOMBRE: Miguel Méndez Díaz

FECHA: 04 - Marzo - 2004

FIRMA: 

Mi más sincero agradecimiento a los maestros del Posgrado en Diseño Industrial de la UNAM, por los años que compartieron sus experiencias y su sabiduría.

Un agradecimiento muy especial al Dr. Cesar González por aceptar dirigir una investigación que al principio parecía algo demasiado lejano, y porque cada uno de sus comentarios y recomendaciones de lectura fueron la entrada a un universo del conocimiento dentro del fascinante campo de la semiótica.

También le agradezco al Dr. Oscar Salinas por la confianza que me tuvo al creer en el proyecto y por apoyarme incondicionalmente, y a la maestra Margarita Landazuri por el interés y el entusiasmo que mostró por esta propuesta y por su participación para que saliera adelante.

Asimismo gracias a Luis Rodríguez y a Ana María Losada por su revisión final del texto.

Le expreso un especial reconocimiento al Ing. Ulrich Scharer, de quien recibí valiosas lecciones durante el tiempo que me apoyó en el proyecto que antecedió a esta tesis, y a tantas personas que directa e indirectamente aportaron algún valioso comentario o alguna recomendación bibliográfica. En general gracias a todos aquellos que de algún modo me ayudaron a llegar hasta aquí.

INDICE

VII ... PROTOCOLO DE INVESTIGACION

1. Definición del tema 2. Delimitación del tema 3. Planteamiento del problema 4. Justificación de la importancia del problema 5. Objetivos de la investigación 6. Marco de referencia 7. Hipótesis

XIII ... INTRODUCCION

• ¿Qué pretende esta tesis? • ¿Cómo pretende lograrlo? • ¿Por qué esta tesis? • ¿A quién está dirigida?
¿Dónde y cuándo se realiza esta tesis?

I. EL MARCO SEMIOTICO

3 ... 1. EL ENTORNO DE LA SEMIOTICA

Introducción

4 ... 1.1 DEFINICIONES DE SEMIÓTICA DE SAUSSURE Y DE PEIRCE

1.11 Discusión entre semiótica y semiología

5 ... 1.2 OBJETOS DE ESTUDIO DE ESTA TESIS

1.21 Objeto de estudio de la semiótica 1.22 Objeto de estudio de la semiótica del diseño industrial

1.23 Objeto de estudio de la semiótica del usuario

8 ... 1.3 PROBLEMAS DE ESTUDIO DE LA SEMIÓTICA

1.31 Los nuevos parámetros de la semiótica

11 ... 1.4 EL CONCEPTO DE ESTRUCTURA

1.41 La estructura para los estructuralistas 1.42 Algunos problemas con la noción estructuralista

1.43 La estructura en la escuela gestaltista

15 ... 1.5 LA NOCION DE RELACION

16 ... Comparación entre conceptos de estructura (tabla)

17 ... Síntesis del capítulo 1

19 ... Caso 1. Reestructuración del significado

II

21 ... 2. DIMENSIONES DE ESTUDIO DE LA SEMIOTICA

- Introducción
- 22 ... 2.1 UN PROBLEMA TAXONOMICO
 - 2.11 La división de Morris
 - 2.12 Tres enfoques alternos
- 24 ... 2.2 SINTAXIS
- 27 ... 2.3 SEMANTICA
- 29 ... 2.4 PRAGMATICA
 - 2.41 Justificación de los problemas pragmáticos
 - 2.42 Definición de pragmática
 - 2.43 Tipos de contexto
- 32 ... Síntesis del capítulo 2
- 34 ... Caso 2. Modos originarios de relación

II. EL SISTEMA SIMBOLICO

39 ... 3. FORMACION DEL SISTEMA SIMBOLICO

- Introducción
- 40 ... 3.1 SIMBOLO, LENGUAJE Y DESARROLLO COGNITIVO
 - 3.11 Tres modos de conocer
- 42 ... 3.2 EPISTEME Y DEPOSITO ONTICO
- 43 ... Modos de conocer. Psicología cognitiva (tabla)
- 44 ... 3.3 FORMACION DEL SIMBOLO PRIMITIVO
 - 3.31 Reacciones orgánicas y respuestas humanas
 - 3.32 Los estadios de las respuestas simbólicas
 - 3.33 Función primitiva del símbolo
 - 3.34 Corporalidad, simbolización y formación del mito
- 49 ... Corporalidad y simbolización (tabla)
- 50 ... Síntesis del capítulo 3
- 52 ... Caso 3. La segmentación de la experiencia
- 53 ... Caso 4. Tres modos de representación, tres modos de significación

55 ... 4. LA SEMIOTICA DE PEIRCE

- Introducción
- 56 ... 4.1 UNA LOGICA GENERAL DEL CONOCIMIENTO
- 57 ... 4.2 LA TEORIA DEL BELIEF-DOUBT: DUDA-CREENCIA
 - 4.21 La fijación de creencias
 - 4.22 La máxima pragmática
- 59 ... 4.3 LA METAFISICA DE LA EVOLUCION DE PEIRCE
 - 4.31 La semiosis ilimitada como *continuum* de la experiencia
 - 4.32 Filosofía sistemática o *sinejismo*

60 ...	4.4 ARQUITECTONICA CATEGORIAL DEL SISTEMA PEIRCEANO
	4.41 Las tres categorías del signo 4.42 Tres modos de conocer
63 ...	Las categorías y modos del ser del signo (tabla)
64 ...	4.5 LA RELACION TRIADICA DEL SIGNO
	4.51 El signo
65 ...	Síntesis del concepto peirceano de signo (tabla)
	4.52 Las categorías del interpretante
66 ...	4.6 LA DIVISION DEL SIGNO PEIRCEANO
	4.61 Función del signo en peirce
66...	Diagrama de la acción del signo(tabla)
	4.62 La imprecisión cognoscitiva
67 ...	4.7 TRES MODOS DE ABORDAR EL SIGNO
	4.71 Por su naturaleza material 4.72 Por su relación con sus objetos 4.73 Por la relación con el sujeto
70 ...	Síntesis del capítulo 4
71 ...	Caso 5. Las tres fases de conocimiento de un objeto
73 ...	Caso 6. La iconicidad. La scooter. La Hardley Davidson
77 ...	5. SOLIDIFICACION DEL SISTEMA SIMBOLICO
	Introducción
78 ...	5.1 LA INSTITUCIONALIZACION SIMBOLICA
79 ...	5.2 REPRESENTACIONES DE BASE MITICA
80 ...	5.3 REPRESENTACIONES DE BASE RELIGIOSA
82 ...	5.4 REPRESENTACIONES LINGUISTICAS
83 ...	5.5 REPRESENTACIONES DE BASE ESTETICA
	5.51 El arte como medio de conocimiento 5.52 El arte como lenguaje
85 ...	5.6 REPRESENTACIONES DE BASE CIENTIFICA
88 ...	Representaciones simbólicas de base antropológica. Tabla comparativa
89 ...	Síntesis del capítulo 5
92 ...	Caso 7. Del sentimiento mítico al religioso y al estético
93 ...	Caso 8. La lógica del uso del número

III. LA CULTURA

97 ...	6. ASPECTOS CULTURALES DEL USUARIO
	Introducción
98 ...	6.1 ANTECEDENTES DEL CONCEPTO DE CULTURA

IV

- 100 ... 6.2 FUNCION DE LA CULTURA
- 102 ... 6.3 LA SIMBOLIZACION
- 103 ... 6.4 EL MODELO LINGÜISTICO
- 104 ... 6.5 LA CULTURA COMO PROTECTORA DE LA PSIQUE
- 105 ... 6.6 LA DINAMICA CULTURAL
- 106 ... Síntesis del capítulo 6
- 108 ... Caso 9. Lo que socialmente representan los artefactos

111 ... 7. SEMIOTICA DEL TEXTO

Introducción

- 112 ... 7.1 MARCO TEORICO
 - 7.11 Biosfera 7.12 Sistema 7.13 Texto 7.14 Subtextos 7.15 Concepto de cultura
 - 7.16 Principio de no identidad lingüística 7.17 Código –vs–lengua
- 115 ... 7.2 CARACTERISTICAS DEL TEXTO
 - 7.21 Delimitación
- 116 ... Estructura de la semiosfera o Texto (gráfico)
 - 7.22 Irregularidad 7.23 Sistemas de ordenamiento 7.24 Transformación textual 7.25 Polílogo
- 118 ... Desdoblamiento de un Texto (gráfico)
- 119 ... 7.3 LA LOGICA DEL TEJIDO
 - 7.31 El lector modelo 7.32 El *Texto* en Eco
- 122 ... Síntesis del capítulo 7
- 123 ... Caso 10. La intertextualidad. La sala Wataraya. Los cómics en los artículos de baño

IV. SEMIOTICA DE LA ACCION

129 ... 8. EL CONFLICTO Y LA ACCION RITUAL

Introducción

- 130... 8.1 EL CONCEPTO DE ACCION
 - 8.11 Creencia 8.12 Acción 8.13 Teleología de la acción
- 132 ... Proceso de desarrollo de la acción (diagrama)
- 132 ... 8.2 LA CONSIDERACION DEL CONFLICTO
 - 8.21 El conflicto en la acción 8.22 El estudio de la acción
- 135 ... 8.3 EL RITUAL
- 136 ... 8.4 DEL RITUAL AL MITO
- 137 ... 8.5 CARACTERISTICAS DEL RITUAL
- 139 ... Síntesis de características del ritual (esquema)

140 ...	8.6 FUNCION DEL RITUAL
140 ...	8.7 SIMBOLISMO DE LA ACCION RITUAL
141 ...	8.8 LAS DISTINTAS MANIFESTACIONES DEL RITUAL
	8.81 Modelo acotado y modelo autónomo de ritual
142 ...	8.9 RITUAL Y PERFORMANCE
143 ...	Síntesis del capítulo 8
145 ...	Caso 11. Barthes y el mito del vino
147 ...	9. LA NARRATIVA DE LA ACCION
	Introducción
148 ...	9.1 LA LITERATURA COMO DESCRIPCION DE LA ACCION
	9.11 La premisa 9.12 <i>Frame</i>
150 ...	9.2 LA LOGICA NARRATIVA DE LAS ACCIONES
151 ...	9.3 EL MODELO DESCRIPTIVO DE CLAUDE BREMOND
	9.31 Procesos de mejoramiento 9.32 Procesos de degradación 9.33 Agente
154 ...	Hipótesis sobre la descripción narrativa de una acción
155 ...	Síntesis del capítulo 9
157 ...	CONCLUSIONES
169 ...	BIBLIOGRAFIA

PROTOCOLO DE INVESTIGACION

1. DEFINICION DEL TEMA

Esta tesis se ubica en el cruce de varios caminos: por un lado pretende abordar el problema de la definición de las características del usuario de un objeto desde el punto de vista de la semiótica, y, por otra parte, pretende abordar la semiótica con un enfoque antropológico y culturoológico dentro del estudio del diseño industrial.

2. DELIMITACION DEL TEMA

El tema desarrollado es una derivación inicial del concepto de *lector modelo* desarrollado por Umberto Eco, quien trata el problema central de la no identidad entre los códigos de comunicación del lector y los del emisor o escritor de una obra. El punto es precisamente retomar esta idea como una analogía –que el mismo Eco propone- y analizar cómo es que lo que significa un objeto para el usuario es difícil o imposible de definir con precisión, debido a que las intenciones *depositadas* por el creador del objeto difieren de las intenciones y posibilidades del usuario en turno en cuanto a su utilidad. También se aborda cómo es que el individuo construye psíquica y culturalmente su relación con los objetos: cómo y por qué los utiliza como instrumentación para adaptarse al entorno.

Es necesario recalcar de manera muy enfática que el tema es tan amplio, como se verá en la tesis, que aquí nos limitaremos a describir un panorama que sirva de base para futuras investigaciones, y que no pretende ofrecer conocimientos concluyentes.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Se parte del supuesto de que el diseño de un producto en el que no se considera a profundidad la totalidad de las características culturales del usuario, va a incidir en un producto deficientemente diseñado desde la perspectiva de la integración a la cultura en la que se inscriba y que contemple tan sólo necesidades que van a resultar parciales.

- Es un problema de calidad si consideramos que la calidad establece que un producto tiene el deber de satisfacer las necesidades intrínsecas y extrínsecas del usuario, es decir, las necesidades para las cuales fue concretamente creado y aquellas otras que tienen un carácter indirecto para él, pero que consideraremos igualmente importantes. Es un problema relacionado con la calidad de vida del usuario y de la sociedad.
- Es un problema cultural si consideramos que las tendencias en el análisis del usuario son de corte mercadológico, antropométrico y en ocasiones ergonómico, y no se contempla sustancialmente el análisis de los aspectos sociales y antropológicos.
- Es un problema axiológico si consideramos que la posibilidad de acceder a estratos profundos de análisis de los valores culturales nos va a permitir tener un manejo de esos valores de un modo más conciente. Esto propone la posibilidad de romper el control ideológico a que estamos expuestos con productos concebidos en otras culturas, con cosmovisiones distintas y que corresponden a pautas de comportamiento ajenas.

4. JUSTIFICACION DE LA IMPORTANCIA DEL PROBLEMA

Responder a necesidades específicas propias de una cultura, con objetos que son soluciones para otra cultura, nos convierte en seres enajenados, desprovistos de nuestro “ropaje” cultural y ejerce una presión “violenta” sobre las estructuras culturales de nuestra sociedad.

Las pautas de comportamiento que se establecen alrededor de un objeto constituyen parte de la estructura cultural de una sociedad. Cada objeto connota una propia ritualidad, valores específicos, una ideología y una organización social.

Si llevamos estos valores al nivel de norma de calidad de vida, nos encontramos que las mismas normas de calidad con las que se promueven ideológicamente las industrias transnacionales imponen valores homogéneos a lo heterogéneo, con una orientación ideológica muy particular –debido a que son diseñados con criterios basados en conceptos de estandarización del ser humano. Un análisis profundo de estas estructuras culturales puede ayudar a entender cómo responder, mediante el diseño, a las necesidades más auténticas de un usuario y de la sociedad en que vive, y a romper con la imposición ideológica que traen consigo objetos concebidos dentro de culturas orientadas al consumo y a la satisfacción material como norma de vida.

5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION

- Exponer los caminos sobre los cuales se pueda desarrollar una semiótica del usuario.
- Exponer las bases teóricas de la semiótica, que hoy día se llama “cognitiva” y/o semiótica de la experiencia, de origen en Charles S. Peirce.
- Definir el acercamiento semiótico al usuario desde la perspectiva de la antropología de la cultura, la sociología y la teoría del conocimiento.
- Analizar la aplicación de los conocimientos adquiridos al estudio del usuario de artefactos originados bajo la disciplina del diseño industrial.
- Marcar las posibles rutas de investigación que empiecen a profundizar en torno al tema de la semiótica del usuario.

6. MARCO DE REFERENCIA

Una de las dificultades de este proyecto es la multiplicidad de disciplinas necesarias para abordar el tema. Comúnmente la investigación en cualquier área del conocimiento se aborda como un tema superespecializado en el que hay que profundizar lo más posible. La vocación de esta tesis apunta a vislumbrar un panorama general de lo que puede ser una disciplina: la semiótica del usuario.

Además de enfrentar los problemas propios de la semiótica, su disgregación y sus aparentes contradicciones fundadas en tradiciones intelectuales geográfica y epistémicamente distintas, se tiene que enfrentar la integración de distintas disciplinas con la semiótica: la sociología, la antropología y la psicología.

El esfuerzo es necesario si pensamos apoyados en el postulado cassireriano de que “No le está permitido al filósofo construir a un hombre artificial; tiene que describir un hombre verdadero” (Cassirer, 1944: 20)

De tal modo que profundizar en un tema nuevo con una perspectiva parcial, de una sola disciplina, resulta reduccionista; aunque las ciencias en los últimos tiempos han avanzado así. Si queremos intuir verdaderamente la complejidad del ser humano, debemos estudiarlo desde distintos puntos de vista. Y más aún, en tono crítico, al usuario de los artefactos se le ha confinado a ser preponderantemente estudiado como sujeto de consumo (mercadotecnia) y como formador de un sistema funcional con el objeto (ergonomía). Junto al el estudio de estas dos disciplinas se propone profundizar en el estudio de las dimensiones simbólica y cultural.

Aunque se alude a muchas disciplinas y orientaciones dentro de éstas, este trabajo está fuertemente matizado por las consecuencias de la filosofía kantiana; incongruencia, solamente en apariencia, debido a que no está citado ni fue leído, pero los autores principales reportados en la investigación son destacados neokantianos que desarrollaron su propio y original trabajo: Charles Sanders Peirce, Ernst Cassirer y Max Weber. La influencia de las bases de la teoría del conocimiento de Kant están presentes en los tres.

De Peirce se toma su *arquitectura categorial* como medio para comprender el desarrollo “fino” del sistema simbólico humano, de Cassirer se propone entender el desarrollo del sistema simbólico humano en cuanto a una evolución –que Peirce planteó pero no desarrolló- de la creación simbólica, que se ha ido solidificando como un fenómeno de la cultura universal y que ha establecido nudos tan fuertes que pueden considerarse como cualidades intrínsecas del ser humano que son a la vez fenómenos sociales y a la vez necesidades psíquicas, bajo la disciplina de la lógica social de Max Weber se toma brevemente su teoría de la acción del individuo en la sociedad

Otro autores que tienen un fuerte peso en esta tesis son Iuri Lotman, Paolo Fabbri y Umberto Eco. De Lotman se ha tomado su visión metafórica de la semiótica de la cultura como un complejo tejido de influencias que viven en una permanente transformación y renovación simbólica. Fabbri, que es uno de los investigadores destacados de la actual escuela italiana ofrece las más recientes revisiones y críticas a la semiótica contemporánea, y junto con Umberto Eco han propuesto desde hace varios años la necesidad de integrar a la semiótica los estudios que sobre el simbolismo han realizado los antropólogos. También fue muy importante la indicación de Fabbri de fundamentar la semiótica con la epistemología. Aunque hay más autores y disciplinas que tienen un peso considerable en la investigación, sólo mencionaremos por último a Umberto Eco, que aunque su aportación quedó aparentemente reducida, dió lugar a esta tesis. Su concepto de *lector modelo* quedó relegado, pero no desapareció, para dar paso a la propuesta de una disciplina que llamaremos *semiótica del usuario*. Aunque no se alcance a ver en el documento final, muchas de las ideas de Eco fueron básicas para guiar la estructuración de esta tesis.

7. HIPOTESIS

El conocimiento de los niveles profundos del significado, dentro del marco cultural, posibilitará el diseñar objetos con mayor calidad de satisfactores.

INTRODUCCION

¿Qué pretende esta tesis?

- Abrir un campo de investigación que ayude a definir, con parámetros aun no estudiados, al usuario de los objetos creados a partir de la actividad proyectual del diseño industrial.
- Acercar al diseño industrial algunos de los conocimientos y los instrumentos analíticos propios de la semiótica.

¿Cómo pretende lograrlo?

- Con un acercamiento al problema de estudio de la creación de símbolos y representaciones en el ser humano.
- Acercándose a los conocimientos de la semiótica contemporánea y a los problemas más recientes que plantea.
- Ofreciendo una visión multidisciplinaria de la semiótica, que redunde en una visión más amplia del diseño y que ayude a responder la pregunta: ¿quién es el usuario?
- Con aportaciones de la semiótica textual, la antropología, la teoría de la literatura y la dramaturgia, la sociología, la semiótica de las acciones y la teoría del diseño industrial.

¿Por qué esta tesis?

- Por la relevancia que han adquirido los estudios semióticos en los últimos treinta años.
- Porque dentro de la semiótica los esfuerzos de investigación se han dirigido en los últimos tiempos al área de la pragmática, y dentro de esta, uno de los temas esenciales es el estudio del ser humano como usuario y

productor de manifestaciones significativas. Umberto Eco estudió este tema bajo el nombre de *lector modelo*, orientado a los estudios de narrativa, pero expuso los parámetros para su aplicación en otras áreas.

- La pragmática y la semiótica textual son dos de las dos áreas con mayor proyección de la semiótica actual.
- Porque el estudio sistematizado del usuario, desde el punto de vista de la semiótica, es una área de investigación dentro de los estudios de la cultura que no ha sido abordada aún.
- Porque la potente influencia cultural del exterior esta “deslavando” vertiginosamente los rasgos culturales de nuestro país, y está imponiendo patrones sociales extraños que desechan las prácticas y costumbres propias, con las lamentables consecuencias que esto acarrea en muchos sentidos. En medio de esta vorágine están los artefactos que utilizamos. El estudio de nuestra identidad desde la perspectiva de la semiótica puede aportar nuevos parámetros de reconocimiento de nuestra cultura.

¿A quién está dirigida?

- En principio, y por razones obvias, a los diseñadores industriales.
- En segunda instancia, en sus partes teóricas más generales, a los arquitectos y a los diseñadores gráficos, por compartir, asimismo, algunos parámetros y razonamientos elementales de las profesiones del diseño, en especial la arquitectura y en menor grado el diseño gráfico. También comparten conceptos y visiones similares del trabajo creativo. Además, uno de los fundamentos básicos de la investigación semiótica es ofrecer una teoría general aplicable a cualquier campo de investigación.
- En siguientes instancias, a los estudiosos de la semiótica para que puedan analizar la aplicación de la materia en campos que han permanecido casi sin estudio.
- Aunque no es el objetivo, también puede ser de interés para los antropólogos por abordar algunos de sus temas de estudio.

- En última instancia, pero no menos importante, para los filósofos, debido a que –y es una esperanza- el estudio del ser humano en relación a sus artefactos y a las categorías del pensamiento en las que se inscribe, puede ser pretexto para futuras investigaciones. En especial para la filosofía de la ciencia, de la tecnología, de la cultura y la filosofía antropológica.

¿Dónde y cuando se realiza esta tesis?

- Se realiza en un país en el que el diseño industrial sigue siendo subvalorado, en particular en el campo de la producción masiva de objetos. Dentro de este contexto hay factores que al parecer siguen sin resolverse adecuadamente: el primero se refiere a los problemas estructurales y económicos que enfrenta la industria mexicana ante la apertura comercial poco discriminada; el segundo es la falta de comprensión mutua entre los fines y los léxicos de los capitanes industriales y los diseñadores. Podrían enumerarse muchos más conflictos pero la lista sería interminable y no corresponde a los fines de esta tesis.
- Se realiza en un momento en el que la semiótica tiene la necesidad de integrar los cabos sueltos dispersos producidos por las investigaciones en disciplinas muy específicas y de dar un paso más allá de las revisiones que Umberto Eco y Algirdas J. Greimas, cada quien por su lado, hicieron hace ya varias décadas. Asimismo, sería interesante que la semiótica reconozca y reconsidere sus límites como ciencia, respecto a otras ciencias, y como posibilidad de conocimiento del ser humano y sus culturas.

I. EL MARCO SEMIOTICO

1. EL ENTORNO DE LA SEMIOTICA

En este capítulo se analizan:

- Los problemas que enfrenta la semiótica para autodefinirse
- El objeto de estudio de las disciplinas que dan origen a esta investigación
- Algunos de los problemas que enfrenta la semiótica en sus investigaciones
- La transición del concepto de estructura al de *estructuración de la realidad*
- Uno de los conceptos más importantes de la ciencia contemporánea y de la semiótica: el concepto de relación

Falta página

N° 4

Por su parte Charles Sanders Peirce postuló que:

La semiótica es la teoría de la naturaleza esencial de las variedades fundamentales de posible semiosis.

Su enfoque no recae sobre el signo como objeto de estudio, como en la definición de Saussure, sino sobre el proceso de “construcción” del significado, que abarca desde el fenómeno generador, hasta el otorgamiento de un significado en quien recibe el estímulo.

- Al referirse a una *naturaleza esencial* marca la expectativa de poder llegar a la comprensión de unas causas fundamentales, a la búsqueda con rigor de la explicación más perfecta posible del proceso de significación. Conforme avance la exposición de esta tesis se irá descubriendo hasta qué punto es posible esto. Habrá que agregar que la semiótica peirceana contiene implícito un carácter *ambivalente* de los significados y la dificultad de precisarlos categoricamente.
- Por semiosis entendemos un proceso mental que comienza con la percepción del fenómeno que funciona como signo y finaliza con el otorgamiento de un significado en la mente del sujeto. Peirce admite que buscaba reconocer las *variedades fundamentales*, las posibilidades básicas en las que se funda la semiosis.

La breve exploración de estas dos definiciones sirve para abrir el camino de la problemática de la semiótica como disciplina:

- la imposibilidad de definirla con un solo concepto porque resulta demasiado simplificador.
- la necesidad de entender que la semiótica más completa como ciencia será la que logre integrar los diversos orígenes, que son

diversos aspectos de estudio del significado y que acepte sus posibilidades y sobre todo sus limitaciones como área del conocimiento.

1.11 Discusión entre semiótica y semiología

Las discusiones que se han generado en torno a la validez de una de las dos tradiciones, la saussureana y la peirceana, pertenecen comúnmente más al ámbito de la lucha académica que a la de los argumentos. Ambas tienen su valor específico cuando se considera que el lugar desde donde abordan el problema es distinto: Saussure desde la lengua, en su sentido más general, y Peirce desde el individuo que crea y *utiliza* los signos.

Sin embargo, abordar el problema nos ayuda a comprenderlo y a adentrarnos en él, lo que haremos brevemente.

1.2 OBJETOS DE ESTUDIO DE ESTA TESIS

1.21 Objeto de estudio de la semiótica

El signo lingüístico ha sido recurrentemente un punto de discusión en torno a su validez como parámetro para abordar sistemas de signos no verbales y para distinguir entre semiótica y semiología, para aparentar antagonismos que a la luz del objeto de estudio de la materia no tienen razón de ser. En ese sentido cada vez se acumulan más objeciones en contra de otorgar al signo lingüístico el status de piedra angular para el estudio de otros sistemas de signos, a pesar de su relevancia como constituyente del sistema de significación principal (el

Falta página

N° 6

Resumiendo, la semiótica estudia los signos, los signos integrados en sistemas y los mensajes creados a partir de estos sistemas, y el modo en que esos signos se generan.

Por lo tanto, el objeto de estudio de la semiótica será:

- Todo fenómeno capaz de activar un significado o una representación
- Los signos convencionales
- Los sistemas de signos
- Los mensajes creados a partir de estos sistemas
- La enunciación lógica y su corrección
- Los fenómenos activadores de representaciones no lógicas. Lo que conduce, como lo describió Peirce al estudio de la emoción y al de la acción como resultantes de la acción del signo sobre el sujeto.

1.22 Objeto de estudio de la semiótica del diseño industrial

Si bien, la semiótica es una disciplina que propone un modo de estudio general del signo y de la producción del significado, existen áreas especializadas de la semiótica que se adentran en la complejidad de los detalles propios a partir de la teoría general.

Como una disciplina especializada, una semiótica del diseño industrial puede definir su objeto de estudio como:

el artefacto industrial en calidad de objeto simbólico

A una semiótica del diseño industrial sólo le debe interesar el artefacto industrial en tanto objeto significativo.

La definición de artefacto industrial viene a ser muy amplia por lo que es necesario precisarla.

Definimos *artefacto* como aquel objeto material destinado al uso del ser humano en calidad de instrumental, es decir, en virtud de ser usado como un extensor o creador de una o varias capacidades humanas.

El calificativo de *industrial* se refiere a que se crea con procesos de transformación industrial de la materia prima mediante el uso de herramientas, máquinas herramienta o maquinaria.

También se define por ser concebido a partir de un proyecto de diseño, de un plan encaminado a satisfacer una necesidad social determinada, susceptible de ser satisfecha mediante una extensión básica (pero no exclusivamente) física de las capacidades humanas.

El último requisito es que, en el proyecto por medio del cual sea concebido, se tomen en cuenta, como mínimo, las relaciones fisiológicas, psicológicas y afectivas que el ser humano va a establecer con el artefacto.

El objeto de estudio de una semiótica del diseño industrial sigue estando dentro del objeto de estudio de la semiótica en general.

1.23 Objeto de estudio de la semiótica del usuario

Recordando que la semiótica saussureana se centró en el estudio del significado de las estructuras -de lo dado- y la semiótica peirceana en el estudio del individuo como punto de partida del proceso de significación, entonces una semiótica del usuario debe partir del individuo por lo que su objeto de estudio debería ser:

Falta página

N° 8

Para Peirce un signo remite a otro signo mediante inferencias, para Greimas lo hace por metáfora o relato” (Fabbri, 1998:88) Más adelante permite inferir que la línea de la semiótica de Saussure llega a su punto más evolucionado con Greimas, y añade:

(...) se puede utilizar la metáfora como extensión del conocimiento, lo mismo que se puede utilizar la inferencia silogística como extensión del conocimiento. (Fabbri, 2000:91)

Con lo cual propone el camino de la integración.

3) Concepto de signo

La concepción del signo a lo largo de la historia es muy diversa pues “se ha usado el término *signo* para indicar cosas muy distintas” (Fabbri, 1998:30). Y no sólo eso, sino que algunas concepciones de signo y de representación han quedado fuera; si postulamos que la semiótica debe abarcar todos los procesos de significación. El símbolo jungiano, por ejemplo, que remite a los arquetipos y al mito, merece ser considerado.

Los arquetipos serán para C.G. Jung prototipos de conjuntos simbólicos tan profundamente inscritos en el inconsciente que construirán una estructura... Están dentro del alma humana como modelos preformados, ordenados (taxonómicos) y ordenadores (teleonómicos), es decir, conjuntos representativos y emotivos estructurados, dotados de un dinamismo formador. (Chevalier, 1969: 20)

Asimismo Chevalier escribe que “La función principal del mito es fijar los modelos ejemplares de todas las acciones humanas significativas”. Una de las características trascendentales del símbolo jungiano es que concibe su percepción como un acto

en el que se participa, no sólo como simple espectador, sino como actor; se vive en él.

4) Concepto de código

La definición del signo y del código dentro de la semiótica también presenta problemas en los que no se ha llegado a formar una teoría unificada. Por parte de la línea saussureana se llegó a popularizar la idea del código como un modelo bastante bien definido con un carácter de léxico en el cual hay correspondencias de significado muy claras y definidas; esto es bastante lejano de ser cierto. Para la línea peirceana, la conceptualización del signo, que no se basa en la definición del elemento mínimo diferenciado, abre, a su vez, el problema de la delimitación del código. Más aun:

“la semiótica que sigue razonando por signos se ha parado en el primer momento”. (Fabbri 1998:34)

Si llegamos a ese punto de la no definición, o del problema de la definición apriorística del signo, el esquema del código se deteriora aún más. Para Fabbri, la noción de código es limitada y su uso como instrumento teórico está sujeto a la “inestabilidad” en la producción de sentido de aquello a que llamamos signo. Sin embargo, parece conveniente aceptar la noción de código haciendo explícitos sus límites. Tampoco podemos decir que no existen códigos firmemente delimitados en su extensión y que tengan un grado alto de precisión en su producción de significados; de lo contrario cada quien haría su voluntad ante un semáforo.

Con el problema de la delimitación del código nos referimos a que idealmente cada código tiene bien establecido el número de

Falta página

N° 10

1.4 EL CONCEPTO DE ESTRUCTURA

Es necesario distinguir entre la noción de estructura y las corrientes de pensamiento que se han formado alrededor de ella. Las concepciones de estructura que revisaremos se remiten a los estructuralistas franceses y a la escuela de la Gestalt. Por estructuralismo se entiende una corriente de pensamiento humanista, surgida de la lingüística de Saussure y que florece en Francia en la década de 1960, la cual “llegó como un violento ataque contra el marco mental asociado con el existencialismo...” (Merquiour :17); por otra parte, para Poullion surge como una oposición al atomismo que aísla términos cuyo conjunto es simplemente su yuxtaposición (Poullion: 05).

Existen diferentes puntos de vista en torno a qué es el estructuralismo. Para Poullion:

Consiste en buscar las relaciones que dan a los términos que unen un valor de “posición” en un conjunto organizado, y en aprehender conjuntos cuya articulación los hace significativos... implica, pues, dos ideas: la de totalidad y la de interdependencia. (Pouillon:05)

Sartre, a su vez, toma una cierta distancia y decía que consiste en “tomar en todo caso la actitud totalizadora” (Poullion:05). Esto lleva a decir que poner en relación, a su vez, debe mostrar los fenómenos como separables.

- Aunque los detractores del estructuralismo lo llegaron a tachar de moda intelectual, lo cierto es que una cantidad considerable de intelectuales que actualmente miran hacia otras líneas de pensamiento, se formaron en él; y el razonamiento

semiótico sigue recurriendo continuamente al concepto de estructura, por lo que aunque en este trabajo no se asume una visión estructuralista, si se utiliza el concepto de estructura aunque de un modo más libre.

Se entiende que el estructuralismo moderno:

(...) se ocupa principalmente de la cultura, no de la “estructura social”: su tarea habitual ha sido la decodificación del lenguaje y el mito, el arte y el ritual —el núcleo simbólico de la cultura.. (Merquiour: 26)

Mientras que para la escuela de la psicología de la forma o *Gestalt*,

los hechos psíquicos son *formas*, es decir, *unidades orgánicas que se individualizan y se limitan* en el campo espacial y temporal de percepción o de representación. (Guillaume:21)

Recalcan que es un falso problema la operación de síntesis de las sensaciones. No son sino el producto del desmembramiento de las formas naturales, y el análisis, en muchos casos, no puede ni siquiera duplicarse con una experiencia real y sigue siendo puramente lógico. (Guillaume:21)

A partir de esta breve descripción del enfoque de dos de las principales corrientes que han estudiado la noción de *estructura*, podemos marcar algunos conceptos característicos.

1.41 La estructura para los estructuralistas

- Merquiour establece que hay tres formas de entender la palabra *estructura*:

Falta página

N° 12

un usuario del mensaje, pero en otro momento podrá decidir buscar lecturas a partir de proyectar sobre el fenómeno, teorías de planos de la realidad distintos.

- Otra cuestión que es necesario abordar es la de los límites del concepto de estructura. Barthes decía que la estructura es un “simulacro del objeto”. De este modo la fidelidad con que pueda “reproducirse” la estructura nunca jamás será perfecta; lo más a lo que puede aspirarse será a una aproximación eficiente. No es lo mismo vivir la experiencia del fenómeno significativo que describir esa experiencia y hacer un “simulacro” de las características del fenómeno que activa el respectivo proceso semiótico; el fenómeno no puede ser reproducido cabalmente con una teoría; la única forma de conocerlo en su totalidad es vivirlo, y eso es una experiencia exclusivamente individual e incomunicable con fidelidad.

- Una estructura, se define clásicamente como un ente “clausurado” (delimitación espacial) en un momento preciso (delimitación temporal). A la noción de estructura hay que considerarla siempre con una teoría que dé cuenta de la estructura “congelada” –como lo hacen los estructuralistas- pero susceptible de ser leída como un estado transitorio entre una estructura pasada y una futura. Aunque esta objeción ha llegado a aparecer como fruto de una revisión del concepto clásico, Jakobson aclara que la estructura como un estado transitorio ya había sido estudiada por Peirce:

Este modelo (estructura) sigue siendo válido en su perspectiva dinámica, Según unos fragmentos de su *Minuet Logic*, esbozado en 1902, pero nunca terminada, `decir que el futuro

no influye en el presente es una doctrina insostenible’(...)
(Jakobson, 1980:39)

- Otro punto es el condicionamiento que de la estructura hace la lengua articulada. Una de las funciones de la lengua es “nombrar”, y al hacerlo establece una diferenciación de elementos que permite la comunicación y el razonamiento lógico.

La estructura está condicionada por el hecho de que sus elementos se puedan nombrar e identificar; también interviene la capacidad que se tenga para diferenciar mediante nombres o descripciones. “*El mundo de lo conocido es el mundo de los nombrado*” decía Barthes; el conocimiento y la formación de la ciencia están condicionados por la capacidad que otorgue la lengua, por los nombres y los conceptos que sea capaz de ofrecer. La lengua es, a la vez, posibilidad y delimitación de esa posibilidad. En ese sentido la lengua no sólo ha servido como objeto de estudio, y como modelo, sino como posibilitadora de estudiar tal objeto.

La ciencia, por su parte, nos ha orillado a diferenciar el mundo excesivamente y a dividirlo en partes separadas porque es lo que permite y a la vez condiciona.

En tal caso, la ciencia está limitada por su instrumento principal de conocimiento; en la medida en que se utilicen otros sistemas de comunicación obtenemos conocimiento de otros aspectos porque se ofrecen otras posibilidades de descripción y de conceptualización.

Cada lengua es una segmentación específica, particular, incompleta y construida culturalmente de la experiencia del mundo.

Falta página

N° 14

agrupamientos aditivos y formas, sino también *grados en la cohesión interna de éstas*. Una simple variación del factor distancia espacial o temporal entre los elementos puede bastar para provocar el paso de un tipo al otro. (Guillaume, Paul:33-34) En las formas fuertes la interacción es más estrecha e intensa, por lo tanto define mayor potencia significativa como conjunto. Se pasa de una forma débil a una forma fuerte cuando las partes pierden su autonomía y su individualidad y se subordinan más estrechamente al todo.

- Las dos categorías básicas para establecer relaciones (y agrupaciones) entre elementos son *proximidad y semejanza*. De ahí pueden derivarse categorizaciones construidas por rejillas de lecturas ligadas a contextos específicos.

La *Gestalt* explica este proceso fisiológico argumentando que si se disminuye la distancia entre los elementos de un grupo, la impresión de unidad entre los grupos originales se debilita. Pero también la semejanza favorece la percepción de unidad del grupo (Guillaume:52)

- La *Gestalt* elabora una teoría más sofisticada de las relaciones entre elementos que el estructuralismo y establece una tipología para estudiarlos. El estructuralismo estableció una tipología derivada del análisis lingüístico, lo que a la postre originó su anquilosamiento.

1.5 LA NOCIÓN DE RELACION

Si bien se puede crear una teoría de las relaciones a partir de la que estableció la *Gestalt*, también es posible e interesante

estudiar la noción a partir de los conceptos de competencias culturales (Eco), que explica que el sujeto debe tener ciertos conocimientos aprendidos culturalmente para comprender los mensajes que le brinda determinado medio social; o el de rejilla de lectura (Greimas) que plantea que determinado mensaje requiere cierto sistema simbólico en el individuo para poder comprenderlo en el sentido en el que fue creado. Dicho de otro modo estamos hablando de *universos del sentido*, que serían una especie de faros que con luces específicas establecerían tipologías de relaciones específicas.

- En la *Gestalt*, el concepto de proximidad se puede definir no sólo como manifestación en el espacio sino también en el tiempo; es decir, proximidad de elementos en el espacio y proximidad de elementos en el tiempo. Desde esta perspectiva las relaciones entre elementos están condicionadas por su proximidad.

- Para el estudio de las relaciones también se puede implicar, no la relación entre elementos o signos sino, apoyado en Peirce, la relación entre aspectos o cualidades de los signos. Esto se fundamenta en que Peirce postulaba que signo es “una cosa que representa a otra en algún aspecto o carácter”. Se buscan relaciones entre los aspectos y no entre entidades. De este modo, el estudio de las relaciones se puede establecer con explicaciones más detalladas.

- Las relaciones de semejanza, a su vez, en el campo específico del diseño, se pueden especializar en relaciones de forma, tamaño, color, textura y topología (cualidades eidéticas).

- Las tipologías de relaciones que se pueden construir están condicionadas por el contexto en que se manifiesta el fenómeno, y realmente podrían ser muchas, pero esto implica salirse del nivel más abstracto, y por lo tanto universal de la

Falta página

N° 16

SINTESIS DEL CAPITULO 1

- La semiótica debe abarcar el estudio de cualquier fenómeno simbólico
- La semiótica del usuario está inscrita dentro de la semiótica peirceana que estudia el fenómeno simbólico como un fenómeno del conocimiento y de la experiencia.
- Una teoría general de una semiótica del usuario debe abarcar tanto al diseño industrial como a la arquitectura y al diseño gráfico. También puede abarcar ramas derivadas de estas tres disciplinas.
- La semiótica del usuario debe estudiar la estructuración de la experiencia del individuo con los objetos y no al objeto en sí.
- Uno de los principales problemas de estudio de la semiótica del usuario es el de comprender como se segmenta la realidad y desarrollar métodos de análisis para su estudio.
- El concepto de estructura sólo debe entenderse como el “congelamiento” de un momento de la experiencia, que se hace con fines de estudio.
- La estructuración de la realidad está condicionada tanto por la educación, el conocimiento que forma parte del patrimonio del usuario como por su fisiología.

Cada momento simbólico está permeado por estos dos factores.

CASO 1

Reestructuración del significado

CREAMOS AUTOMOVILES

RENAULT SERVICIO

No te preocupes.
Tu Renault jamás
perderá el encanto.

RENAULT Asistencia 24 HORAS

Cuando se habla del significado de un objeto comunmente se cree que hay que describir el concepto bajo el cual fue diseñado. En el caso de un automovil se piensa que se tiene que hablar de vehículo familiar, deportivo, medio de transporte... Pero el fenómeno simbólico es mucho más complejo; no solo se refiere a lo que conceptualmente representa un objeto y además, sobre todo hay que pensar que es dinámico. Poco se puede decir acerca de un significado fijado con dureza a un objeto porque lo que representa para el usuario se va a modificar constantemente. Un usuario va a tener una gran cantidad de *impresiones* simbólicas del objeto en turno que van a variar de acuerdo a la relación que se establezca a cada momento con el objeto y a la circunstancia específica.

En el caso que se presenta, la percepción simbólica, o significado, que se pueda tener sobre dicho automovil se está modificando con una metáfora extraída de un conocido cuento infantil. Los publicistas aprovecharon la carga semántica del cuento para señalar que ese automovil no se va a convertir en chatarra como por arte de un hechizo y por lo tanto nunca va a perder su encanto.

En este caso el concepto previo de confiabilidad que el usuario pudiera tener del auto se esta modificando para que adquiriera una conciencia de confiabilidad que nada tiene que ver con sus propia valoración o con el diseño del automovil.

Falta página

N° 20

2. DIMENSIONES DE ESTUDIO DE LA SEMIOTICA

En este capítulo se analiza:

- La división que se hizo de la semiótica para profundizar en su estudio
- La justificación de la división clásica de la semiótica

INTRODUCCION

Existe una división de la semiótica que se ha hecho clásica y que ha servido para profundizar en su estudio. Sin embargo, la taxonomía de una ciencia nunca será perfecta y definitiva. Al variar el punto de vista que sirvió para abordar la semiótica se modifica por completo el panorama de lo que hay que estudiar. La justificación de la división en estas áreas de estudio descansa en que la realidad simbólica está compuesta por dimensiones fácilmente diferenciables. Aunque esta división ha originado estudios especializados en el área, de algún modo lo que hizo Charles Morris fue conjuntar áreas de estudio que ya existían. Lo que se pretende en esta tesis es plantear la integración de una nueva perspectiva para abordar el estudio semiótico. Esta perspectiva, que ya había sido planteado anteriormente, por Umberto Eco y por otros investigadores no se ha consolidado como tal debido a que la investigación semiótica suele apuntar hacia temas demasiado específicos y no se ha logrado una visión de conjunto. En este capítulo se discute en torno a la taxonomía de Morris y en los posteriores se abordan nuevas posibilidades para modificar el paradigma semiótico.

Dicha perspectiva para una nueva taxonomía puede partir desde el punto de vista de la antropología y de la cultura.

2.1 UN PROBLEMA TAXONOMICO

En el intento de profundizar en el conocimiento, las áreas de estudio se van modificando frecuentemente para integrar áreas que aportan nuevos enfoques, y que terminan modificando paradigmas, o que se subdividen para crear áreas especializadas que pierden en generalidad pero ganan en profundidad. En el caso de la semiótica, la taxonomía que puede considerarse clásica es la que realizó Charles Morris, estudioso de la tradición peirceana, y quien dividió la semiótica en tres áreas: sintaxis, semántica y pragmática –que en realidad se integraron en esta disciplina. Bajo esta clasificación debe entenderse que sólo la conjunción del estudio de las tres es válido como estudio semiótico:

Morris afirma que, en cuanto sistemas complejos de signos, las lenguas son analizables desde los tres puntos de vista pero ninguno, particularmente, consigue abarcar la caracterización semiótica. (Bertuccelli, 1993: 28)

- La **sintaxis** estudia la relación de los signos entre si en cuanto soportes perceptibles del significado.

Comunmente se identifica con el “soporte material” o con las estructuras, formas o figuras percibidas sincronicamente, es decir, presentes al mismo tiempo. Sin embargo la evidencia muestra que lo no copresente sensorialmente también entra en juego. La explicación es que la copresencia no sólo tiene que referirse al espacio físico percibido sino también a la dimensión tiempo percibida.

- La **semántica** estudia la relación del signo con el “objeto” representado. Entendiendo el concepto “objeto” en su sentido

más amplio en el que no sólo se refiere a cosas del mundo sino también a situaciones o a conceptos abstractos y en general a cualquier cosa material, ideal o emocional que provoque una representación.

- La **pragmática** estudia la relación del signo con el usuario, es decir, el uso del signo en situaciones y contextos específicos; estudia su realización.

Si bien esta tripartición es generalmente aceptada, nunca podrá darse por definitiva puesto que los intereses de las investigaciones se van modificando con el tiempo y las mismas áreas de conocimiento se van modificando por la superación o la aparición de nuevos paradigmas.

La taxonomía que aquí se explica brevemente sigue siendo un modelo válido, que es lo que trataremos de exponer, sin embargo la vocación de esta tesis está en anteponer la referencia de la cultura en cualquier investigación que se haga como un parámetro para también enfocar el diseño industrial.

2.11 La división de Morris

Los argumentos que aquí se exponen son para tratar de justificar que la división que planteó Morris sigue siendo válida. Sin embargo enfatizar en los aspectos culturales plantea la precaución sobre el modo en que deben abordarse estas tres áreas.

2.12 Tres enfoques alternos

Aunque la semiótica trabaja de un modo muy restringido con la psicología, es interesante ver cómo esta última ha abordado el

tema de la representación y de la formación del lenguaje.

Específicamente el caso de la psicología cognitiva.

La psicología cognitiva parte de la idea de que la interacción con el entorno es la base del proceso de conocimiento del mundo; el desarrollo cognitivo que esto ocasiona es visto como una serie de fenómenos psicológicos provocados “tanto por la influencia del exterior como desde el interior del sujeto”. (Bruner: 24)

Para mediar con el mundo, el niño realiza un proceso de *construcción mental* del mismo mediante la formación de figuras o imágenes. Estas imágenes (o representaciones) tienen propiedades como *instrumentos*; son *selecciones* análogas de aquello que representan, se aprenden porque corresponden a cosas que se tocan y/o se miran.

El proceso de representación de imágenes comienza con la ejecución de actos motores sobre el entorno; los actos se van organizando y ordenando serialmente como recuerdos aptos para su reproducción; el niño se representa el mundo por medio de esquemas espaciales construidos a partir de estos actos motores. A partir de este incipiente proceso de exploración del entorno, los datos se agrupan y organizan como un paso previo a su síntesis y transformación.

Este proceso gradual está dividido en:

1. proceso **enactivo** (interacción intuitiva con el entorno),
2. proceso **icónico** (formación de imágenes) y
3. proceso **simbólico** (formación de convenciones, manipulación simbólica y base de procesos reflexivos).

Con esto Bruner plantea la existencia de un fenómeno básico e inicial de la actividad simbólica que después se especializará en una lengua (o un conjunto de lenguas) comunes de la sociedad a la que pertenezca. Lo anterior se describe por tres razones:

1. La psicología cognitiva se plantea como el estudio del desarrollo cognitivo en el niño para tratar de entender la formación de los procesos mentales; modelo que pretende explicar también estos procesos en el adulto.
2. Los estadios evolutivos que se forman en el niño tienen un cierto paralelismo con el modo en que Cassirer plantea la formación del sistema simbólico y su evolución (que se describe más adelante). En este sentido ambos acercamientos podrían tener una retroalimentación.
3. Al hablar de la tres fases de la formación cognitiva (enactiva, icónica y simbólica) encontramos notables similitudes con la forma que Peirce plantea la acción del signo en el proceso llamado semiosis. Adelantamos que semiosis se refiere al proceso simbólico que empieza con la percepción del entorno y termina con la representación del mismo en el individuo. Según Parret (1983), en la explicación de la acción del signo sobre el sujeto que expone Peirce (índice, ícono, símbolo) hay:

- Un primer acercamiento a una dimensión objetiva, mundo natural y mundo cultural, que en primera instancia se intuye
- Después hay una referencia a una dimensión subjetiva donde el sujeto y-o la comunidad relacionan el fenómeno con algo más
- Al final hay una dimensión convencional en la que aquello que funciona como signo establece una regulación entre lo objetivo (el mundo) y el sujeto.

Aunque existen notables paralelismos, que podrían ser el resultado de estudios a partir de una base común (Kant en el caso de Peirce y Cassirer), también hay obvias diferencias terminológicas, de objetivos de estudio y de métodos de investigación. En todo caso el planteamiento queda como tema de investigación y de retroalimentación sobre tres

acercamientos, a la vez con diferencias y con similitudes, acerca del procesamiento simbólico, que podríamos sintetizar como:

- a) intuición,
- b) formulación de representaciones, y
- c) convencionalización.

Este proceso de formación simbólica puede verse como desarrollo histórico de la simbolización o como desarrollo cognitivo-simbólico en el niño, o como resultante de la semiosis (interacción simbólica permanente).

Estas mismas inferencias se extienden a la sintaxis (relación entre lo percibido: mundo objetivo), a la semántica (relación de la representación con lo representado: creación de figuras del pensamiento o imágenes), y la pragmática (relación de las representaciones con su contexto y su uso convencional y-o social)

2.2 SINTAXIS

Si bien la sintaxis proviene del estudio lingüístico, y prácticamente ha estado avocada a él, todo aquello que se estructure en un mismo plano de realidad, ya sea percibido visualmente, sonoramente o por cualquier sentido, o más aun, por medio de la interacción de distintos sentidos (como sucede con el medio cinematográfico) debe ser susceptible de un estudio sintáctico. Pero también lo es aquello que se articule mentalmente aunque su sincronidad no sea en un mismo plano de la realidad física.

No sólo la coexistencia tangible y concreta es susceptible de conformación sintáctica. Lo objetivo no tiene significado por sí

mismo, el significado es el producto de un proceso mental y la sintaxis estudia las relaciones entre los elementos que se perciben como diferenciados, estructurantes de los planos de la realidad de los individuos dentro de un marco cultural. Aquello que estructura, configura o le da forma y existencia a una realidad no tiene que estar presente a los sentidos en un mismo momento. Cuando se estudia una configuración que necesita del factor tiempo para su exposición completa a la conciencia y no aparece simultáneamente ante ellos, también estamos hablando de que es susceptible de formación sintáctica. En el caso del uso de un objeto la interacción sintáctica no sólo provendría de la percepción de las diversas partes que lo integran y la relación de sintaxis que establecen para el usuario, sino que las distintas fases de funcionamiento del objeto, estructuración sintáctica basada en la contigüidad temporal y no en la contigüidad física

- Oscar Tusquets Blanca explica en su libro *Dios lo ve cómo es* que, en la arquitectura, al caminar dentro de un edificio se va creando un “armado” esquemático del lugar dentro de la mente; aunque debemos decir que la estructuración sería más bien psicomotriz por lo que, aunque no tengamos la visión simultánea de los diferentes espacios que se han recorrido, mentalmente se van estructurando y la percepción de lo que tenemos a la vista está matizada en su significado por lo que hemos recorrido: se han estructurado mentalmente y las distintas partes aparecen ahora interrelacionadas y cada una de ellas se influyen reciprocamente para la creación de su representación. En el cine y en la literatura ocurre el mismo fenómeno en el que, por ejemplo, la acción de un personaje adquiere un significado que será matizado o modificado en su

calidad significativa conforme vaya realizando otras acciones que vendrían a resignificar al personaje.

- El fenómeno de segmentación de la realidad, como un proceso que nos permite diferenciarla, y adjudicarle valores simbólicos es lo que origina la posibilidad del estudio sintáctico. La articulación de todo aquello que se perciba como diferenciado depende de diversos factores entre los que destacan las necesidades de segmentación propia de cada cultura y las posibilidades de diferenciar que ofrezca el lenguaje verbal de la misma.

La diferenciación o segmentación de la realidad, como fenómeno humano, depende de la necesidad que tenga el individuo para hacerlo y de la posibilidad de hacerlo que tenga a su alcance debido a los sistemas simbólicos preformados que posea. Esto último también condicionado por los marcos teóricos, ideológicos, religiosos, etc. que tenga disponibles una cultura para los individuos que la integran y que matizan el como percibimos y segmentamos lo ofrecido a la conciencia. De tal modo que las posibilidades de estructuración simbólica dependen culturalmente, y lo analizable sintácticamente será, entonces, condicionado. Entonces es necesario enfatizar que para el investigador las posibilidades de análisis articulatorio entre elementos diferenciados, para saber cómo se está estructurando la realidad, deberán ser planteadas por inducción, a partir del estudio del modo de segmentación particular.

...analizar sintácticamente una expresión consiste en descomponerla o desarticularla en los elementos que la constituyen y éstos en los suyos hasta llegar a la separación de las palabras que forman la cadena en cuestión. Lógicamente, este proceso consistente en segmentaciones sucesivas no

puede realizarse de forma caprichosa o aleatoria sino de acuerdo con criterios cuya validez debe ser justificada por la teoría previa al análisis. (Rojo; Jimenez Julia, 1989: 19)

Si recordamos que la idea de *estructura* ha sido fuertemente criticada cuando concibe deductivamente el mundo bajo una estructuración previa, la idea que aquí se sigue es la de *estructuración* de la realidad. Esta idea sugiere que la realidad *se estructura a cada momento* y como tal es permanentemente variable e irrepitable. Más que decir que algo que funciona como mensaje ya está estructurado y que el individuo lo que hace es decodificarlo y entenderlo, la propuesta es que lo percibido funciona *como aquello susceptible de ser estructurado por el individuo*, y aparte de tener como una posibilidad la decodificación, el individuo también realiza procesos creativos y procesos inferenciales en los que lo percibido toma un significado por medio de lo contextual.

- Las estructuras sintácticas son configuraciones que tienen un alto grado de permanencia, pero por ser la realidad continuamente cambiante, a cada momento se están re-configurando hasta que en algún momento llegan a diferir notablemente de sí mismas y como un resultado de un efecto del paso del tiempo sobre ellas.
- Entre los conceptos básicos de la sintaxis, pertinentes para analizar la gramaticalidad, o no, de una estructuración, podemos mencionar:

Encadenamiento. Agrupación conformada en la conciencia a partir de la cual se infiere un significado. Se refiere a la concatenación de lo percibido como diferenciado que se vuelve

“la evidencia” en una determinada situación. Esta agrupación puede ser por co-presencia espacial o co-presencia temporal:
Relación todo-parte. Las relaciones todo-parte (y parte-todo) se encuentran siempre que una unidad, como tal, esté constituida por otras unidades de nivel inferior o dicho de otro modo, siempre que no se trate de una unidad mínima. (Rojo; Jimenez, 1989: 39)

Las unidades integrantes deben estar jerarquizadas por su relativa importancia en la configuración y estas jerarquías establecen el tipo de relación posible.

Relaciones parte-parte. Se entablan entre aquello que identifiquemos como segmentado o diferenciado. Las agrupaciones diferenciadas se toman como unidades y dependen de las competencias de segmentación de los individuos o grupos sociales.

La definición de las relaciones sintácticas en general, aplicables a cualquier estructuración, valen sólo por el:

valor organizativo de carácter formal, que adquiere un elemento al integrarse en una unidad superior y que expresa un valor semántico determinado... lo realmente definitorio de las unidades... son los valores funcionales no las unidades concretas que los realicen o el modo como se caractericen. (Rojo; Jimenez, 1989: 48)

Poniendo como ejemplo el panel de control de un aparato casero de sonido, los distintos botones giratorios, los deslizantes y los de apagado-encendido se ofrecerían al usuario en una configuración sintáctica en la que tendrían valor simbólico tanto por su posición como por tamaño, forma, color y textura. Estas relaciones sintácticas propias de la tridimensionalidad van a otorgar el valor significativo a cada elemento. En un aparato de sonido el botón del volumen es el botón más utilizado y de

algún modo el más importante, por lo que no establecer su jerarquía mediante un mayor tamaño, en proporción a los demás botones, sería un error de sintaxis en su diseño puesto que podría ocasionar una confusión en el usuario al no existir una correspondencia lógica entre la función principal –control del volumen– y el modo de representarla. Cabría puntualizar que esta necesidad sintáctica es *quasi* natural porque habría una cierta correspondencia intuitiva entre dimensión e importancia, derivada de una mayor frecuencia de uso, pero también existe ya una convencionalización en el diseño de estos aparatos. Aquí retomáramos lo expuesto por la Gestalt en el sentido de que la percepción de lo configurado se integra tanto por condicionamiento fisiológico como por condicionamiento educativo.

2.3 SEMANTICA

La semántica estudia la relación del signo con los objetos que denota.

A partir del planteamiento de quien se considera el padre de esta disciplina, Michael Breal, la semántica estudia:

(...) la causa y estructura de los procesos de los cambios en los significados de las palabras: ampliación y reducción de significados, elevación y degradación de su valor, etc.
(Schaff, 1962: 16)

El cambio de significado es un fenómeno general de la significación y eso justifica por sí solo el estudio semántico en una semiótica general. Como problema, el cambio de significado:

(...) reside en el conflicto entre el carácter general del signo y la necesidad de hacerlo, aparecer para la ocasión siempre, que esté concretamente encarnado.
(Schaff, 1962: 18)

Entre los factores que provocan dichos cambios pueden considerarse los cambios en la vida de las personas, la desaparición de elementos culturales: artefactos, instituciones, formas de vida, sistemas tecnológicos, etc. Y la aparición de nuevos elementos en una cultura que sustituyen o se sincretizan con los existentes.

Si el núcleo del estudio semántico es el cambio del significado, su modo de abordar el tema hace necesario un procedimiento previo que explique cómo entiende dichas transformaciones tanto en lo psicológico como en lo social, y describir cómo se forma el significado, cómo coexisten diversos campos semánticos en lo individual y en lo social, cómo se deshace un campo semántico y se reestructura en otro.

- Lo que debemos entender por significado, o más bien *representación* no está restringido a conceptos o a términos lingüísticos, sino también a las *representaciones emotivas*, no verbalizadas, así como a las *acciones*.

Estas últimas instancias han sido las menos estudiadas en la semiótica y pertenecen a los campos específicos de la semiótica de las pasiones y de la semiótica de las acciones.

El estudio de la semiótica se ha enfocado al estudio de las representaciones del pensamiento lógico en la gran mayoría de las investigaciones y todavía hoy se maneja precariamente el significado como descripción de un concepto.

• Cassirer aborda el problema del conocimiento, unido al de las representaciones simbólicas desde una perspectiva histórica y cultural. Para acceder correctamente al estudio del significado desde su perspectiva hay que distinguir entre la esfera de *lo inteligible* y la de *lo sensible*, que corresponden a lo que es propiamente representación significativa y lo que es solamente receptividad. Esto debe entenderse como una gradación que va de la recepción,

de las meras sensaciones al mundo de la intuición y la representación (Cassirer, 1923: 29)

Cassirer aborda el proceso del *cambio de significado*, desde la perspectiva de la formación del sistema simbólico humano, fundamentalmente como un devenir histórico. Explica que para la formación de las representaciones tal y como operan en las instituciones como el lenguaje, el arte o el mito, “surgen primero de la corriente de la conciencia determinadas formas fundamentales invariables en parte de naturaleza conceptual, en parte de naturaleza puramente intuitiva”, y agrega que se trata de un “proceso siempre progresivo de determinación que imprime su sello al desarrollo total de la conciencia.

La fijeza conferida al contenido mediante la imagen mítica o artística no parece, en el primer nivel, ir más allá de su mera retención en la memoria, esto es, de su simple reproducción” (Cassirer, 1923: 31)

Posteriormente aborda de un modo directo el asunto del cambio semántico como una resignificación:

(...) cada ‘reproducción’ del contenido entraña un nuevo grado de reflexión”. (Cassirer, 1923:32)

Al abordar evolutivamente el proceso de simbolización expone que se han formado históricamente ciertas *instituciones fundamentales* que corresponden a la configuración peculiar del espíritu humano, y que a partir de estas se van estructurando las realizaciones simbólicas. Estas instituciones son para Cassirer el mito, la religión, el arte, el lenguaje y la ciencia.

Y estas vienen a ser como unos grandes campos semánticos fundamentales desde la perspectiva de la cultura.

Las instituciones sociales se convierten en “legalidades” por medio de las cuales el ser se desenvuelve de un modo específico. Y explica como deben entenderse:

El rendimiento de cada una debe ser medido en sí misma y no con los patrones y exigencias de alguna otra.
(Cassirer, 1923: 34)

También aborda el problema semántico no como un proceso histórico sino como la *acción* directa del ambiente sobre el ser humano. Esta *acción* crea ciertos modos originarios de relación del entorno que se van construyendo en la mente simbólica, y a partir del desarrollo permanente de estas relaciones se van conformando los campos semánticos institucionales que acabamos de mencionar.

Estos modos originarios de relación deben estudiarse de una cierta manera:

(...) para caracterizar una determinada fórmula de relación en su uso y significado concretos, no sólo es preciso mencionar su naturaleza cualitativa en cuanto tal, sino también hay que mencionar el sistema total en el que se encuentra.
(Cassirer, 1923: 40)

Dichos modos originarios de relación son:

Relaciones espaciales

El enlace en la conciencia de la yuxtaposición de determinaciones espaciales.

Relaciones temporales

El establecimiento de la sucesión de las determinaciones temporales.

Relaciones cosa-atributo

La determinación de cualidades relacionadas a cada experiencia y la determinación inversa de unidad a cada conjunto de cualidades.

Relaciones de causalidad

La determinación de enlaces de causa-efecto.

Cassirer establece que estas relaciones son asequibles sólo mediante una síntesis superior del pensamiento. Explica además que la condición de elemento diferenciado, que se estudia también en la sintaxis, se configura en base a la “exposición” del fenómeno a la conciencia. Algo sólo es identificable cuando es relacionable y sólo es relacionable cuando es identificable. Esto es aplicable al espacio, a los sucesos y al tiempo:

La función del tiempo mismo no puede estar dada para nosotros sino representándonos la serie temporal hacia adelante y hacia atrás. (Cassirer, 1923: 43)

Asimismo expone la interdependencia entre estos modos originarios de relación. Si bien, no encontramos obstáculos para plantear la interdependencia entre los cuatro modos originarios, Cassirer basa su establecimiento a partir del desarrollo de la interdependencia entre espacio y tiempo:

toda aprehensión de un “todo” espacial presupone la creación de series temporales. Aunque constituye un rasgo esencial propio y originario de la conciencia, la síntesis “simultánea” de la misma sólo puede llevarse a cabo y representarse sobre la base de las síntesis sucesivas. (Cassirer, 1923: 43)

Para complementar el acercamiento al problema semántico también es necesario explorar cómo lo abordó Peirce; sin embargo esta exposición se desarrolla en el capítulo concerniente a la explicación más detallada de lo que es la representación desde el punto de vista peirceano.

2.4 PRAGMATICA

La pragmática considera el estudio de los signos en relación a sus usuarios y al contexto de la realización. Aunque la gran mayoría de las investigaciones pragmáticas están enfocadas a la lingüística, el estudio de la conversación y la literatura, su falta de investigación en lenguajes no verbales no invalida su estudio en una semiótica del diseño industrial, o en una semiótica del usuario. “Algunos investigadores europeos quieren hacer de la pragmática una ciencia social distinta de la lingüística” (Reyes: 23). La autora admite que al estudiar los principios que guían los procesos de interpretación lingüística

“la pragmática estudia también la naturaleza del lenguaje como instrumento de comunicación” (Reyes: 09)

2.41 Justificación de los problemas pragmáticos

Como primer paso se exponen algunos problemas generales de la comunicación. Victoria Escandell (:1993) expone los siguientes:

- a) El desarrollo de los mecanismos de inferencia parte de la necesidad de:
 entender lo que los interlocutores quieren decir
 a partir de lo que realmente dicen.
- b) Elaboramos estrategias de contextualización para que lo que recibimos encaje en un texto y tenga sentido (:20)
- Asimismo plantea dos hechos fundamentales que nos llevan a la necesidad de la pragmática:
- 1) Hay una parte del significado que comunicamos que no es reductible al modelo de un código, y
 - 2) Para caracterizar adecuadamente dicho significado hay que tomar en consideración los factores que configuran la situación en que las frases son emitidas. (Escandell: 27)

Graciela Reyes aborda los mismos problemas dichos de otro modo:

- i) El significado que se quiere comunicar tiene una parte explícita y una parte implícita, que es todo aquello que no se dice pero también se comunica.
 - ii) La interpretación de un significado es resultado tanto de operaciones de descodificación como de derivación de inferencias. (:10)
 - iii) La interpretación se da dentro de marcos metacomunicativos (*Frames*) que clasifican la situación en que se interpreta y el papel de los participantes.
- En este marco el receptor genera expectativas y presuposiciones de la situación (:20)
- Un concepto que ha sido trascendente en la pragmática es el de “actos del habla”, que explica que la enunciación de un mensaje “cuenta como un intento de que el oyente haga lo que se le pide” (Reyes: 33). Esto implica que, potencialmente, un mensaje es una *invitación* a la acción. Es decir, que se emite con

la intención de que el que lo recibe haga algo en consecuencia. Las condiciones de estas situaciones están regidas por reglas que los **regulan** pero que también los **constituyen**, lo que significa que “crean o definen una forma de comportamiento” (Reyes: 33) Todavía más allá de crear un comportamiento, Reyes enfatiza el hecho de que “**crean la posibilidad** del comportamiento”. La creación de las posibilidades otorgadas por reglas constitutivas de los actos del habla tiene un interesante carácter, digamos, de *productividad*; la enunciación comunicativa viene a ser un *terreno propicio* para una amplia gama de comportamientos y al mismo tiempo lleva implícito la restricción de otros. Cuando alguien dice “hace frío” crea la posibilidad de que un interlocutor cierre las ventanas o le ofrezca un abrigo, o prenda el calentador. Asimismo, una silla comunica la posibilidad de sentarse, ofrece su función al comunicarla y crea la posibilidad de que alguien se siente pero restringe la posibilidad de que se acueste sobre ella. En este sentido un objeto, visto como mensaje, define un comportamiento, o muchos, pero también restringe otros.

2.42 Definición de Pragmática

La pragmática es el estudio de las relaciones entre la lengua y el contexto que son fundamentales para explicar la comprensión de la misma lengua. (Bertucelli, 1996: 10)

Aunque, como se mencionó anteriormente, su área de estudio ha radicado principalmente en la lingüística pero se extiende:

de la filosofía del lenguaje a la psicología, de la sociología a la antropología, a la inteligencia artificial y, en general, al conjunto de disciplinas que rondan en torno al concepto de comunicación... la comprensión del modo en que la lengua funciona en los procesos comunicativos. (Bertucelli, 1996: 17)

2.43 Tipos de contexto

El estudio de esta disciplina se puede abordar desde los diversos contextos y cada uno de estos marca una visión particular de la misma: “la forma más fácil de clasificar los tipos de pragmática es observar los tipos de contexto relevantes para la descripción y explicación del discurso y de otras secuencias semióticas” (Parrett,1983: 142). Los tipos de contexto que corresponden a los cinco tipos de pragmática son, según Parret (1983: 142-147):

Cotexto como un contexto

De carácter sintáctico. Las unidades enunciativas se relacionan progresivamente (integración de distintas unidades durante el transcurso de la lectura). Cotexto son las unidades coparticipes en la unidad en proceso de interpretación (:142-43)

Contexto existencial

Es el integrado por el hablante, el oyente, la ubicación espacio-temporal de ambos y los mundos posibles que se manifiestan como alternativos al discurso durante su desarrollo.

Contexto situacional

Las *situaciones* determinadas socialmente por las instituciones (educación, salud, recreación, etc.) o ambientes cotidianos (casa, restaurante, tienda, etc.) y reguladas por rituales. Los *roles* que se asumen como normales propician y restringen los posibles actos comunicativos. Las *jerarquías* sociales reconocidas situacionalmente determinan los contenidos significativos.

Contexto accional

Los enunciados no son exclusivamente referenciales, son performativos; tienen una fuerza ilocutiva distinta a la que se ha

propuesto por el enunciatario. Los enunciados son acciones intencionadas que se ejercen sobre el receptor que a su vez coopera en la realización de las mismas.

Contexto psicológico

Corresponde a las intenciones, creencias y deseos convencionalizados en la interacción, Vistos como estados mentales y reconocidos en la interacción emisor-receptor. (:147)

- Es interesante pensar que en el proceso de uso de un objeto el usuario realiza una enorme cantidad de operaciones simbólicas que van a marcar la interacción que establezca con él, sus posibilidades y restricciones, y la manera específica de usarlo en cada situación, que no sería la de otras situaciones y contextos. Si pensamos en las posibilidades de uso que ofrece, por ejemplo una mesa, podremos advertir que para cada persona la misma ofrece una posibilidad de uso multiplicada por cada situación y contexto en que se utilice. Se diseña una mesa con una función ideal y básica que debe satisfacer, pero a cada momento va a representar una posibilidad de uso derivada y bastante o ligeramente distinta para el usuario; una mesa también podrá representar para el usuario la posibilidad en determinados momentos de jugar, trabajar, cocinar, e incluso, dormir. La idea de que un objeto representa su función podemos sustituirla por la de que representa una enorme gama de posibilidades de uso determinadas contextualmente. Esto puede determinar para el diseñador un programa de diseño más complejo en el que se evalúen esas posibilidades reales de uso para determinar la posibilidad de preveerlas, condicionarlas o restringirlas, e incluso, fuera de un programa ideal, otorgar un margen de seguridad a esos usos alternativos que podrían significar un riesgo para el o los usuarios.

SINTESIS DEL CAPITULO 2

- La configuración de la realidad se da a partir de la co-presencia en el espacio y/o en el tiempo
- La percepción que tenemos de la realidad es algo que se está reconfigurando constantemente
- El significado cambia por la necesidad del individuo de adaptarlo a cada situación
- Desde la perspectiva de la cultura existen grandes campos semánticos que se han erigido en instituciones de toda sociedad: mito, religión, arte, lenguaje y ciencia
- También existen modos originarios de relación que son la base más elemental de construcción semántica: relación espacial, relación temporal, cosa, atributo, causalidad.
- Los procesos simbólicos están configurados por el contexto en que se producen
- Los fenómenos simbólicos crean formas de comportamiento
- Existen cinco dimensiones en el estudio del contexto:
cotexto, contexto existencial, contexto situacional, contexto accional, contexto psicológico

CASO 2

Modos originarios de relación

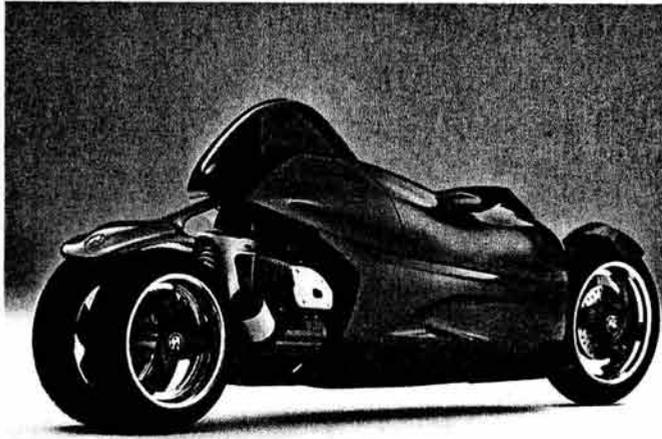
Además de que el aspecto visual de la motocicleta pueda significar una gran cantidad de atributos relacionados con la imagen que quieran dar el fabricante y el diseñador, podemos pensar en torno al diseño sobre los modos originarios de relación, que plantea Cassirer, como formadores del significado.

Habría que plantear como hipótesis que el usuario va a establecer una *relación espacio-temporal* en la que su posición corporal va a determinar el *significado* que obtenga a partir del uso. En primera instancia, cualquier *significado* de comodidad que obtenga sólo sería posible por una relación kinestésica directa, que incluirá la experiencia de las cualidades de manejo, la aceleración, la estabilidad y la velocidad que pueda alcanzar (relaciones temporales). Esto, a su vez, probablemente crearía un registro psicomotriz que pasaría a ser parte de la experiencia de uso que obtenga el usuario y que pase a conformar una parte no consciente del significado. El concepto de comodidad, o más bien, la sensación de comodidad no la podría obtener sólo con verla. En general todos los sentidos que participen en la creación de conciencia serán la base para la formación simbólica. Esto incluiría el sonido y la temperatura como parte creadora del significado

A su vez, la representación simbólica que obtenga no la podría transmitir porque se va a "grabar" como *una sensación psico-motora*; cuando mucho la traduciría a conceptos vagos que poco informarían del registro kinestésico que obtenga y que sería la base del significado del vehículo.

Además, en el significado que obtenga está la sensación y las posibilidades de manejo; el *performance* que le ofrece el vehículo. En un sentido la motocicleta también le va a representar la posibilidad de determinado modo de comportamiento.

En cuanto a la relación cosa atributo, el usuario supuestamente conceptualiza tanto las cualidades visibles del vehículo como aquellas que sólo proporciona el uso, tales como la suavidad de marcha, de frenado, docilidad en las curvas, etc. Por último, el usuario debe obtener registros conceptuales y sociales derivados de los efectos que tenga el uso del vehículo. Durante el manejo podrá desarrollar habilidades motoras derivadas de la construcción de esquemas kinestésicos en los que intuitivamente va a establecer relaciones causa-efecto: ciertos grados de inclinación en las curvas le van a proporcionar determinada estabilidad y ciertos parámetros de velocidad máxima segura, etc.



En cuanto al ámbito ritual podrá reconocer y simbolizar el efecto que tiene usar esta motocicleta dentro de su jerarquía social.

En el ejemplo se muestra una motocicleta de tres llantas que debido a su originalidad, a su vez desencadenaría un proceso total de resimbolización kinestésica y conceptual en los usuarios expertos de una motocicleta normal de dos llantas.

II. EL SISTEMA SIMBOLICO

3. FORMACION DEL SISTEMA SIMBOLICO HUMANO

En este capítulo se analiza:

- La formación de las estructuras cognitivas
- La visión de la antropología de la cultura sobre el desarrollo simbólico
- Las funciones del símbolo para la mente y el cuerpo

INTRODUCCION

El sistema simbólico se ha estudiado desde muy diversas disciplinas. Con su lenguaje propio, sus métodos de investigación, intereses y alcances particulares, cada una ha aportado conocimientos que varían en su interpretación, no porque se contradigan sino porque sus enfoques son distintos. Aquí se presentan las similitudes que hay entre las distintas propuestas epistémicas, y la posibilidad de integrar los distintos enfoques.

También se exponen los razonamientos por los cuales se considera que la formación simbólica no empieza en la mente sino en el cuerpo.

Tradicionalmente en la semiótica, sobre todo en la saussureana, se ha trabajado sobre la idea de que los símbolos forman códigos y de que el estudio de los mismos es la base de la comprensión simbólica. Sin embargo hay otra tendencia epistémica que apunta al funcionamiento de la mente mediante símbolos, no por medio del lenguaje, sino como un sistema de cómputo en el que el contexto es fundamental para la comprensión y en el que muchas situaciones comunicativas funcionan con la ausencia de códigos.

3.1 SIMBOLO, LENGUAJE Y DESARROLLO COGNITIVO

La psicología cognitiva trabaja sus modelos de investigación en el desarrollo infantil para inferir su aplicación en una teoría más general del desarrollo del conocimiento en el ser humano. Jerome Bruner es un investigador heredero de la psicología cognitiva de Jean Piaget y ha trabajado tanto en las bases de la formación del lenguaje verbal como en el desarrollo general del sistema simbólico humano.

- Para Bruner la representación simbólica parte de un sistema primitivo o protosimbólico característicamente humano. Este sistema se desarrolla y se especializa en todos los campos de la actividad humana:

(...) en el lenguaje, en la utilización de instrumentos, en varias formas de conducta serial organizada atemporalmente y en la organización de la experiencia en sí. (Bruner, 1980:68)

Afirma que los sistemas simbólicos comparten ciertas propiedades que reflejan el modo en que se organiza la experiencia. Estas propiedades son:

1. Categorización
2. Jerarquía
3. Predicación
4. Causalidad, y
5. Modificación

También explica que los símbolos, que etiquetan la experiencia, se asocian con conjuntos totales y con determinadas clases de experiencias más que con experiencias individuales y aisladas.

Para que esto se realice la experiencia se simplifica previamente y se generaliza; posteriormente comienza el proceso de etiquetación y el establecimiento de relaciones entre fenómenos. (Ver: Bruner, 1980:70-71)

3.11 Tres modos de conocer

El proceso de conocimiento del mundo y la formación del simbolismo se estudia en la psicología cognitiva mediante la observación de los niños y ha servido para tratar de comprender cómo se desarrolló en el hombre primitivo:

Al principio, el bebé conoce su mundo principalmente por las acciones habituales que realiza para enfrentarse a él. Con el tiempo se le añade una técnica de representación a través de imágenes que son relativamente independientes de la acción. Gradualmente va ampliando un nuevo y poderoso método de traslación de acciones e imágenes al lenguaje, propiciando un tercer sistema de representación. Cada uno de estos tres modos —enactivo, icónico y simbólico— tiene maneras diferentes de representar los acontecimientos. (Bruner, 1980:23)

Los productos que se forman a partir de este procesamiento de la realidad corresponden tres modos de representación:

(...) por medio de símbolos, imágenes y acciones, y que cada forma de representación puede estar especializada para ayudar a la manipulación simbólica, la organización de imágenes o la ejecución de actos motores. Cada uno de los medios logra su objetivo en sus propios términos. Sencillamente, los tres sistemas representacionales son paralelos y cada uno es distinto, pero de todos, también, son capaces de traducción parcial de uno a otro. (Bruner, 1980:33)

• Así mismo, para que el investigador pueda estudiar las representaciones que están formadas en la *mente* de un individuo o de una cultura, se debe estudiar la conducta, y hacer inferencias sobre el modo en que se llevan a cabo las transformaciones simbólicas de la realidad; se debe estudiar al individuo por:

- Cómo **segmenta** los hechos
- Cómo los **agrupa**
- Cómo los **organiza**
- Cómo los **condensa**, y
- Cómo los **transforma**

Representación enactiva

Cuando el niño comienza a explorar y a alcanzar los objetos, y en general a explorar el espacio, crea una correlación entre el *input* visual (que se forma primero) y el kinestésico (que se forma después). Esto lo lleva a segmentar el mundo en rasgos segregados (elementos diferenciados) que correlacionan los objetos que se miran con los que se tocan.

Posteriormente se empieza a formar lo que podría llamarse una formación sintáctica propiciada por la visión;

La lógica nos obliga a reconocer que “ver los objetos en cierto lugar”, requiere un entramado espacial en el que puedan ser consignados, y el conjunto de pruebas de Von Sendems (1960) hace razonablemente cierto el que tal entramado espacial no pueda ser adquirido sin la visión. Por ello, a pesar de que los objetos “son construidos”, la construcción tiene lugar dentro de un entramado visual innato y preparado. (Bruner, 1980:37)

Esto forma ciertos hábitos de representación del espacio que van a predeterminar las futuras conductas motoras.

Representación icónica

Corresponde a una segunda etapa de representación en la que el niño ya es capaz de representarse el mundo por imágenes, o figuras en la mente, por esquemas espaciales, y que llega a concebir independientemente de la acción motora asociada. En este momento el niño elimina la necesidad de la manipulación como ayuda a la imagen.

Cabe concluir que la organización espacial se va haciendo más compleja conforme aumenta la edad.

Representación simbólica

Tal como la estudia Bruner, la representación simbólica está muy ligada al lenguaje verbal; sin embargo, también hace un estudio para comprender los lenguajes no verbales agrupados sobre las características generales de cualquier tipo de lenguaje. Cuando se habla de lenguaje se refiere básicamente –y esto es una convención generalizada- al conjunto de reglas que pueden generar todas las emisiones permisibles en una lengua y determinar las erróneas. En general se debe entender que una lengua se determina por convención, ya sea por acuerdo explícito o por normalización del uso reiterativo. Y cuando se habla de la formación simbólica se está haciendo referencia al establecimiento de convenciones en el uso de las representaciones.

La explicación de Bruner acerca del lenguaje está orientada hacia el lenguaje articulado por lo que tan sólo estamos

mencionando los puntos más básicos que están directamente relacionados a las representaciones no verbales.

En general el lenguaje determina una profundización en la segmentación del mundo. En él, la palabra es parte del objeto que denota, “esta concepción parece ser característica de la conciencia lingüística primitiva” (Bruner, 1980: 52), y tal vez esto haya creado la errónea generalización de que el significado de un objeto es su nombre. Sin embargo, una de las funciones que cumplen las representaciones simbólicas es la de imponer una estructura conceptual sobre el mundo perceptivo.

3.2 EPISTEME Y DEPOSITO ONTICO

Carol Fleisher Feldman aborda el tema de la percepción estipulando que todo acto cognitivo tiene dos componentes: uno *epistémico* y otro *óntico*.

- Los *actos epistémicos* son los actos que la mente realiza para construir la realidad a partir de los fenómenos. Un acto epistémico es la elaboración mental de la experiencia, la interpretación del mundo.
- Cuando la experiencia se convierte en algo fijo pasa a ser *el aspecto óntico* de la realidad.

La forma en que se constituye la realidad, para fijarse en el depósito óntico, produce en cada individuo notables diferencias en los modos de pensamiento por medio de los cuales construye las nuevas experiencias.

el sujeto no copia pasivamente la realidad original, de un modo u otro, construye sus representaciones del mundo. (Fleisher, 1990: 127)

MODOS DE CONOCER

Psicología cognitiva

ENACTIVO**Representación por acciones**

Ayuda a la ejecución de actos motores

Se forman las conductas motoras
o hábitos de organización sensorial**ICONICO****Representación por imágenes**Ayuda a la organización de las
ImágenesSe crean figuras imágenes y
esquemas o entramados espacialesSe crea una correlación
visual-kinestésica, una formación
sintáctica que crea normas espaciales
y secuenciales.Un entramado visual que permite
La acción motriz**SIMBOLICO****Representación por símbolos**Propicia la manipulación
simbólicaSe crea una profundidad en la
segmentación del mundo, que
le impone una estructura
conceptualLas representaciones se
vuelven una convenciónSe crean hábitos motrices,
convenciones visuales y
conceptuales

Nota: Los tres modos son paralelos y capaces de ser traducidos unos a otros.

El fluir del proceso epistémico puede entenderse como la construcción de una especie de “sedimento” mental al que se le llama depósito óptico. En este depósito se forman las convenciones simbólicas que sirven de base para nuevas construcciones de la realidad, y que a la vez se va haciendo cada vez más particular y complejo con la edad del individuo.

- Los procesos epistémicos y los procesos ópticos transcurren con una permanente *recursividad* sobre la experiencia del mundo; las construcciones que se elaboran pasan al depósito óptico que a su vez es reelaborado por nuevas construcciones de la realidad. Se reestructuran los conceptos (y cogniciones en general) ya dados en un flujo permanente que es a su vez estable y cambiante. El proceso evolutivo de esta generación y regeneración simbólica va a seguir una línea que debe conducir a un depósito óptico cada vez más estable y complejo.
- Al depósito óptico se le denomina comúnmente lenguaje, o de acuerdo a otras teorías psicológicas, estructura cognitiva. Una estructura cognitiva es:

un repertorio de operaciones que pueden realizarse sobre inputs cuyo patrón construido se toma como dado, aunque pueden ser productos de anteriores construcciones. (Fleisher, 1990)

La estructura cognitiva aporta al individuo una capacidad de diferenciación entre lo dado y lo nuevo, le permite hacer un escrutinio entre lo que tiene que elaborar como realidad y lo que ya existe como algo previamente dado. A su vez, las estructuras cognitivas crean las *versiones del mundo* propias de cada cultura y de cada individuo. Estas *versiones del mundo* son clasificaciones o categorías culturales convencionales que

imponen sobre los individuos significados culturalmente compartidos.

En el depósito óptico se manifiestan culturalmente las tres dimensiones que habíamos citado en el capítulo II:

Todos los aspectos del lenguaje –semántica, sintaxis y pragmática- deben estar implicados en la construcción: la semántica para dar una forma reconocible a la experiencia, la sintaxis para colocar los constituyentes de la experiencia en estructuras ordenadas y recuperables, la pragmática para permitirnos señalar nuestras especificaciones como frases dadas, antes que como nuevas, y como temas, antes que como comentarios de nuestro discurso con otros. (Fleisher, 1990: 128)

3.3 FORMACION DEL SIMBOLO PRIMITIVO

Por otra parte, además de los estudios de los psicólogos sobre la formación simbólica, los antropólogos han estudiado el tema interesados en la formación simbólica primitiva.

Al sujeto primitivo lo podemos considerar como aquel que es capaz de inventar un mundo alterno al de la naturaleza, un mundo que le va a permitir interactuar con ella de un modo distinto que el resto de las especies animales, y que en algunos casos va a terminar por sustituir al mundo natural.

Al mundo percibido le va a dar forma en el sentido de organizarlo para su propia conveniencia. Para poder actuar en él.

La cultura humana al suplantar en diversos grados a la naturaleza va a modificar la interacción que el individuo establece con ella; esta mediación comienza con la formación en el ser humano de lo que se denomina *sistema simbólico*.

3.31 Reacciones orgánicas y respuestas humanas

El hombre primitivo tiene dos tipos de respuesta ante el entorno: las *reacciones orgánicas* y las *respuestas humanas*. (Cassirer, 1944: 47). En las primeras se responde de modo directo e inmediato a los estímulos percibidos; en las segundas, las humanas, la respuesta es retardada por el proceso del pensamiento.

Este proceso que “construye” en la mente las respuestas, las determina y las condiciona; actúa en contra del instinto y la espontaneidad. El tipo y grado de elaboración y de sofisticación de dichas respuestas va a determinar los diferentes estadios culturales de las sociedades.

Con el devenir de la historia dichas respuestas se irán modificando al variar el grado y el tipo de elaboración y esto supone que se pueda apreciar una transformación y un proceso de evolución, o por lo menos, debemos entender, un aumento de las mismas en su complejidad.

- Para Cassirer (1944: 49) el ser humano es un animal simbólico en vez de un animal racional. Lo “simbólico” viene dado como la capacidad de representación de las experiencias de la vida. Si bien, comunmente se habla de la *representación mental* que el individuo se hace del mundo, modificamos el concepto al de la *representación de las experiencias de vida* para incluir las consideraciones de que:

- a) los *estados internos* afectan la percepción, y
- b) la percepción del entorno se da primero a través del cuerpo y luego de la mente

El individuo recibe la estimulación del exterior y de su propio interior corporal; el resultado de la interacción de estos dos factores sobre la psique es la formación del *sistema simbólico*. “Esta nueva adquisición transforma la totalidad de la vida humana. Comparado con los demás animales el hombre no sólo vive en una realidad más amplia sino, por así decirlo, en una nueva dimensión de la realidad.” (Cassirer, 1944:47)

De este modo, el conocimiento del entorno no sólo va a ser una valoración mediante representaciones mentales que van a redundar en el desarrollo de un sistema de pensamiento lógico. Antes que nada va a ser un sistema de interacción corporal no condicionado por el pensamiento lógico sino por la emoción. Además:

El proceso de representación simbólica comienza con la diferenciación mental de la masa caótica que es el universo para el hombre primitivo; a cada percepción se le otorga un cierto “valor” y así comienza un proceso de distinción de las partes interactuantes. El hombre primitivo construye “su propio universo simbólico que le permite **comprender** e interpretar, **articular y organizar, sintetizar y universalizar** su experiencia. (Cassirer, 1944:324) (Las negritas son mías)

La capacidad de formación de sistemas simbólicos va a permitir interactuar al sujeto de un modo racional y emocional. En contraparte, el uso de dicho sistema simbólico le permitirá expresarse al mismo tiempo de un modo lógico estructurado y de un modo emocional.

3.32 Los estadios de las respuestas simbólicas

Cassirer propuso que el **mito**, la **religión**, el **lenguaje**, el **arte** y la **ciencia** son diferentes estadios de las respuestas simbólicas

que le permiten al individuo interactuar con el entorno para hacerlo manejable. El mito supone la primera respuesta elaborada, y diferenciada de la respuesta orgánica; supone el comienzo de la formación del complejo aparato simbólico humano que lo va a llevar a la formación de la cultura.

En el mito:

(...) la conciencia está atendida a algo simplemente existente; carece del impulso y de la posibilidad de corregir y criticar lo dado aquí y ahora, de delimitar su objetividad... todo lo fenoménico en cuanto tal se concentra necesariamente en un sólo plano. Aquí no hay distintos niveles de realidad, ningunos grados de certeza objetiva bien delimitados. (Cassirer, 1964: 59)

3.33 Función primitiva del símbolo

A los productos de la *representación*, que ya vimos que no sólo es mental, que se crean a partir de los *fenómenos percibidos*, cualesquiera que estos sean, se les ha llamado, en primera instancia, “símbolos”. El uso de este vocablo tiene una gran cantidad de acepciones, algunas de ellas incluso opuestas. Hasta que no se indique lo contrario lo usaremos de este modo intercambiable con el término “signo”.

La consecuencia de la facultad de diferenciación y de *representación* del universo, algo negado a los animales, va a ser la creación de un mundo específicamente humano y la construcción de la cultura (Cassirer, 1944: 62). Pero también va a ser la construcción de un mundo espiritual, no material e interior sino emocional, que otorgue una integración del psiquismo humano.

La consideración de esos estados interiores tiene una especial importancia, que se ha omitido comunmente en los estudios semióticos.

Resistir a los símbolos es amputar una parte de sí mismo, empobrecer la naturaleza entera y huir, bajo pretexto del realismo, de la más auténtica invitación a una vida integral. Un mundo sin símbolos sería irrespirable: provocaría la muerte espiritual del hombre. (Chevalier, 1969 :27)

De este modo, entendemos que los símbolos funcionan como una mediación entre el fenómeno “descarnado” y el ser humano; su función es mediar entre los dos, hacer comprensible y manejable el mundo natural. Matizar los estímulos en bruto, domesticarlos. El símbolo es capaz de amortiguar el estímulo de la naturaleza.

De un símbolo se debe esperar que realice esta mediación para que sea eficaz y “valioso”. Un símbolo eficaz debe actuar sobre la percepción humana para hacer comprensibles y asimilables los estímulos, para permitir que el sujeto se integre a su circunstancia de vida.

3.34 Corporalidad, simbolización y formación del mito

Como habíamos dicho, el primer sustrato o “capa geológica” de los sistemas simbólicos es el mito.

Los sistemas simbólicos racionales y estructurados que conocemos hoy son estadios desarrollados del sistema simbólico primitivo.

La primera respuesta, o la primera que puede construir el hombre primitivo es emocional; no tiene todavía al alcance un sistema racional para entender el mundo; lo va a construir paulatinamente en el transcurso de la evolución cultural. Los primeros sistemas simbólicos son emocionales.

Según Cassirer:

En realidad todos los intentos de intelectualizar el mito, de explicarlo como una expresión alegórica de una verdad teórica o moral, han fracasado por completo, ignoraban los hechos fundamentales de la experiencia mítica. Su sustrato real no es de pensamiento sino de sentimiento...
(Cassirer, 1944:126)

Para Chevalier que ha sido un estudioso del símbolo de origen arquetípico y de la percepción interna en el entorno propio del mito:

El símbolo tiene precisamente esta propiedad excepcional de sintetizar en una expresión sensible todas esas influencias de lo inconsciente y de la conciencia, como también de las fuerzas instintivas y mentales en conflicto o en camino de armonizarse en el interior de cada hombre. (Chevalier, 1969 :16)

Campbell también argumenta que la conciencia humana, la percepción del mundo, no está en la cabeza, no parte de procesos de percepción procesados por el cerebro:

Es característico del pensamiento cartesiano el considerar la conciencia como algo específico de la cabeza, creer que la cabeza es el órgano en donde se origina la conciencia. No es así. La cabeza es el órgano que tuerce la conciencia en cierta dirección, o con vistas a cierto conjunto de propósitos. Pero hay conciencia aquí, en el cuerpo. (Campbell, 1998:44)

Cuando Chevalier habla de los símbolos no se refiere a la generalidad de ellos. El área sobre la que trabajó está circunscrita al entorno del arquetipo. Él no considera en sus estudios el signo racional, y no debe confundirse con el uso de la palabra "símbolo" que hace Peirce, como la representación

producto de una convención. Chevalier, al estar alrededor del arquetipo está también alrededor del símbolo jungiano. Es necesario apuntar que el símbolo jungiano, o los aspectos de la representación que estudia, no se ha considerado tradicionalmente en los estudios semióticos que se han dedicado a estudiar principalmente el signo de orden lógico. Retomando el asunto de corporeidad y representación contra intelecto y representación, Chevalier expone acerca de los símbolos del estrato mítico que:

El vínculo entre los símbolos no responde a la lógica conceptual: no entra ni en la extensión ni en la comprensión de un concepto. Tampoco aparece al término de una inducción o una deducción; ni de ningún proceso racional de argumentación. La lógica de los símbolos se funda en la percepción de una relación entre dos términos o dos series que escapan, como hemos visto, a toda clasificación científica... Más la lógica que es aquí excluida es la del razonamiento conceptualista: no es la de un orden interior, extra racional, que puede captarse sólo en una percepción global. (Chevalier, 1969:34)

El símbolo al que se refiere Chevalier, aunque tiene una existencia exterior al sujeto, actúa sobre él de otro modo:

La percepción del símbolo excluye, pues, la actitud de simple espectador y exige una participación de actor. El símbolo sólo existe en el plano del sujeto, pero sobre la base del plano del objeto. Actitudes y percepciones subjetivas recurren a una experiencia sensible y no a una conceptualización.
(Chevalier, 1969: 23)

Los sistemas simbólicos integran al mismo tiempo respuestas emotivas y racionales; podemos pensar que lo artístico actúa en un sustrato mítico que no está eliminado en el ser humano actual, el que, pretendidamente, se conceptualiza como racional.

Las respuestas emocionales a la vida son innegables, hay un bloqueo-desbloqueo de la razón, o más bien, una interacción permanentemente variable entre el aparato racional y el emocional humano: se pasa constantemente de la interacción racional con el mundo a la interacción emocional.

El sustrato de lo estético es el de lo emocional y el de lo mítico fundamentalmente. Aunque en el arte hay un proceso subyacente de razonamiento su base está en la intuición. Entre más intuitivo se ofrece, más mítica es su experiencia.

- Chevalier alude a ciertas funciones del símbolo en relación a la corporeidad y la emoción, entre esas están las:

- De orden **exploratorio**... Puesto que innumerables cosas se sitúan más allá de los límites del entendimiento humano es por lo que utilizamos constantemente términos simbólicos para representar conceptos que no podemos ni definir ni comprender plenamente (...)

- De **substituto**. El símbolo expresa el mundo percibido y vivido *tal como lo experimenta el sujeto*, no según su razón crítica y a la luz de su conciencia (...)

- Función **socializante**. Pone en comunicación profunda con el medio social (...)

- **Resonancia**. La vitalidad del símbolo depende de la actitud de la conciencia y de los datos de lo inconciente (...)

- Función **trascendente**. En el sentido de pasaje de una actitud a otra, por el efecto de esa función (...) establecer una conexión

entre fuerzas antagonistas, y en consecuencia, de superar oposiciones y abrir así la vía a un progreso de la conciencia.

- Función de **transformador**. De energía psíquica (...) No solamente expresa el símbolo las profundidades del yo, a las que da forma y figura, sino que estimula, por la carga afectiva de sus imágenes, el desarrollo de los procesos psíquicos. (Chevalier:25-29)

- Campbell menciona que el mito armoniza la mente y el cuerpo; es una especie de sistema simbólico emocional.:

La mente puede extraviarse por extraños caminos y querer cosas que el cuerpo no quiere. Los mitos y ritos fueron medios para poner la mente de acuerdo con el cuerpo, y el modo de vida de acuerdo al modo que dicta la naturaleza. (Campbell, 1998:114)

- La otra cara del símbolo es la de las respuestas humanas en donde la emoción queda relegada y lo representado se funda en la estructuración lógica de la mente.

Esta faceta está ligada a lo que se considera como los estadios más desarrollados de la cultura. Está basada en el concepto, el silogismo y el razonamiento: en la ciencia, en las lenguas articuladas que permiten desarrollar ideas, hipótesis, deducciones, etc.

Para Peirce estos sistemas de signos están basados en la inferencia. La función que tienen es la de poner en contacto a los sujetos con un alto grado de certeza. El campo semántico se hace mucho más concreto, y a la vez, escapa a la delimitación.

Las consideraciones entre esta bipolaridad razón-emoción están expresadas en la explicación particular de lo que puede considerarse como las distintas fases evolutivas por las que se pasa, de un modo gradual, del mito a la ciencia. En medio están la religión, la lengua y el arte.

Si bien, en este capítulo hemos explorado algunas consideraciones sobre distintos aspectos de la formación del sistema simbólico, como un proceso permanente que

experimenta el ser humano, en el siguiente estudiamos como lo planteó Charles S. Peirce para posteriormente abordar un planteamiento evolutivo en el que se describe cómo se han provocado ciertas *sedimentaciones* simbólicas, no como se explica en el depósito óptico de la psique, sino como fenómenos generales de *solidificación* cultural, como macro depósitos ópticos de las culturas que revelan estratos histórico-evolutivos y a la vez condiciones básicas de la simbolización humana.

CORPORALIDAD Y SIMBOLIZACION

SISTEMAS SIMBOLICOS EMOCIONALES

- Conciencia corporal, primaria y prerracional
- Percepción corporal del interior y del exterior humano
- El mito, armoniza el cuerpo y la mente

SISTEMAS SIMBOLICOS RACIONALES

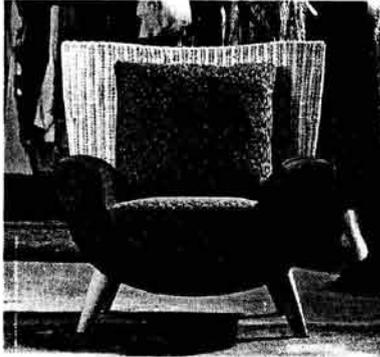
- Conciencia construida del entorno
 - Percepción conceptual, silogística y razonada
-

SINTESIS DEL CAPITULO 3

- La formación simbólica comienza en el cuerpo, no en la mente. Del mismo modo comienza en el mito
- Los sistemas simbólicos organizan la experiencia: la categorizan, la jerarquizan, predicen algo de ella, muestran sus relaciones causales y la modifican.
- Por formación simbólica debemos entender la formación de hábitos motrices, de figuras mentales y esquemas espaciales, y la formación de conceptos que corresponden a tres modos de representación de la realidad
- La formación simbólica también puede verse como un proceso en el que los hechos de la realidad se segmentan, se agrupan, se organizan, se condensan y se transforman
- En la percepción existen dos grandes fases que son los actos del conocer (epistémicos) y los actos de fijación del conocimiento (depósito óptico). Ambos interactúan, son recursivos y se influyen mutuamente
- La idea de que la construcción de la realidad es recursiva es que ésta se crea a cada momento y a su vez está condicionada por una estructura cognitiva que se regenera permanentemente con nuevas representaciones
- Los símbolos funcionan como una mediación entre los fenómenos y el ser humano. En la antropología, Cassirer habla de dos modos de responder al entorno: de un modo instintivo y de un modo construido. Estos modos pueden entenderse a la vez como modos inmediatos y como modos históricos. Son recursivos, coexisten en la inmediatez de la experiencia y coexisten en la historicidad.
- El mito puede entenderse a la vez como respuesta simbólica primitiva, como respuesta simbólica instintiva o como respuesta simbólica pre-lógica
- El lenguaje articulado profundiza la segmentación del mundo, le impone una estructura conceptual a las percepciones

CASO 3

La segmentación de la experiencia



El lenguaje es un sistema simbólico que como una de sus cualidades permite segmentar y segregar el mundo.

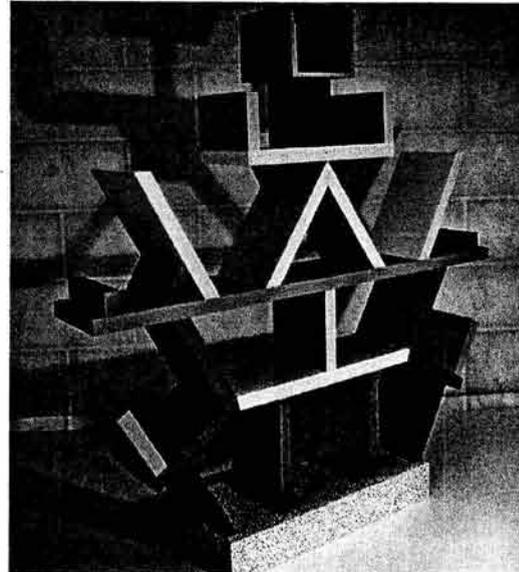
Podemos decir que este sistema simbólico puede ayudar a expandir la diversidad de objetos derivados de una función primaria básica. Así mismo, la capacidad de un usuario para nombrar diferencias -basada en su amplitud lingüística le va a permitir notar las diferencias de uso y notar las especificidades de un objeto.

Un usuario que no sepa nombrar de un modo específico cada tipo de silla que existe en el mundo contemporáneo, será incapaz de entender las posibilidades diferenciadas de uso que le ofrece cada una. Mas aún, un grupo social que no sepa nombrar diferentes tipos de sillas no encontrará motivos para ser específico en la adquisición del mueble y cualquier cosa que tenga cuatro patas y una tabla horizontal para apoyarse podrá ser algo que sirva exactamente igual para comer, trabajar en una computadora o ver la televisión.

Hay una relación directa entre la diversidad de objetos que posee una cultura y su capacidad para diferenciarlos mediante el lenguaje, sea que nazca primero el concepto verbalizado o el objeto.

CASO 4

Tres modos de representación, tres modos de significación



Si tratamos de hablar del significado del conocido librero *Carlton* de Ettore Sottsass, podemos empezar por recordar que existen tres modos simbólicos de conocer.

Primero representa una disposición espacial que se va a comprender como la relación que proporcione al usuario. Esta, consideramos que va a determinar una relación kinestésica y una posibilidad psicomotriz de interacción con el mueble. También va a proporcionar una sensación, entendida como una percepción emocional a partir del tamaño, la configuración y el color. Además suponemos que se graba en el *depósito óptico* como una representación simbólica de origen corporal. Después suponemos que el usuario se hará la representación del esquema espacial que le permita coordinar la vista con la actividad motriz, que establezca un principio sintáctico que correlacione su interacción con el mueble. Por último, también elaborará representaciones conceptuales en las que califique al objeto, lo nombre, lo clasifique y lo describa condicionado por los otros dos modos de representación que se ha hecho previamente.

4. LA SEMIOTICA DE PEIRCE

En este capítulo se analiza:

- La semiótica como una teoría del conocimiento
- La base antropológica de la formación simbólica
- El sistema semiótico peirceano
- La estratificación del fenómeno sógnico
- Los modos de estudio del signo

INTRODUCCION

Charles S. Peirce es considerado uno de los fundadores de la semiótica contemporánea. Un rasgo fundamental de Peirce es su influencia de Kant, algo que comunmente no se reconoce pero que permeó toda su semiótica, la cual debe entenderse no sólo como una teoría del significado sino como una teoría de cómo el ser humano construye el conocimiento del mundo mediante símbolos, y cómo los usa para desenvolverse en él. Se le dedica un capítulo a Peirce porque viene a ser una piedra angular en el estudio de la semiótica desde la perspectiva de la creación y uso de los símbolos. En ese sentido una semiótica del usuario debe quedar comprendida dentro de la semiótica peirceana.

La lectura de Peirce puede ser complicada si no se entiende previamente que como parte de su pensamiento analizaba su objeto de estudio desde varios ángulos distintos, lo que hace parecer que estaba explicando distintas cosas, pero en realidad estaba *rondando* un mismo tema desde distintas perspectivas. Otra de las dificultades de su lectura es que definió una gran cantidad de conceptos con el propósito de darle a sus investigaciones un carácter científico taxonómico por medio de nombre especializados.

Por otra parte, simplificar demasiado una teoría como la de Peirce, y en general cualquier teoría semiótica, lleva al riesgo de caricaturizar el fenómeno de la creación simbólica.

4.1 UNA LOGICA GENERAL DEL CONOCIMIENTO

A Peirce se le reconoce comunmente como el padre de la semiótica moderna, sin embargo, su programa de investigación semiótica incluye simultaneamente un planteamiento del desarrollo lógico de la creación simbólica y un planteamiento del desarrollo lógico de la investigación científica, entendidos ambos como una teoría del conocimiento; los dos programas parten de una amplia base común pero se diferencian en que:

el hombre se comporta de un modo bastante diferente en los asuntos vitales y en la ciencia: En tales asuntos nos vemos forzados a actuar; y el principio sobre el cual actuamos voluntariamente es la creencia. (Apel, 1975: 81)

La primera aportación que hay que destacar es la concepción del sentido como generador de las acciones, o la generación del sentido como una necesidad para actuar.

El hombre común se desenvuelve simbólicamente mediante juicios del llamado *sentido común*, que se realizan a partir de una síntesis de la realidad.

Estos juicios, generalmente inconscientes, sirven al ser humano como medio de adaptación al entorno, mientras que en la ciencia se formulan hipótesis que se contrastan según las reglas de la lógica de la investigación con la pretensión de establecer una verdad. (Apel, 1975: 142).

El proceso simbólico humano está fundamentado cotidianamente en creencias, las cuales no se rigen por el valor científico de verdad sino que sólo sirven como instrumento de adaptación. Las creencias nos preparan para actuar. De este modo podemos decir que el propósito humano primordial en

su proceso de adaptación no es pensar sino actuar. Según Peirce:

Estar preparado para actuar en función de lo que afirmamos es, como en todo el mundo se admite, el único, el genuino, el inconfundible criterio de creencia.
(Citado por Apel, 1975: 87)

Aunque Peirce desarrolló una propuesta de lógica de la investigación, planteaba que la ciencia moderna no se desarrollaría ni por inducción ni sobre bases apriorísticas lógico-matemáticas “sino a partir de una adaptación instintivo analógica del entendimiento humano a las estructuras del medio ambiente que ha de conocer.” (Citado por Apel, 1975: 210). Con lo que Peirce incluye la afectación de la subjetividad en el científico y el hecho de que, en su desenvolvimiento simbólico, la base con la que se enfrenta al fenómeno de estudio parte del mismo punto que el desarrollo del sentido común utilizado en la vida diaria. Esto es, en principio, el desarrollo del conocimiento parte del mismo punto tanto en la vida diaria como en la ciencia y posteriormente los medios de razonamiento son los que se bifurcan.

Para entender la teoría del conocimiento peirceana es necesario conocer algunos de sus principales postulados:

1. El ser humano no es una categoría preexistente, es un **principio organizacional** del lenguaje (Parret, 1983: 162), y por lo tanto, podemos agregar, un principio organizador de una visión del mundo.
2. El conocimiento es una “**manifestación sociolingüística** de un proceso histórico...” (Apel, 1975: 165)

3. El conocimiento no consiste en ser afectado por las cosas sino en una **mediación** sobre la cual se construye lo que denominamos realidad.(Apel, 1975: 44)
4. El sujeto se desenvuelve en todo momento haciendo **una síntesis de lo percibido** (proceso inferencial); “todo conocimiento exige una operación del entendimiento que reduce a una unidad la multiplicidad de los datos sensoriales...” (Apel, 1975: 63)
5. El conocimiento es algo **falible, provisional** y que se perfecciona a largo plazo (*in the long run*, según palabras de Peirce).

Cuando se describe una lógica de la acción no sólo nos referimos a la descripción de las acciones de un sujeto, sino también a que el signo actúa sobre el sujeto, y ante esto estamos frente a dos planteamientos distintos: uno que habla de la descripción de las acciones del sujeto en el mundo y otro que explica los efectos del signo sobre el sujeto. La lógica de la acción del signo es una descripción de:

cómo es que el fenómeno signico actúa sobre el sujeto, afectándolo

4.2 LA TEORIA DEL BELIEF-DOUBT: DUDA-CREENCIA

Esta teoría es una explicación integral del conocimiento, desde su forma más primitiva hasta su modalidad de investigación científica.

Apel explica que Peirce estudió la duda ligada a la creencia como un fenómeno que origina el significado:

La "duda", como turbación del sentimiento de seguridad en el comportamiento, y la "creencia", como restablecimiento de esa seguridad: ambos conceptos constituirían un "terminus post quem" y un "terminus ante quem" del proceso del conocimiento en el tiempo. (Apel, 1975: 89)

Esta teoría es, a su vez, la explicación de un proceso dinámico que consta de tres fases consecutivas: *duda-creencia-acción*.

Con esto Peirce plantea la creación del significado como un proceso en el que el *signo* tiene la función de facilitar nuestra acción en el mundo: el *signo* como un parámetro que nos ayuda a relacionarnos con el entorno.

Peirce limita la utilidad de una creencia verdadera justamente a las consecuencias prácticas que están implicadas en la creencia en cuestión, si es verdadera... lo que se corresponde con el criterio operativo de una verificación científica, que Peirce llegó finalmente a concebir. Este es precisamente el criterio que debió guiar el comportamiento experimental del hombre desde tiempo inmemorial y que Scheler denominó "el saber del trabajo". (Apel, 1975: 95-96)

El funcionamiento es el siguiente:

- En la interacción con el entorno surgen permanentemente dudas originadas por el enfrentamiento con lo desconocido
- El sujeto percibe las propiedades de una cosa -entendida como un fenómeno diferenciado-, se plantea las posibles consecuencias de reaccionar de determinado modo y, por lo tanto, espera determinados resultados de ello
- A partir de lo que espera se forma una creencia -hipótesis en la dialéctica científica.
- La creencia apacigua la exasperación de la duda e introduce una regla de comportamiento: hábito (*habit*) -entiéndase hábito mental, concepto, y/o hábito de comportamiento.

- De este modo se puede regular el éxito del comportamiento. (De: Apel, 1975: 102-106)

Ciertamente, lo mejor para nosotros es que nuestras creencias son tales que puedan guiar fielmente nuestras acciones para poder satisfacer así nuestros deseos (...)
(Peirce, citado por Apel, 1975: 95)

4.21 La fijación de creencias

Peirce establece en su ensayo *La fijación de una creencia*, cuatro métodos por los cuales una creencia adquiere una solidez práctica:

- 1) LA TENACIDAD. El individuo se adhiere a una opinión previamente establecida y no la modifica ante ninguna influencia exterior.
- 2) LA AUTORIDAD. Se refiere a concepciones fundamentales sobre el mundo establecidas institucionalmente: magisterio, la censura, la inquisición, etc. Mantiene el orden establecido adaptando las experiencias cotidianas a ella.
- 3) LA DISCUSION DIALECTICA. Propio de la filosofía especulativa que remite sistemáticamente a la razón como medida de todas las cosas. Subsiste un principio de preferencia estética que la hace fracasar.
- 4) LA CIENCIA. Descansa en el establecimiento de una regla de comportamiento, *habit*, que se prueba a sí misma a largo plazo. (A partir de: Apel, 1975: 99)

4.22 La máxima pragmática

Según Apel (1975: 104), Peirce descubrió -lo que plasmó en su máxima pragmática- que el sentido de un concepto o una proposición se profundiza a través de una *representación*, obtenida de un *experimento mental* en el que se consideran los efectos prácticos que se derivarían de una comprensión correcta. La consideración de tales efectos es el sentido o significado del objeto.

Consideraremos que efectos, que concebiblemente pudieran tener una relevancia práctica, concebimos <=experimento mental> que tenga el objeto de nuestra concepción. Entonces, la concepción de dichos efectos es nuestra concepción integral del objeto. (Peirce, citado por Apel, 1975: 107)

4.3 LA METAFISICA DE LA EVOLUCION DE PEIRCE

Además de dar una explicación de cómo se genera el significado, Peirce planteó al mismo tiempo cómo es que éste se modifica, se desarrolla y se reproduce en un proceso evolutivo infinito.

El cuerpo del símbolo cambia con lentitud, pero su significado crece inevitablemente, incorporando nuevos elementos y descartando algunos de los viejos (...) (Peirce, 1986: 16)

El concepto de evolución simbólica de Peirce no sólo explica cómo se genera el sentido desde las percepciones primarias carentes de significado, de tipo estético, que llegarán posteriormente a fijar un sentido, sino que plantea una teoría de la evolución –entiéndase histórica- del mismo. Su sistema

semiótico propone el carácter *provisional* del sentido, lo que permite su evolución hasta un estadio hipotético futuro en el que se llegará a solidificar el conocimiento (*in the long run*).

4.31 La semiosis ilimitada como *continuum* de la experiencia

Peirce planteó la **semiosis** como *un proceso permanente, creador y modificador del significado*. Este proceso comienza con la percepción de aquello que funciona como signo y finaliza con la fijación subjetiva de una representación.

Este proceso continua *ad infinitum* y no es temporalmente lineal... (Parret, 1983: 53)

Del mismo modo, Parret plantea que la semiótica peirceana integra dialecticamente tres dimensiones cuando estudia la semiosis:

- una dimensión **objetiva** que concierne a los mundos natural y cultural,
- una dimensión **subjetiva** que concierne al sujeto y/o a la comunidad creadora de significados, y
- una dimensión de la **función signica** que concierne a la mediación dinámica, transformadora y reguladora entre objeto fenoménico y sujeto

Que corresponden respectivamente al *objeto*, al *intérprete* y al *signo*.

4.32 Filosofía sistemática o *sinejismo*

El concepto peirciano de *sinejismo* plantea una filosofía sistemática. Por *sinejismo* Peirce entendía una filosofía que porta las cualidades de sistema y de totalidad interrelacionada

en la que todo está presupuesto en todo; esto significa que aquello que se identifique como fenómeno portador de sentido lleva al mismo tiempo las características de las tres dimensiones (lease: fases) de existencia del signo: primeridad, segundidad, terceridad, o la correspondiente iconicidad, indicialidad y simbolicidad.

Un símbolo puede llevar un ícono o un indicio incorporado en sí (IV.447). Es deseable a menudo que un *representamen* ejerza una de estas tres funciones con exclusión de las otras dos; pero los más perfectos de los signos son aquellos en que los caracteres icónicos, indicativos y simbólicos están mezclados tan equitativamente como sea posible (IV.448). Sería difícil, sino imposible, mostrar un indicio absolutamente puro, o encontrar cualquier signo absolutamente privado de la cualidad indicial (II.306). Un diagrama aunque tendrá ordinariamente Rasgos simboloides, así como rasgos que se acerquen a la naturaleza de los Indicios, es, sin embargo, principalmente un ícono (IV.531). (De Peirce, citado por Jakobson, 1980: 16)

Esta idea de *sinejismo*, junto con la idea de *evolución signica*, forma uno de los pilares de la semiótica peirceana.

4.4 ARQUITECTONICA CATEGORIAL DEL SISTEMA PEIRCEANO

Peirce denomina como *Arquitectónica* a su sistema semiótico y plantea con ello que su teoría no fija principios sintéticos a priori de la ciencia, es más bien una lógica de construcción del conocimiento:

(...) esta lógica de investigación supone que todas las proposiciones científicas –incluso cuando funcionan de facto

como principios- proceden de procesos de inferencia –en gran medida inconscientes-, le es posible escapar sin esfuerzo al relativismo de los paradigmas o de los *frameworks* a través de una idea de progreso (...)
(Apel, 1975: 13)

y aunque explícitamente se está debatiendo en torno a la ciencia, no hay que olvidar que su explicación de la investigación científica sigue la misma lógica de categorías que en el desarrollo del conocimiento no científico. Su lógica de la investigación está basada en la matemática y en la lógica formal “que habrían de proporcionar a priori las categorías formales posibles del pensamiento, mientras que el contenido de dichas categorías procedería de la fenomenología.” (Apel, 1975: 34)

Los fanerones

El *fanerón* es un concepto equivalente al de fenómeno y Peirce lo concibió para explicar el desarrollo del contenido de aquello que se conforma como un signo. Un fanerón es una totalidad que se forma en la mente, a partir tanto de datos extrasomáticos como de datos somáticos; la conformación de esta totalidad equivale a una configuración significativa.

El proceso inferencial

Este proceso descrito por Peirce explica que “no pensamos a través del recuerdo de imágenes, sino siempre en cuasi-conceptos abstractos que deben entenderse en términos de juicio” (Apel, 1975: 73). Estas abstracciones no son objetos del

pensamiento completos y determinados sino abstracciones vagas que conforman cualquier idea de realidad.

Una inferencia es un razonamiento sintético, obtenido a partir de dos o más datos expuestos a la conciencia.

Sin embargo, Peirce no sólo pensaba en las abstracciones mentales como productos inferenciales, describió también las acciones humanas como un producto inferencial.

En los ensayos de 1868 Peirce intentó demostrar que todas las acciones humanas tiene el carácter de inferencia lógica; más tarde, en su periodo pragmatista, incluyó las acciones reales de los seres humanos dentro de esta interpretación (...)
(Apel, 1975: 64)

4.41 Las tres categorías del signo

Estas categorías peirceanas son una descripción y clasificación de los objetos sígnicos y expresan las cualidades que pueden contener, ya sea como partes de su naturaleza o en función del proceso evolutivo del signo. Expresan el modo de ser del signo, y son:

- a) Primeridad es el modo de ser de aquello que es tal como es, de manera positiva y sin referencia a ninguna otra cosa.
- b) Segundidad es el modo de ser de aquello que es tal como es, con respecto a una segunda cosa, pero con exclusión de toda tercera cosa.
- c) Terceridad es el modo de ser de aquello que es tal como es, al relacionar una segunda y una tercera cosas entre sí.
(Peirce, 1986: 86)

Primeridad

Corresponde a la conciencia cualitativa; en psicología a la sensación precognitiva.

Las ideas típicas de la Primeridad son cualidades del sentir o meras apariencias... La impresión total no analizada producida por cualquier cosa múltiple, que no sea pensada como un hecho real sino simplemente como cualidad, como simple posibilidad positiva de apariencia es una Primeridad. Advierta la ingenuidad de la idea de primeridad. (Peirce, 1986: 87)

Segundidad

Corresponde a la sensación de irrupción del mundo externo sobre el sujeto y se experimenta como una resistencia de los hechos en bruto. El sujeto experimenta una modificación de sus estados internos. También experimenta una modificación de la relación entre las representaciones que ya posee. No llega todavía a constituirse en un conocimiento como tal.

Corresponde a una voluntad de contracción de la vaguedad.

(...) la Segundidad no puede abarcar a la terceridad ni incluirla... Pero en lo que concierne a su aplicación la segundidad es tan inferior a la Terceridad que en ese aspecto pertenece a un mundo diferente (...) (Peirce, 1986: 91)

Terceridad

Es un concepto universal que se constituye por medio de la conciencia de un hábito. Expresa una legalidad, es decir, una norma de entendimiento y una solidificación de hábitos.

En su forma genuina, la Terceridad es la relación triádica que existe entre un signo, su objeto y el pensamiento interpretador... Un *Tercero* es algo que siempre pone a un primero en relación con un segundo. (Peirce, 1986: 92)

Estas tres dimensiones o categorías corresponden a tres tipos de operaciones mentales o tres modos del conocer los signos y corresponden respectivamente a la abducción, la inducción y la deducción.

4.42 Tres modos de conocer

Abducción

En la abducción se intuye un fenómeno y se le otorga una cualidad existencial, es decir, algo existe porque se impresiona en la conciencia. Es una fase de intuición de las formas previa a todo razonamiento o creación simbólica.

Una abducción es un método para formar una predicción general sin ninguna verdadera seguridad de que tendrá éxito, sea en un caso especial o con carácter general, teniendo como justificación que es la única esperanza posible de regular nuestra conducta futura racionalmente, y que la inducción, partiendo de experiencias pasadas, nos alienta fuertemente a esperar que tendrá éxito en el futuro. (Peirce, 1986: 40-41)

Peirce explica asimismo que la abducción es la adopción provisional de una hipótesis explicativa –y considerémosla una creencia en el campo del sentido común- o “una sugestión de cuestiones que han de ser consideradas.” Y agrega que “es la respuesta espontánea y divinatoria del hombre a los estímulos del entorno, es el equivalente humano del instinto animal.” (Citado por Apel, 1975: 164).

Inducción

En la inducción se atiende al fenómeno mediante la observación, se le otorga una relevancia dentro del continuum de la experiencia. Entonces, el fenómeno se refiere a otra cosa y la impresión sensible se transforma en un proceso mental en el que se indica hacia algo más.

269. Una Inducción es un método en el cual el interpretante no representa que partiendo de premisas verdaderas producirá, a la larga, resultados aproximadamente verdaderos en la mayoría de las instancias, sino que representa que, si se persiste en este método, a la larga producirá la verdad, o una aproximación indefinida a la verdad, con respecto a cada cuestión. (Peirce, 1986: 40)

Podemos agregar que es una etapa de procesamiento mental, de planteamiento de relaciones que a la larga ayudarán a establecer categorías.

Deducción

La deducción pertenece ya propiamente al orden del razonamiento.

En la deducción el fenómeno ya particularizado se relaciona con una categoría o un orden preestablecido; se le estructura como caso particular y como integrante de una clase. La deducción es la acción del pensamiento sobre el fenómeno al cual se le atribuye una convención.

267. Una Deducción es un argumento cuyo Interpretante representa que pertenece a una clase general de posibles argumentos (...) (Peirce, 1986: 112)

LAS CATEGORIAS Y MODOS DE SER DEL SIGNO**PRIMERIDAD**

Corresponde a la sensación precognitiva

SEGUNDIDAD

Corresponde a la modificación de la relación entre las representaciones existentes

TERCERIDAD

Corresponde a toda legalidad, norma o hábito

TRES MODOS DE CONOCER

ABDUCCION

- Instinto
- Respuesta espontánea
- Hipótesis explicativa provisional
- Creencia

INDUCCION

- Procesamiento mental
- Relevancia del fenómeno porque indica hacia algo más
- Postulación de premisas

DEDUCCION

- Diferenciación
- Categorización
- Clasificación
- Convencionalización del fenómeno

4.5 LA RELACION TRIADICA DEL SIGNO

4.51 El signo

Para Peirce un signo es una cosa que representa a otra; es algo que nos permite conocer algo más:

Un signo o *representamen*, es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o, tal vez, un signo aun más desarrollado; este signo creado es lo que yo llamo el *interpretante* del primer signo. El signo está en lugar de algo, su *objeto*. Está en lugar de ese objeto, no en todos los aspectos, sino sólo con referencia a una suerte de idea, que ha veces he llamado el *fundamento* del representamen. (Peirce, 1986: 22)

Entender al signo peirceano como algo que tiene una existencia tangible, identificable y aislable, todo en sentido positivo, no nos acerca correctamente al problema de su esclarecimiento. El signo, como lo concibió, es *una relación que se establece en el sujeto*, relación entre varios objetos que aparecen a la conciencia.

Un signo puede tener más de un Objeto...Pero puede considerarse que el conjunto de Objetos constituye un único Objeto complejo. En lo sucesivo, y a menudo en otros futuros textos, los Signos serán tratados como si cada uno tuviera únicamente un sólo Objeto, a fin de disminuir las dificultades del estudio. (Peirce, 1986: 23)

Y agregó que:

Los Objetos –dado que un signo puede tener cualquier número de objetos- pueden ser una cosa singular conocida existente, o que se cree que haya existido, o que se espera que exista, o

un conjunto de tales cosas, o una cualidad o relación o hechos conocidos, de los cuales cada Objeto singular puede ser un conjunto o reunión de partes, o puede tener algún otro modo de ser, como, por ejemplo, un acto permitido cuyo ser no impide que la negación de tal acto sea igualmente permitida; o algo de naturaleza general, deseado, requerido, o invariablemente encontrado en ciertas circunstancias generales. (Peirce, 1986: 25)

Además de poder establecerse como una relación simultánea entre varios objetos, un signo establece otras tres relaciones:

Una relación con el **Objeto** denotado

Una relación consigo mismo en el **Representamen**

Una relación con el usuario mediante el **Interpretante**

El *Objeto* es el fenómeno que se presenta ante el sujeto y que desencadena la semiosis. El *Representamen* es lo que el fenómeno representa. El *Interpretante* es el *signo* creado en la mente como consecuencia del Representamen, y agregaremos un término poco usual: el **Fundamento**: la idea parcial que ha quedado como residuo del objeto. Un signo solamente representa a su objeto pero no nos da un conocimiento de él como tal. Según Peirce sólo podemos conocer algunas características o aspectos parciales del *objeto*:

El Signo puede solamente representar al objeto y aludir a él. No puede dar conocimiento o reconocimiento del objeto. (Peirce, 1986: 24)

SINTESIS DEL CONCEPTO PEIRCEANO DE SIGNO

*Una cosa que representa a otra
en algún aspecto o caracter*

*Relación que se establece en el sujeto
entre varios objetos que aparecen a la conciencia.*

El signo es:

- *Ambiguo*
 - *Impreciso*
 - *Indeterminado*
 - *Forma conceptos*
 - *Provoca la acción*
 - *Activa la emoción*
-

4.52 Las categorías del interpretante

Un signo ejerce una acción sobre un sujeto, una acción que crea una representación de algo. Esa representación que se crea en el sujeto es el interpretante, y de acuerdo con lo dicho sobre el proceso evolutivo que se desarrolla Peirce establece que se manifiesta de tres modos, o que hay tres modos de ser del interpretante: inmediato, dinámico, normal. Y agrega un cuarto modo de ser final: el *habit*.

Interpretante Inmediato. *Inmediatez*

Se refiere al interpretante tal y como es representado para el sujeto, o tal como se quiere que sea entendido. Se clasifica por su naturaleza material. Es la cualidad de ser.

El interpretante inmediato es una abstracción; consiste en una posibilidad. (Peirce, 1986: 110)

Un interpretante inmediato también puede ser interpretado en pensamientos, acciones, y sensaciones. (Peirce, 1986: 96)

Interpretante Dinámico. *Dinamismo*

Plantea un efecto psicológico individual de la comunicación.

(...) es aquel que es experimentado en cada acto de interpretación, y en cada uno de éstos es diferente de cualquier cualquier otro... es un evento singular y real. (Peirce, 1986: 110)
Puede ser propuesto como un razonamiento, por medio de un acto repetitivo o de insistencia, y para la contemplación. (Peirce, 1986: 96)

Interpretante Normal. *Normalización*

Es la interpretación normativa y correcta para quien lo ha recibido. Se clasifica por su relación con sus interpretantes.

(...) es el único resultado interpretado al que cada interprete está destinado a llegar si el signo es suficientemente considerado. (Peirce, 1986: 110)

Habit. *Uso normalizado*

Es la costumbre derivada del uso del signo, y que lo convierte en regla de comportamiento.
El uso normalizado del signo (*Ultimate logical interpretant*).

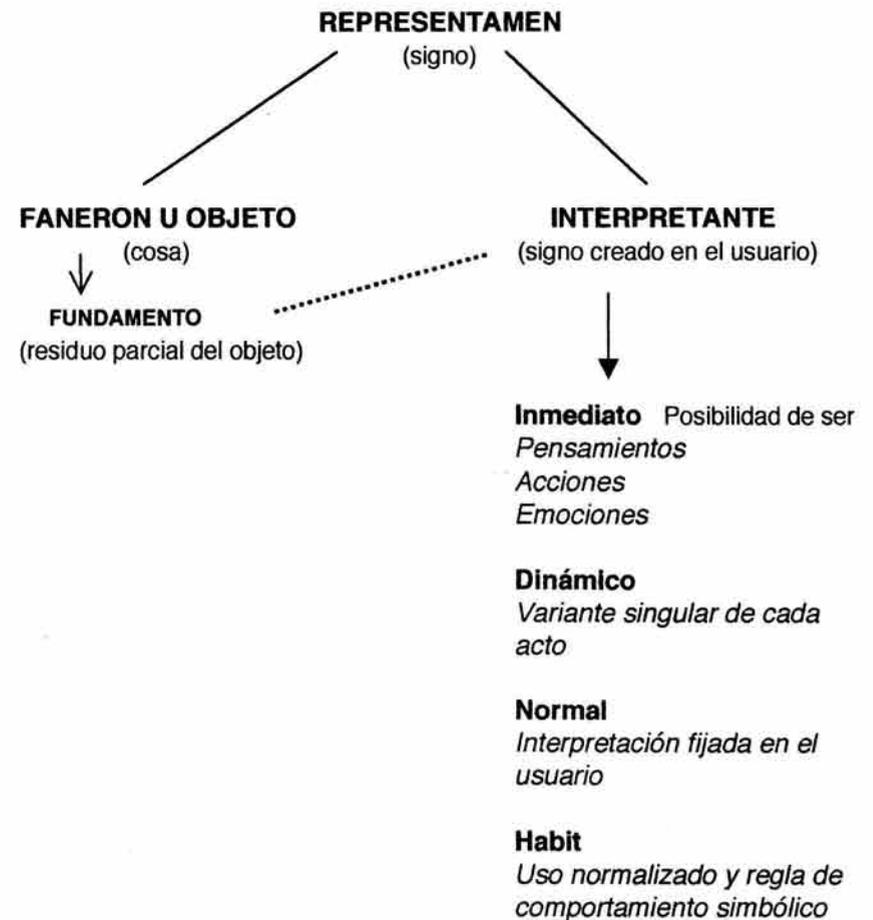
4.6 LA DIVISION DEL SIGNO PEIRCEANO

4.61 Función del signo en Peirce

Para Peirce la representación simbólica es un fenómeno producto de una necesidad de actuar en el mundo. Por medio del proceso mental inferencial el sujeto se adapta y establece normas de comportamiento o *habits* que con su reiteración van mejorando paulatinamente su eficiencia en su interrelación con el entorno. De este modo, las representaciones adecuadas tienen una caracter funcional en la adaptación y supervivencia.

Creo que la función esencial de un signo es transformar relaciones ineficientes en otras que sean eficientes no para ponerlas en acción, sino para establecer un hábito o regla general según los cuales actuarán cuando sea oportuno (...) (Peirce, 1986: 92)

DIAGRAMA DE LA ACCION DEL SIGNO



4.62 La imprecisión cognoscitiva

Una de las características que definen a un signo es su imposibilidad de expresar cosas precisas que tengan un significado unívoco y ampliamente compartido; más bien se define por un cierto grado variable de ambigüedad, de imprecisión y de indeterminación. El grado de ambigüedad puede variar debido a la complejidad de las circunstancias en que se asignan los significados y a las características de cada tipo de signo, y aunque algunos pueden llegar a expresar relaciones de un alto grado de precisión –como los símbolos numéricos- lo mejor es pensar en los extremos de un rango de la significación que va de la máxima ambigüedad hasta un grado elevado y satisfactorio de precisión.

543. Ninguna cognición es absolutamente precisa; tampoco lo es ningún signo; ni siquiera lo es ningún Percepto; y la indefinición es de dos clases: indefinición en cuanto a qué es el Objeto del signo e indefinición con respecto a su Interpretante, o sea, indefinición en Extensión y en Profundidad. (Peirce, 1986: 71)

Aunque esto pudiera parecer un inconveniente, existen argumentos que destacan que estas cualidades de los sistemas de signos no representan un inconveniente precisamente:

En las investigaciones, (*Investigaciones filosóficas*) Wittgenstein insiste en el hecho de que el sentido completamente determinado no existe. Todo uso del lenguaje es siempre y necesariamente más o menos vago (...) Por otra parte Wittgenstein muestra no sólo que cualquier lenguaje es vago, sino que esta situación ni siquiera debe deplorarse: la vaguedad no es necesariamente un defecto del lenguaje (...) (Parret, 1983: 93)

- Una característica poco considerada de los signos, pero que expresa en su plenitud la idea de significación, es la que se refiere a que los signos no sólo deben entenderse como la expresión de un concepto, sino que además un signo actúa de tal modo sobre el sujeto que puede **formar un concepto** en su mente, **provocar la acción** o **activar una emoción**, o provocar todos las anteriores representaciones al mismo tiempo:

Pero podemos tomar el signo en un sentido tan amplio que su interpretante no sea un "pensamiento" sino una "acción" o una "experiencia", o podemos ampliar de tal manera el significado de un signo que su interpretante sea "una mera cualidad de sentir". (Peirce, 1986: 92)

4.7 TRES MODOS DE ABORDAR EL SIGNO

Para Peirce un signo es una cosa que representa otra en algún aspecto o carácter. Peirce abordaba sus objetos de estudio desde varios ángulos, y es así como debe explicarse la complejidad en su estudio del signo. Para entenderlo se pueden establecer tres modos distintos de abordarlo, o tres tricotomías. La primera los clasifica por su naturaleza material: es de carácter sintáctico.

4.71 Por su naturaleza material

Cualisigno

El cualisigno se refiere a la expresión de la apariencia y vale como representación de sí mismo en cuanto a una intuición. Pertenece o a la primera experiencia o a algo que no es capaz más que de expresar una intuición de sí mismo.

(...) el cualisigno no tiene identidad alguna. Es la mera cualidad de una apariencia, y no es exactamente el mismo de un caso a otro. En lugar de identidad, *posee un alto grado de similitud*, y no puede diferir mucho sin que debamos considerarlo otro cualisigno. (Peirce, 1986: 94)

Sinsigno

Un sinsigno se refiere a un evento singular o a un objeto individual que no significa por estar inserto en un sistema.

245. Un *Sinsigno* (la sílaba *sin* se toma para significar "que es una única vez", como en las palabras inglesas *single*, *simple*, o en la latina *semel*, etc.) es una cosa o evento real y verdaderamente existente que es un signo. (Peirce, 1986: 29)

Legisigno

Se refieren a signos que se apoyan en la convención; arbitraria o debido a la persistencia en su identidad. Representa clases generales de cosas y se constituye en norma de significación.

246. Un *Legisigno* es una ley que es un signo. Esta ley es generalmente establecida por los hombres. Todo signo convencional es un legisigno (pero no reciprocamente). (Peirce, 1986: 29)

4.72 Por su relación con sus objetos

Una segunda tricotomía se refiere a la relación que establece el signo con los objetos que denota. Se refiere al ícono al índice y al símbolo. Es de carácter semántico.

Ícono

Son signos que pertenecen a una primeridad. Su capacidad representativa abarca formas y sentimientos. Representan por

semejanza de las apariencias o por relaciones de sus partes, aunque estas no se perciban visualmente y pertenezcan a semejanzas abstraídas por el pensamiento.

Cualquier cosa, sea lo que fuere, cualidad, individuo existente o ley es un ícono de alguna otra cosa, en la medida que es como esa cosa y en que es usada como signo de ella. (Peirce, 1986: 30)

Los íconos se pueden dividir en subclases llamadas hipoíconos:

277. Los hipoíconos pueden ser clasificados a grandes rasgos de acuerdo con el modo de primeridad que comparten. Aquellos que comparten cualidades simples, o Primeras primeridades, son *Imágenes*; los que representan las relaciones primordialmente diádicas, o consideradas como tales, de las partes de algo por medio de relaciones análogas entre sus propias partes, son *diagramas*; aquellos que representan el carácter representativo de un representamen representando un paralelismo en alguna otra cosa, son *metáforas*. (Peirce, 1986: 46-47)

Índice

Un índice dirige la atención hacia un objeto particular por medio de una compulsión incontrolable. Señala hacia algo que no está presente en sí pero con lo que tiene una relación de causalidad; es afectado por el objeto que representa. Denota categorías y universos. Carece de parecido con su objeto.

Cualquier cosa que atraiga la atención (sobre otra cosa) es un índice. Cualquier cosa que nos sobresalte es un índice, en cuanto marca la articulación entre dos partes de una experiencia. (Peirce, 1986: 50)

Símbolo

Un símbolo denota una clase de cosas. Se establece por convención.

Estos reciben su función significativa exclusivamente de la interpretación convencional, la cual se basa en la precomprensión implícita o explícita del uso de los signos (...)(Apel, 1975: 185)

249. Un *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 interprete como referido a dicho objeto. (Peirce, 1986: 30)

4.73 Por la relación con el sujeto

Una tercera tricotomía de los signos se refiere a la relación que establecen con su interpretante. Se dividen en remático, dicente o argumento. Son de carácter pragmático.

Signo remático

Es un signo que se percibe con la intuición. Se perciben sus formas pero no la indicación de otra cosa ni una convención.

Un *Rema* es un signo que, para su interpretante, es un signo de posibilidad cualitativa, vale decir, que se entiende que representa tal o cual clase de objeto posible. Un Rema puede, quizás, proporcionar alguna información: pero no se interpreta que la proporciona. (Peirce, 1986: 31)

Signo dicente

El signo dicente se percibe como la base de la construcción de la realidad debido a que relaciona algo con otra cosa.

251. Un *Signo Dicente* es un signo que, para su interpretante, es un signo de existencia real. Por lo tanto, no puede ser un ícono, el cual no da lugar a ser interpretado como una referencia a existencias reales. (Peirce, 1986: 31)

Argumento

Un argumento representa una convención, o un juicio puesto a consideración sin necesidad de su inmediata comprobación.

252. Un *Argumento* es un Signo que, para su interpretante, es un signo de ley... Un juicio es el acto mental por el cual quien juzga procura establecer sobre sí mismo la verdad de una proposición... La proposición no necesita ser aseverada o juzgada. Puede ser considerada como un signo susceptible de ser aseverado o denegado. Este signo en sí mismo, retiene su significado completo, sea que realmente se lo asevere o que no se haga... (Peirce, 1986: 31)

Tratar de entender los signos como algo estable, a los que les descubrimos sus cualidades puede ser que dificulte la comprensión del sistema peirceano. Aunque se puede entender que Peirce lo expresa de este modo, si consideramos la percepción humana como la *percepción fenoménica* que desencadena una representación simbólica en el sujeto, tal vez nos acerquemos más al valor de su planteamiento. En vez de decir que un signo es tal, podemos decir que el fenómeno percibido como *unidad circunstancial* por el sujeto tiene determinadas cualidades que están ejerciendo una determinada influencia sobre él: entonces estaremos en condiciones de profundizar sobre su filosofía sistemática.

SINTESIS DEL CAPITULO 4

- Los signos que se sintetizan de la experiencia afectan al individuo; actúan sobre él
- El signo facilita nuestra acción en el mundo mediante el proceso dinámico *duda-creencia-acción*
- El individuo realiza una síntesis de la realidad mediante juicios del sentido común que le permiten actuar en su entorno
- El proceso de creación del significado es permanente y tiene un carácter evolutivo que hace que aumente en complejidad
- Los distintos tipos de fenómenos simbólicos vienen mezclados y cuando hablamos de un sólo tipo de fenómeno debemos pensar que estamos hablando sólo de rasgos dominantes del mismo
- Los fenómenos se forman a partir de lo dado a la conciencia tanto de lo somático como de lo extrasomático
- La construcción simbólica se da en tres fases: primeridad, segundidad y terceridad, que corresponden a la conciencia cualitativa, a la irrupción del fenómeno en el sujeto y a la estabilización del significado
- Un signo actúa sobre el sujeto de modo que lo lleva a construir un concepto, le activa una emoción o le provoca a actuar

CASO 5

Las tres fases de conocimiento de un objeto



Si partimos del supuesto de un objeto con el que el usuario entrará en relación con él por primera vez, podemos analizar cómo es que va a interactuar simbólicamente -cómo se va a formar una representación de él- y como este proceso se va a dar en distintas fases que van a modificar gradualmente la percepción simbólica del mismo hasta que el significado que tenga el usuario va a ser más o menos estable.

El sillón va a actuar sobre el usuario desencadenando un proceso simbólico. En primera instancia, los conceptos previos que tenga sobre un sillón similar va a condicionar su percepción. También habrá una primera interacción más bien emotiva que le provocará una sensación estética a partir del acercamiento visual.

Al entrar en contacto, al usarlo, el significado se va a modificar; si pensamos en ésta como una fase indicial o segundidad, -difícilmente diferenciable de la primera- el usuario se va a crear expectativas de sus uso, que va a comprobar con el transcurso de la interacción. Estas expectativas van a modificar el incipiente significado que tenía del objeto y lo van a enriquecer con la interacción kinestésica, que lo va a re-significar.

Estas expectativas se van a modificar después del uso y van a pasar a formar la *legalidad* del significado; es decir, la representación del objeto para el usuario, lo que signifique, va a tomar el status de norma simbólica.

Esta normalización de la experiencia con el objeto va a *endurecer* el significado o la representación que el usuario se haga de él, y va a formar el *hábit*, lo que para el usuario va a significar comunmente el sillón.

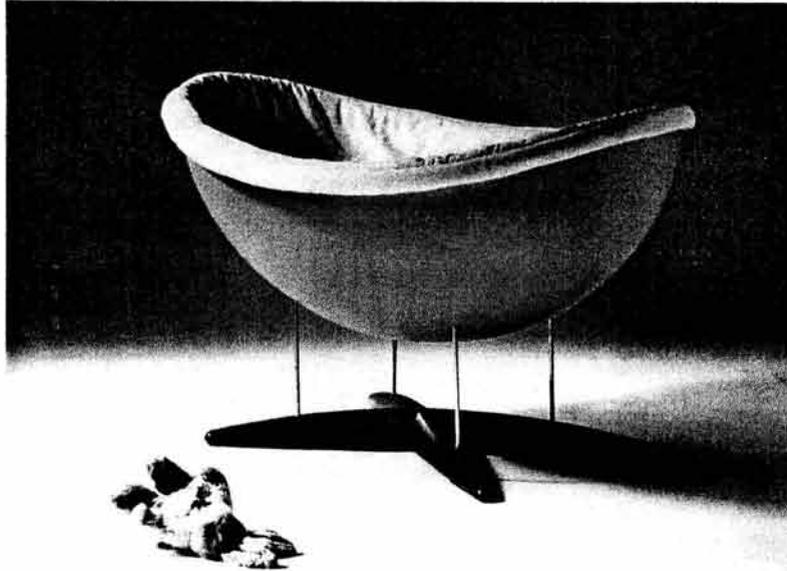
Este *hábit* debe corresponder tanto al concepto como a la descripción que elabore el usuario: el modo habitual en que se exprese de él o lo entienda. Asimismo, pensamos que se fijará un *hábit* emocional que sería la sensación fijada que el usuario sepa que puede obtener de su uso, la sensación de comodidad, de gusto o disgusto que se forme de él.

Por último, el usuario tendría por *significado* o representación simbólica un *hábit* de acción. Se formará la idea de todos los comportamientos posibles que puede realizar en ese sillón.



CASO 6

La iconicidad

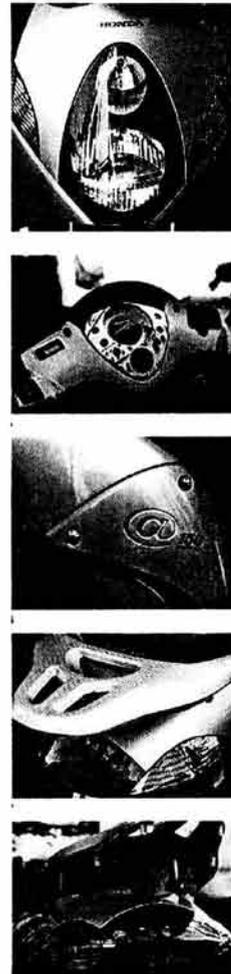
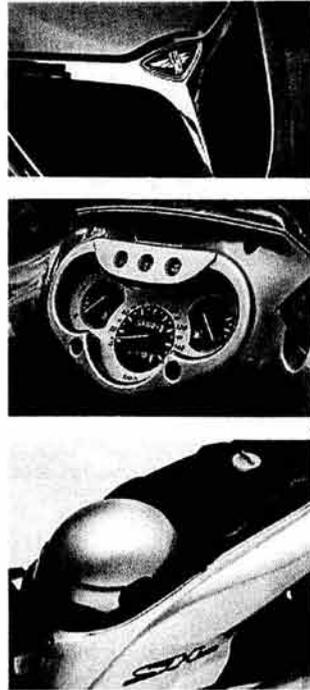


El problema de la iconicidad es uno de los grandes temas de la semiótica del diseño. Los siguientes son buenos ejemplos de cómo se realiza una síntesis formal para abstraer el conjunto de relaciones topológicas, dimensionales y cromáticas de algo para aplicarlos a un artefacto.

En la cuna Tamago los diseñadores analizaron las formas que dan protección en la naturaleza y se encontró a la nuez como ejemplo. Así mismo se encontró una similitud formal con la configuración del cuerpo de las aves y la del cascarón de huevo. La cuna que diseñaron basa su iconicidad, su similitud formal en la imitación de sus relaciones estructurales. Además estas cualidades estructurales coincidían como sinónimo formal de protección.

A partir de esto, se integraron en una configuración funcional que indica una analogía de la protección en la naturaleza y simboliza los animales que convencionalmente se asocian a la protección en los recién nacidos, en especial la gallina.

La cuna resultante, además de su carácter icónico tiene un fuerte carácter indicial -indica hacia algo más, hacia el concepto de protección- y un fuerte carácter simbólico - la convención social de la gallina protectora de sus pollitos.



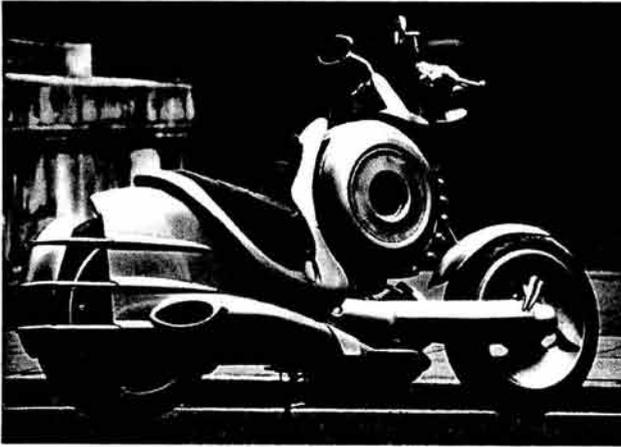
La Scooter

En el re-diseño de la famosa motocicleta italiana Scooter, se trató de actualizar su apariencia para la mentalidad de los jóvenes de nuestro tiempos.

Se tomó la idea de los caballeros de las cruzadas como íconos, para traducir su estructuración formal al rediseño de la motocicleta y con eso poder actualizar su imagen con una apariencia de mayor *dureza*.

En este sentido no sólo es una translación formal de tipo icónico, sino que hay una adjudicación indicial, porque precisamente el uso de la nueva Scooter va a indicar toda la imaginería que existe alrededor del antiguo caballero andante. Esto en retórica se llamaría una *metaforización* y una *metonimización* del objeto, ya que la moto representa al sistema caballo-jinete, y representa al usuario la posibilidad imaginaria de adquirir los atributos de valentía y caballerosidad del héroe medieval.





La Harley-Davidson

El mismo proceso se llevó a cabo en la moto Harley-Davidson, que es un prodigio formal por la integración que hace de la apariencia de los indios nativos de norteamericana montados en su caballo, con las proporciones de la Harley tradicional.

La motocicleta imita las proporciones formales del caballo que montan e incluso imita el tipo de silla que utilizan en combinación con algunos detalles que sugieren la vestimenta de los indios de norteamérica.

Dicha relación de los detalles no puede ser tan obvia y necesitaría un análisis formal comparado muy exhaustivo para explicarla, debido a que la adaptación a la morfología propia de una motocicleta requiere un cuidadoso proceso de abstracción.

5. SOLIDIFICACION DEL SISTEMA SIMBOLICO

En este capítulo se analiza:

- La *sedimentación* de los sistemas simbólicos
- La evolución del sistema simbólico primitivo
- Los sistemas simbólicos institucionalizados

INTRODUCCION

Peirce planteó que el proceso simbólico humano tiene un carácter evolutivo, en el que los signos que percibimos son una transformación de simbolizaciones precedentes y la posible base para simbolizaciones posteriores. El modelo peirceano describe la gestación y el dinamismo de este proceso y advierte sobre un estadio final en el que los signos hipotéticamente van a cristalizarse.

El trabajo de Cassirer sobre el fenómeno simbólico puede entenderse como un desarrollo histórico de este fenómeno. Como una descripción antropológica de la evolución histórico cultural de los sistemas simbólicos, que si bien continúan en permanente evolución, han creado "nudos" que se han sedimentado institucionalmente en todas las culturas. Estos nudos parecen tener a la vez un carácter histórico y a la vez corresponder a actitudes fundamentales del ser humano. En esta investigación no se encontró evidencia de que Cassirer haya estudiado a Peirce, pero lo que si se conoce es que ambos comprendían con mucha claridad la teoría de la evolución.

5.1 LA INSTITUCIONALIZACION SIMBOLICA

Como habíamos descrito, Cassirer propuso, como base de su obra, que el fenómeno simbólico humano se ha institucionalizado en lo que conocemos como mito, religión, lenguaje, arte y ciencia; y que estas instituciones siguen vigentes en el individuo moderno porque corresponden a diversos tipos de respuestas ante el entorno.

Si bien la semiótica ha estudiado tradicionalmente la semiosis como un mecanismo general de creación simbólica, la intención de incluir el planteamiento cassireriano como la realización del evolucionismo simbólico de Peirce, en el cual adquieren, las respuestas ante el entorno, el *status* de instituciones culturales, es para proponer que cuando se aborde el análisis semiótico se anteponga la base institucional que está generando la manifestación cultural, con el fin de orientar el estudio del significado dentro del cuadro epistémico específico.

Retomando la idea peirceana de *sinejismo*, habría que establecer que estas instituciones culturales:

- Sólo son el punto de partida de marcos epistémicos
- Se han especializado y diferenciado en una ramificación más amplia de instituciones sociales
- Que los fenómenos culturales son mezclas de ellas, y sobre todo,
- Que los artefactos están matizados en su configuración por todas las instituciones en diversas proporciones.

enteramente predecible bajo leyes estructurales claras y definidas. (Cassirer, 1944:311-312)

Para la ciencia este status de certeza proporciona la estabilidad clasificatoria que busca; su principio es el de universalidad. Otra de sus cualidades es la de establecer y describir relaciones de un orden superior (Cassirer, 1944:313), que están más allá de la experiencia sensible. Las establece con un grado de certeza, objetividad y universalidad que ningún otro sistema simbólico ofrece. Al proporcionar este grado de confiabilidad "el puro simbolismo del número reemplaza y suprime el simbolismo del lenguaje corriente. No sólo el macrocosmos sino también el microcosmos –el mundo de los fenómenos intraatómicos- se puede describir ahora con este lenguaje; y esto se nos muestra como la iniciación de una interpretación sistemática enteramente nueva." (Cassirer, 1944: 315)

e) **Conceptualización por postulación**

La ciencia moderna ha creado un conjunto de instrumentos de pensamiento que nos condicionan a interpretar la realidad de un modo determinado. Los postulados científicos nos guían en el entendimiento de la realidad, que a su vez le otorgan una coherencia intelectual distinta al entendimiento que es producto únicamente de la observación. Dentro de este esquema que ofrece la ciencia:

(...) la matemática representa un lenguaje simbólico universal y que no tiene que ver con una descripción de las cosas sino con expresiones generales de relaciones. (Cassirer, 1944: 318)

Cassirer también expone que el poderoso instrumento simbólico que ofrece las matemáticas tiene las siguientes cualidades:

- Es un estudio de las relaciones entre las cosas y del tipo de relaciones que establecen (:320).
No define en sí las cosas, sino las relaciones numéricas que se establecen entre ellas.
- Es un esquema general del pensamiento construido con anterioridad al estudio del fenómeno y concebido para aplicarse a cualquier objeto de estudio susceptible de una análisis relacional (:320)
- Es un instrumento específico de conocimiento y sólo eso (:320)
- Para el científico es un "simbolismo adecuado que le permitirá describir sus observaciones en un lenguaje universal y generalmente inteligible" (:322)
- Del símbolo matemático, las conclusiones que se derivan "no se refieren a nuestras experiencias reales y a los meros hechos de la naturaleza sino a una interpretación de la misma" (:322)
- La lógica del número pertenece a un esquema de pensamiento específico que permite reducir la naturaleza a un conjunto de leyes y de reglas numéricas. Su fundamento, basado en el credo pitagórico es que "la naturaleza, tomada en su conjunto y en todos sus campos particulares es 'un número y una armonía'." (Cassirer, 1944: 323)

REPRESENTACIONES SIMBOLICAS DE BASE ANTROPOLOGICA

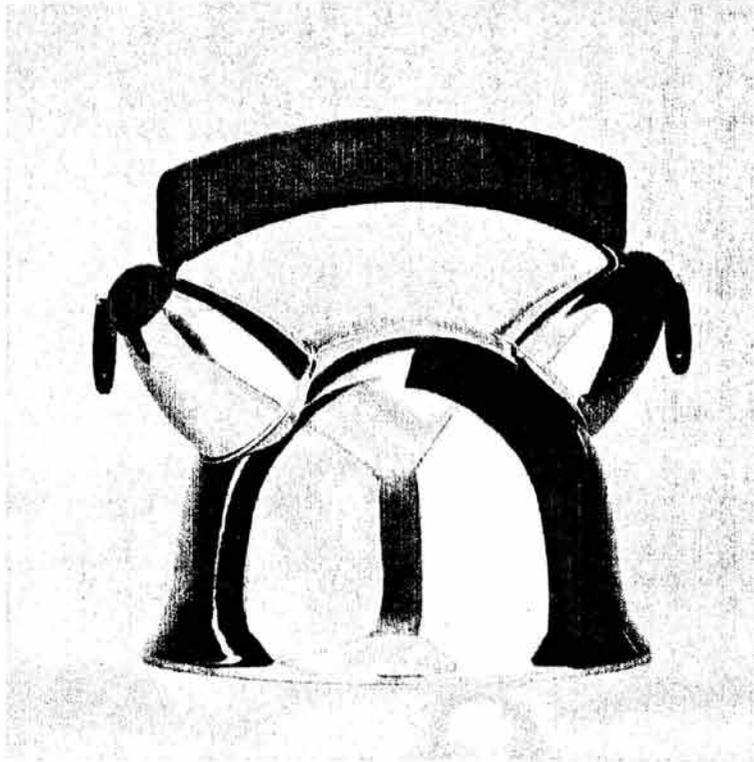
Tabla comparativa

MITO	RELIGION	ARTE	LENGUA	CIENCIA
<ul style="list-style-type: none"> • Instancia emotiva de interacción con el entorno • Carente de sentido racional • Ofrece modelos de comportamiento • Enseña como enfrentar la vida • Representa la experiencia del conflicto en la vida • Modo incipiente de racionalización 	<ul style="list-style-type: none"> • Sentimiento primitivo de comunión • Carente de sentido racional • Sentimiento de la unidad del todo • Expresa ideas morales supremas • Marca lo correcto y el tabú • Impone un sentido ético • Muestra el camino de la perfección 	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrece la intuición de las formas • Reproducción de la vida interior • Expresa estados internos • Representa la experiencia empírica • Interpretación personal del artista • Intensifica la realidad • Ofrece el carácter inexhaustible de las cosas • Como la lengua, impone una cosmovisión 	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrece una interacción lógica y emotiva • Impone una discontinuidad en la percepción del universo • Nombra las cosas, las define y las diferencia • Impone perspectivas del mundo y condiciona la interpretación de la realidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Otorga certeza a las percepciones • Impone un orden previo a los fenómenos, por postulación • Homogeneiza los fenómenos y sistematiza sus diferencias • Simplifica la realidad • Clasifica la experiencia • Otorga la objetividad y universalidad simbólica • El número establece una relación artificial entre las cosas • Reduce la naturaleza a un conjunto de leyes

SINTESES DEL CAPÍTULO 5

- El mito ofrece modelos de comportamiento
- El mito no es únicamente un estado históricamente primitivo de la conciencia sino un modo de responder ante situaciones en las que el sistema simbólico de razonamiento se bloquea y se actúa impulsado por la pasión
- Los objetos posibilitan ciertas pautas de comportamiento que son parte de lo que conocemos como el significado que proporcionan
- Un objeto proporciona una pauta de comportamiento que puede tener un origen remoto en algún mito
- El sentimiento religioso es un estado de conciencia de unión con el todo. Aunque se parece al mito en su base emocional, los comportamientos que provoca están condicionados por ideales morales que los controlan
- La religión impone un sentido ético que marca el comportamiento individual. Muchos objetos tienen inscrito un sentido religioso al simbolizar los comportamientos prescritos alrededor de ellos
- La lengua condiciona la interpretación de la realidad
- La lengua tiene el poder, al mismo tiempo, de conservar la cultura y de transformarla
- El arte, como la lengua, crea sus propias versiones de la realidad
- El arte tiene el poder simbólico de objetivar emociones, de representar una experiencia empírica y de ofrecer una interpretación de su creador
- La experiencia estética intensifica la realidad, la expande
- El arte nos involucra emocionalmente y proporciona la posibilidad de transformarnos interiormente
- El arte establece una visión del mundo compartida socialmente
- Al igual que la lengua, el arte segmenta y selecciona determinada realidad
- La ciencia proporciona una visión estable de la percepción y del pensamiento
- La ciencia simplifica la realidad; la clasifica, la ordena y la condiciona con postulados previos

- La ciencia establece una red teórica sobre los fenómenos
- La realidad que establece el número tiene un carácter universal
otro sistema simbólico proporciona
- El número le otorga a los fenómenos una coherencia superior di
- El número reduce el pensamiento a un conjunto de leyes y relac
fenómeno



CASO 7

Del sentimiento mítico al religioso y al estético

De la amplia gama de representaciones o significados que puede evocar un objeto, la conciencia mítica y la religiosa que podemos tener de él, tiene que ver con aspectos de los cuales poca o nula conciencia tiene el usuario. Si pensamos en el desarrollo evolutivo de los mitos, el aspecto mítico del significado de una cafetera tiene que ver con la aprehensión estética, con lo que emocionalmente nos proporciona y que nos permite evocar de un modo sentido pero no razonado.

El mito conmueve de un modo similar al arte pero se diferencia en el momento en que provoca el desarrollo del pensamiento. Y en su caso, el mito proviene de un modo de procesamiento derivado de la intuición y no del razonamiento.

Cuando el comportamiento entra en una fase determinada por un sentido ético que permite ciertos modos y prescribe otros, entonces ya es religioso.

Una cafetera proporciona en este sentido un estado intuitivo y representa también un modelo de comportamiento en el que el usuario sabe que el objeto es parte de un ritual social en el que se manifiesta una adhesión de tipo amistoso entre quienes participan.

Lo religioso no se refiere a algo doctrinario sino al sentimiento humano de ser parte de un grupo, de una comunidad, de estar ligados a alguien y a algo.

En este sentido la cafetera representa determinado tipo de socialización porque se reconoce, incluso de culto, alrededor del cual las personas conviven y se relacionan de un modo específico.

La parte estética, lo artístico del objeto, define una experiencia signica no verbalizable, que debe entenderse como la acción que realiza el objeto sobre el usuario en la que expande su realidad emocional y le ofrece una posibilidad de transformación interna debido a que la experiencia estética que provoca un objeto puede ser igual o más fuerte que la de una obra de arte.

Si ciertos tipos de representaciones se graban en el usuario como un concepto o como un proceso motriz, las representaciones estéticas se graban como una experiencia emotiva. Esto define porqué uno de los valores supremos de un objeto sigue siendo su tratamiento estético.

CASO 8

La lógica del uso del número

Cuando un objeto lleva en su diseño elementos numéricos adquiere ciertas cualidades que le dan significados con características de certeza y precisión.

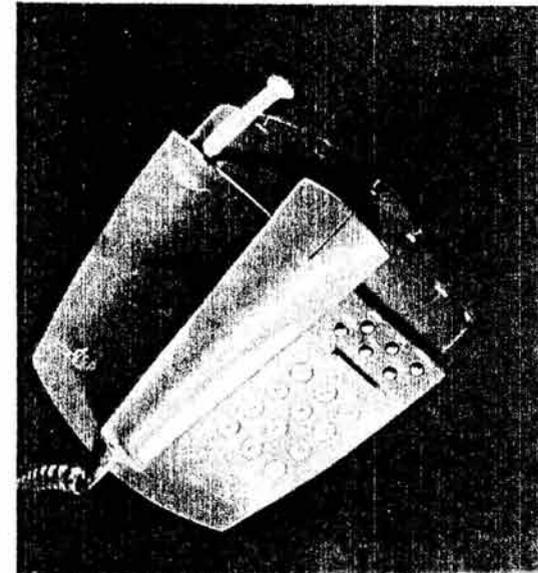
La parte numérica de un objeto le permite al usuario adquirir una confianza que puede llegar a ser absoluta en cuanto a su uso.

Las relaciones que establece el objeto, por medio de los números, se vuelven muy específicas y en

ese sentido la posibilidad de ambigüedad puede desaparecer por completo. Incluso el objeto puede adquirir su principal significado, y su razón de ser en base a las relaciones que el número establece.

Además por ser un lenguaje universal permite que el usuario lo comprenda, sin importar barreras culturales.

Esto explica por qué el diseño de un teléfono o de un reloj pueden ser entendidos en todo el mundo, lo que no sucede con el mobiliario o con la mayoría de utensilios de cocina, por ejemplo.



III. LA CULTURA

6. ASPECTOS CULTURALES DEL USUARIO

En este capítulo se analizan:

- Las diferencias entre distintos modos de abordar el concepto de cultura
- Las coincidencias en cuanto a definir a los objetos como registros de distintas dimensiones culturales

INTRODUCCION

Si bien existen diversas discusiones en cuanto a cómo abordar el concepto de cultura todas coinciden en que la descripción debe abarcar la totalidad de las manifestaciones humanas. También coinciden en que los artefactos son un factor que además de servir como satisfactores de necesidades físicas y espirituales, son un registro de las distintas dimensiones sociales que confluyen en ellos.

En cuanto a registro, los artefactos representan la multidimensionalidad de *lecturas* simbólicas que en conjunto van a determinar las relaciones que el usuario establezca con ellos. Por decirlo así, un artefacto no tiene un significado sino múltiples posibilidades de significación.

6.1 ANTECEDENTES DEL CONCEPTO DE CULTURA

Las definiciones de cultura que se han construido han tenido notables divergencias en cuanto al punto de vista desde el cual se deben abordar. En lo único que al parecer confluyen todas es en la idea de *totalidad*, es decir, en que la cultura integra la totalidad de las manifestaciones humanas.

Tylor fue el primero en plantear una definición moderna de cultura; intentó definirla como una totalidad compleja en la que se integran la tecnología, los sistemas de parentesco y la organización política. También se interesó por la historia y por la evolución cultural para comprender sus procesos de cambio.

- Franz Boas propuso la cultura como una diversidad muy compleja por lo que era escéptico sobre la posibilidad de establecer leyes válidas en su estudio. Su método se basaba en la inducción y no consideraba la historia como parte fundamental del estudio. Sus planteamientos, inductivos, se centraron en el pensamiento individual, en el estudio de los estados mentales. Las críticas al trabajo de Boas se centraron en los sesgos que produce aislar al individuo y no concebirlo dentro de la totalidad del sistema social en funcionamiento. Dicho señalamiento fue hecho en especial por Leslie White.

- Mientras Boas se centró en los estados mentales, el antropólogo norteamericano Kroeber concibió la cultura como un superorganismo, contrario al reduccionismo psíquico, y aunque Kroeber estudió el comportamiento, lo aborda desde un ángulo opuesto: "Para Kroeber las pautas (de comportamiento) no son estructuras de la personalidad, sino que son pautas de elementos que son culturales en sí mismos" (Kahn, 1974:17)

En Kroeber la cultura es estructurada, y la conceptualización de la misma se basa en el aprendizaje y en la consideración de la complejidad:

"Kroeber retiene una definición de cultura amplia y flexible y al mismo tiempo separa el comportamiento de las costumbres, técnicas, ideas y valores, todos los cuales pueden ser considerados como pautas de comportamiento que se encuentran en cada individuo y que se dan junto con el comportamiento." (Kahn, 1974:17)

Kroeber desarrolló el concepto de *pautas de comportamiento*, no como fruto de los estados mentales sino como producto de la interacción social, que a su vez mantienen la coherencia orgánica de la cultura.

- Goodenough adoptó una postura que considera a la cultura desde una perspectiva lingüística. Define la cultura como las cosas que se necesitan saber y creer para desenvolverse en una sociedad. Sus estudios se apoyan en la idea de que la cultura es algo concebido por las representaciones que la población se hace del mundo y por los modelos de representación, relación e interpretación del mismo.

- Para Malinowski la cultura se explica como un sistema de satisfacción de necesidades: un todo funcional integrado (Kahn, 1974:21). Se considera que adoptó un enfoque muy amplio de la antropología aunque no desarrolla una teoría de la cultura.

- Leslie White desarrolló una definición inclusiva de la cultura, en la que sugiere que se subdivida en tres niveles: *tecnológico, sociológico e ideológico*. White busca ligar dichos aspectos para "formular leyes de una ciencia de la cultura que, sugiere, debería llamarse *culturología*." (Kahn, 1974:23)

Hay que enfatizar que Leslie White propone estudiar la cultura en los niveles que describe y sobre todo en la relación funcional

que existe entre ellos, en como se influyen a partir de ciertas relaciones jerárquicas que propone con la tecnología y el uso de la energía en primer plano. Asimismo, se ocupó de plantear el estudio de la evolución de la cultura. (Kahn, 1974:23)

- Levi-Strauss propone un enfoque contrario al inductivismo y al empirismo de los antropólogos culturales, contrario a Boas y a Malinowski. Su argumento base es que "los hechos no se obtienen mediante la observación directa" (Kahn, 1974:24), y de lo que conocemos como devenir histórico es la abstracción que de ello hace el historiador (Kahn cita a Levi-Strauss a partir de su libro *El pensamiento salvaje*).

Parece reconocer que la comprensión fenoménica del mundo se da en base a una estructuración mental, que es una representación de la estructura que percibe en los fenómenos, o que crea a partir de ellos para comprenderlos, y admite la imposibilidad de describir cabalmente dichas estructuras.

En base a a estas consideraciones derivadas del análisis que propone Kahn sobre el concepto de cultura de Tylor, Kroeber, Malinowski, Leslie White y Goodenough (Kahn, 1974), abundaremos en algunos detalles relevantes de los ensayos de Malinowski, Leslie White y Goodenough sobre sus visiones de lo que debe ser la antropología cultural y su materia de estudio. Posteriormente haremos una breve descripción del concepto mítico de cultura que plantea Joseph Campbell. Aunque esta postura no parece haberse tomado muy en serio en la antropología cultural, en este trabajo se le da una especial importancia debido a que se centra en el estudio del mito, del componente emocional en la creación del significado y de la estructuración del mundo, no digamos solamente de la estructuración pre-lógica sino a-lógica.

6.2 FUNCION DE LA CULTURA

Malinowski argumenta su definición de la cultura a partir de:

1. El estudio de las necesidades humanas,
2. la instrumentación que se crea para satisfacer las necesidades percibidas,
3. las instituciones sociales que funcionan para satisfacer dichas necesidades, y
4. la normatividad que generan las instituciones y que regulan los comportamientos.

Para Malinowski:

"El hombre, con objeto de vivir altera continuamente lo que le rodea. En todos los puntos de contacto con el mundo exterior, crea un medio ambiente secundario, artificial (...)
Si el hombre tuviera que confiar exclusivamente en su equipamiento anatómico, pronto sería destruido o perecería de hambre o a la intemperie. La defensa, la alimentación, el desplazamiento en el espacio, todas las necesidades fisiológicas y espirituales se satisfacen indirectamente por medio de artefactos, incluso en las formas más primitivas de vida humana." (Malinowski, 1931: 83)

Esponde que además de la masa de bienes e instrumentos, la cultura consta de:

5. las costumbres,
6. los hábitos corporales y
7. los hábitos mentales que funcionan para satisfacer las necesidades humanas.

Malinowski propuso una antropología funcional interesada en "la función de las instituciones, las costumbres, las herramientas y las ideas." (Malinowski, 1931: 91). Para él los artefactos se definen por su función, pero también por las ideas y los valores asociados que portan. Si los artefactos son dentro del universo instrumental la solución física que se da a ciertas necesidades, los sistemas alternos de instrumentación corresponden a las respuestas espirituales y emocionales. Los sistemas míticos, religiosos, ideológicos, etc. son esa contraparte.

Para Malinowski las respuestas funcionales a las necesidades permanentes, universales e independientes del individuo están materializadas en las actividades humanas organizadas llamadas *instituciones*. Las instituciones son la síntesis de una amplia gama de esas funciones, por lo que su correlación sólo es directa con una necesidad fundamental, que agrupa a conjuntos de necesidades específicas.

En cuanto a la instrumentación mediante artefactos plantea que ésta se define por el propósito específico que tiene que cumplir: "cortar o raspar, juntar o machacar, golpear o inapeler, horadar o taladrar, delinen la forma del objeto dentro de estrechos límites." (Malinowski, 1931: 95)

Dentro de determinados límites, impuestos por la función principal (determinada por necesidades corporales directas), se encuentran variaciones que Malinowski explica a partir de una correspondencia con:

- la forma concreta en que un objeto es utilizado por un individuo o un grupo, y
- por las ideas, ritos y asociaciones ceremoniales que rodean su uso principal. Agregaremos algo que no menciona Malinowski en el sentido de que la forma

de los artefactos también está condicionada por:

- la tecnología desarrollada,
- los materiales disponibles y
- los valores sociales (de modo muy general) que permiten o que propician ciertos tipos de instrumentaciones y prescriben otros.

En cuanto a las instituciones sociales, que corresponden a las necesidades espirituales, Malinowski define como las principales:

a) La magia

Es una práctica a la que el hombre recurre "sólo cuando la suerte y las circunstancias no están completamente controladas por el conocimiento." (: 112) La diferencia con la religión es que esta última crea valores y se atiene a fines, mientras que la magia tiene un valor práctico utilitario. (:110)

Argumenta que la creencia en la eficacia de la magia se debe a su eficacia psicológica y fisiológica en el sentido que armoniza el organismo humano desintegrado; corresponde a genuinas necesidades fisiológicas y se constituye en una fuerza integradora de la sociedad. (Malinowski:116-117)

b) El mito

Como institución sostiene su valor funcional porque es algo que justifica un orden social existente, unos valores morales y un sistema de creencias.

Establece el orden social a partir de un suceso; es una explicación de su origen y la estructuración del mundo que propicia.

c) La religión

Proporciona una cohesión social. Al ser público, el dogma religioso convierte en una fuerza de cohesión social la lucha contra aquello que trastorna al individuo y lo ayuda a superar en comunidad las presiones de desintegración que enfrenta a lo largo de su vida.

d) El juego

Desarrolla los códigos morales, forma rasgos del carácter e integra socialmente al individuo; forma lazos de pertenencia. Tiene una función educativa.

e) El arte

Es la actividad cultural más universal. "Opera fundamentalmente a través de la acción directa de las impresiones sensibles." (Malinowski:124). Malinowski explica que los seres humanos sienten una ansiedad sistemática de modificar sus experiencias corporales y que "la principal función del arte consiste en satisfacer este deseo vehemente del organismo humano por combinaciones de impresiones sensibles mezcladas." (:124)

Un punto interesante es que, además de justificar la necesidad del arte en el individuo, expone el valor que tiene, no como disfrute estético, sino como valor social:

Las formas creadas atraen a los miembros de la comunidad, dan al artista una posición elevada y establecen el sello del valor económico de tales objetos. El goce de la artesanía, la satisfacción estética del producto acabado y el reconocimiento social se mezclan y reaccionan entre sí. Dentro de cada arte u oficio se aporta un nuevo incentivo para el trabajo bien hecho y una norma de valor. Algunos de los objetos que suelen ser considerados como dinero o moneda corriente, pero que en

realidad son simplemente signos de riqueza y expresiones del valor del material y de la habilidad, constituyen ejemplos de estas normas estéticas, económicas y tecnológicas combinadas. (Malinowski, 1931: 125)

• En cuanto a la normatividad que portan las instituciones de la cultura, Malinowski manifiesta que:

En cada cultura se encuentra un sistema de reglas o mandamientos que determina las actividades, los usos y los valores mediante los cuales se produce, almacena y reparte la comida, se manufacturan, poseen y utilizan los bienes, se preparan e incorporan las herramientas a la producción. (Malinowski, 1931: 105)

En el caso de los artefactos, podemos deducir que su valor no sólo está en su función directa, en la ayuda que debe prestar, sino en que funcionan también como un registro de representaciones simbólicas y, en tal caso, el artefacto ayuda a transmitir el conocimiento de una cultura. Funciona como una especie de escritura o "registro" no formalizado de ideas y valores culturales.

• El mecanismo más amplio de registro y transmisión de los comportamientos culturales es la educación, que a su vez instrumentaliza la tradición y lo hace particularmente por medio del lenguaje. Sin embargo, atribuir cualidades comunicativas exclusivamente al lenguaje y a su institución formalizada dentro de la sociedad sería una aproximación incompleta. Como hemos dicho, los artefactos portan de un modo distinto ciertos significados del conocimiento cultural. Dentro de la tradición verbal también los cuentos y la mitología son registros importantes de la cultura e instrumentos de su permanencia y transmisión.

Menciona que en las sociedades primitivas no existía la educación como institución especializada:

La familia, el grupo de parientes consanguíneos, la comunidad local, los grados de edad, las sociedades secretas, los campos de iniciación, los grupos profesionales o gremios de técnicos, la habilidad mágica o religiosa, son las instituciones que corresponden, en algunas de sus funciones derivadas, a las escuelas de culturas más avanzadas. (Malinowski, 1931: 107)

Si bien, en las sociedades modernas la educación tiene una formalidad muy bien instituida, las instituciones educativas tradicionales siguen coexistiendo y formando al individuo. En síntesis podemos decir del pensamiento de Malinowski:

La cultura, pues, es esencialmente una realidad instrumental que ha aparecido para satisfacer las necesidades del hombre que sobrepasan la adaptación al medio ambiente. La cultura capacita al hombre con una ampliación adicional de su aparato anatómico, con una coraza protectora de defensas y seguridades (...) amplía el campo de la eficacia individual y del poder de la acción; y proporciona una profundidad de pensamiento y una amplitud de visión con las que no puede soñar ninguna especie animal. (Malinowski, 1931: 126)

6.3 LA SIMBOLIZACION

Para White el proceso de simbolización que desarrolla el ser humano es central en la cultura. "Por simbolizar entiendo el hecho de otorgar un cierto sentido a hechos o cosas." (White, 1959: 133). White parte de la separación en el estudio de los procesos simbólicos en lo somático y lo extrasomático. Lo *somático* corresponde a lo inherente, a la conducta humana que

se estudia en la psicología. Lo *extrasomático* estudia lo simbólico desde la relación con lo externo, los rasgos culturales, y propone llamarle *culturología*.

Cultura es, pues, la clase de las cosas y los acontecimientos que dependen del simbolizar, en cuanto son considerados en un contexto extrasomático. (White, 1959: 133)

- Leslie White ubica las “cosas” y los “acontecimientos” como manifestaciones espacio temporales. Estas manifestaciones comprenden las *creencias*, los *conceptos*, las *emociones*, las *actitudes*, así como la *interacción social* entre los individuos y los objetos materiales que participan en dichos procesos de interacción (White, 1959: 140).

Añade que cuando se habla de que los objetos materiales son parte de la cultura, “lo relevante en ellos no es precisamente la piel de ciervo o el barro, sino el trabajo humano... la simbolización es un factor común que atañe por igual a ideas, actitudes, actos y objetos.” (White, 1959: 144)

Los artefactos no sólo representan su función sino también los valores, creencias, tecnología, etc. de la cultura que los ha creado. Por lo tanto, una vez más, podemos afirmar que un objeto puede verse como un portador del “registro” de diversos rasgos culturales que, de acuerdo a los argumentos de Peirce, representan conceptos, acciones posibles y manifestaciones emotivas.

Aunque White es enfático en su idea de separar lo *somático* de lo *extrasomático*, conviene recordar que las manifestaciones humanas que reconocemos como cultura, están condicionados por la percepción que el ser humano tiene de sí mismo, de sus pulsiones internas, y que esto interviene en el significado que le otorguemos a las percepciones externas.

6.4 EL MODELO LINGÜÍSTICO

Goodenough analiza la cultura a partir del modelo de la lengua, considerada como un sistema unitario de normas, que a su vez permite la coexistencia de otros subsistemas autónomos y articulados entre sí.

Parte del desarrollo de su modelo explicativo proviene de la integración de conceptos de la teoría de la evolución y de la idea saussuriana de lengua (*langue*) y habla (*parole*). A esta distinción le llama lengua o dialecto, e idiolecto.

La lengua representa el plan ideal de comunicación de una colectividad y el idiolecto (habla) la realización imperfecta, pero real, de esa lengua.

Dicho modelo considera la individualidad y la realización práctica de un sistema de normas.

- Aunque el modelo lingüístico ha sido duramente criticado, porque condiciona los hechos a los términos de su nomenclatura propia, menciona con especial énfasis que aquí se presenta como un modelo que explica la complejidad de la percepción de la cultura (que sólo podemos referirnos a ella mediante el análisis y la abstracción).
- El modelo de Goodenough explica cómo un individuo ajusta permanentemente su conducta, sea oral o no, de acuerdo a las circunstancias y al contexto en el que está inmersa. De algún modo expone la idea de que estamos expuestos a normas culturales de muy diversa índole y de que al hacer uso de ellas para desenvolvernos socialmente, tanto podemos variar de norma de un momento a otro, como hacemos un uso personal de esa norma. El modelo sirve para referirse a cualquier sistema normativo de una sociedad.

En ese sentido podemos agregar que cada objeto porta diversos sistemas de normas que están *tejidos* en el mismo y latentes para ser usados por el usuario en cada circunstancia específica. Bajo la idea de cultura el significado de los objetos es mucho más complejo y va mucho más allá de la simple idea de que un objeto representa la satisfacción de una necesidad corporal directa

6.5 LA CULTURA COMO PROTECTORA DE LA PSIQUE

El antropólogo norteamericano Joseph Campbell plantea la formación de la cultura desde una perspectiva funcional biológica. Su estudio está en el mito, el arquetipo y el ritual. Argumenta que el ser humano crea y vive en el mito por el solo hecho de ser humano, sin importar el lugar de su origen. Expone la idea de que en todas las culturas existen nociones idénticas como las de recinto sagrado, ritual, mito, sacrificio, magia, religión, etc., y que sólo se diferencian en sus formas superficiales pero corresponden a ideas elementales en el ser humano, a factores vitales universales: y "aunque estas ideas vivas sólo se manifiesten en los términos y el estilo de un momento histórico determinado, su fuerza no radica en lo que puede ver el ojo sino en su rasgo distintivo, aquello que ensancha el corazón." (Campbell, 1951: 57)

Explica la aparente diversidad de los mitos a partir de la explicación sobre el origen de los mismos:

- 1) Corresponde a las ideas elementales,
- 2) Está influenciado por factores geológicos y climáticos particulares,

3) Se transforma por el impacto histórico que sufre.

• Campbell expone también que a partir de motivaciones biológicas primarias, el ser humano crea una gran cantidad de simbolizaciones, en las que especialmente las míticas y las religiosas le ayudan a proteger y a defender el ego. El mito, para Campbell, es un producto espontáneo del psiquismo y cumple con una función biológicamente determinada:

(...) la cultura –como señala el doctor Róheim- se origina en una infancia extraordinariamente prolongada cuya función es la de proporcionar seguridad. La cultura constituye, pues, el gigantesco intento más o menos afortunado de proteger a la humanidad del peligro de la pérdida del objeto o, dicho de otro modo, el esfuerzo colosal llevado a cabo por un niño que teme quedarse sólo en la oscuridad". En este contexto, el potencial simbólico de los diferentes entornos es, al menos, tan importante como las diferencias económicas, y el simbolismo –que cumple con una función protectora del psiquismo- no es menos indispensable que la nutrición del cuerpo. (Campbell, 1951: 62)

Una de los detalles de la explicación que ofrece de por qué la cultura basada en sus explicaciones primigenias, o mitos, es una coraza psíquica es que

(...) el *homo sapiens* requiere años antes de poder recolectar su propia comida y veinte años, como mínimo, antes de poder parecer y comportarse como un adulto. (Campbell, 1951: 63)

Esto hace al individuo un ser indefenso física y psíquicamente ante la naturaleza. El largo proceso de maduración psicológica

que necesita lo cubren el mito y los rituales; así, el individuo desarrolla su potencial humano dentro de su grupo social.

Los ritos y las mitologías que los soportan constituyen, pues, una especie de segundo vientre, la matriz de la gestación postnatal del mamífero *homo sapiens*... (Campbell, 1951: 65)

- La desaparición gradual de los mitos y los rituales lleva a la pérdida de la cultura que le permite al individuo crecer en su entorno. La conservación de usos y costumbres, rituales, etc. es trascendente para los individuos porque corresponden al modo del que disponen para enfrentarse a la vida. Entonces, la cultura sirve como una capa protectora del psiquismo humano. En tanto el individuo alcanza la madurez, vive y se educa en los mitos; después de ese periodo de gestación social el individuo debe salir de esa "envoltura" para alcanzar la plenitud psíquica; tiene que dejar atrás lo que lo ha creado y *nacer* nuevamente, tener un segundo *nacimiento* fuera de la sociedad para alcanzar su plenitud. Pero también, como en la metáfora de la gestación, si el individuo no se desarrolla armónicamente en el seno de la cultura y su espectro de simbolizaciones, "existe la posibilidad de padecer un aborto mitológico, en cuyo caso nos encontramos ante las llamadas *nemosis* y *psicosis*." (Campbell, 1951: 69)

6.6 LA DINAMICA CULTURAL.

Una de las teorías más recientes sobre la cultura es la que Iuri Lotman desarrolló bajo el nombre de *Semiosfera*. Esta teoría semiótica aborda directamente la descripción de la cultura como un fenómeno dinámico, y en permanente transformación.

Lotman explica esta teoría, que también vamos a manejar como teoría del *Texto*, a partir de la analogía que realiza de la teoría de la biosfera. Esta última describe el planeta tierra como un organismo que desarrolla procesos internos que lo mantienen vivo, y a su vez mantiene un intercambio físico-químico con el exterior. El intercambio se da por medio de una membrana que "traduce" los intercambios entre procesos externos e internos para adaptar unos a otros. La membrana también delimita entre lo que es interior y lo que es exterior a la biosfera.

La teoría desarrollada para explicar el *funcionamiento dinámico* de la cultura se puede aplicar a su vez a la totalidad cultural o a cualquiera de sus partes segmentadas. Se puede decir que un grupo social es una *semiosfera* o *Texto*, pero también lo puede ser un artefacto o el usuario del artefacto. En general la idea de la teoría del *Texto* es la idea de un modelo de investigación cultural. Cada unidad segmentada para su estudio puede ser un *Texto* porque se le considera precisamente un *tejido* de distintas tradiciones, valores y códigos cuyo significado está en constante transformación.

Debido a que el concepto de *Texto* y la metáfora que representa como un tejido de diversas realidades es muy poderoso como concepto descriptivo, le dedicamos un capítulo para conocer más de sus detalles.

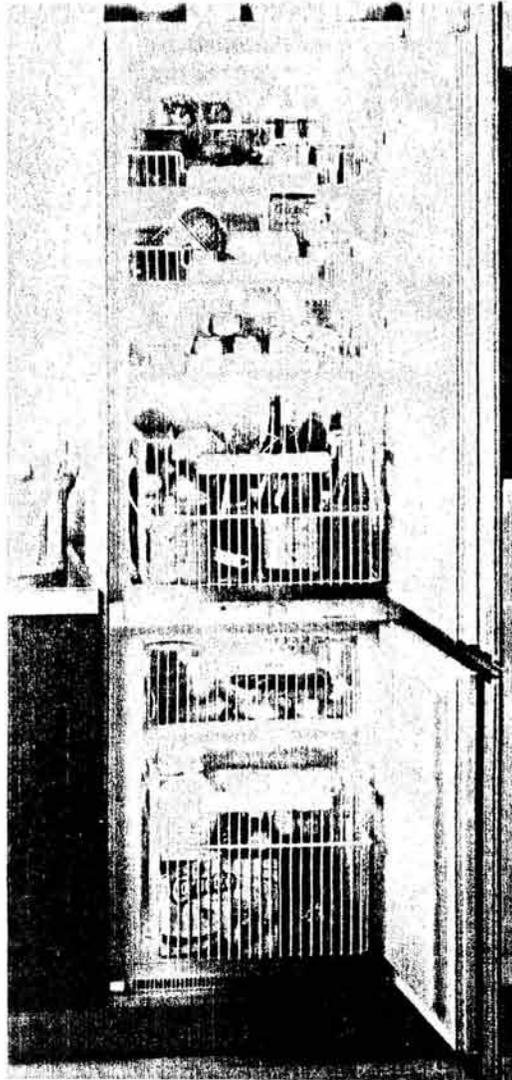
Por razones que se expondrán posteriormente, preferimos usar el vocablo *Texto* en vez del de *Semiosfera*.

SINTESES DEL CAPITULO 6

- El individuo debe comprenderse dentro de lo social para estudiarlo adecuadamente
- Las pautas de comportamiento son en parte producto de la interacción social
- La cultura se concibe por los modelos de representación que los grupos de individuos se hacen del mundo
- La cultura es una realidad instrumental que satisface necesidades del individuo creadas por la interacción con el medio ambiente
- La llamada función principal de un objeto está determinada por necesidades corporales directas, sin embargo, no es ni la única ni la más importante
- Los artefactos:
 - a) son la instrumentación que el hombre crea para satisfacer sus necesidades
 - b) están generados dentro de una normatividad cultural
 - c) representan las costumbres, los hábitos corporales y mentales de los individuos, y
 - d) son portadores de los valores sociales
- Las *instituciones sociales* son la síntesis de una gama de funciones organizadas que dan respuesta a las necesidades permanentes. Establecen modos de satisfacción y con esto mecanismos que estimulan la creación de ciertos tipos de instrumentos y restringen otros
- Las instituciones sociales crean un campo semiótico que representa necesidades específicas y un modo de abordarlas
- Los objetos funcionan como un registro de distintas dimensiones sociales

- Los objetos funcionan como un registro de distintas dimensiones sociales

- Los artefactos portan simbólicamente determinados valores por estar socialmente inscritos en ellos
- Cuando los procesos simbólicos se crean a partir de la relación con el interior del individuo se llaman *somáticos*. Cuando se crean por la relación con lo externo se llaman *extrasomáticos*.
- Cada cultura representa los diversos fenómenos de su entorno de un modo distinto
- Los objetos materiales participan como actores en los procesos de interacción social
- Los artefactos representan:
 - a) su función primaria
 - b) valores culturales
 - c) sistemas de creencias, y
 - d) una determinada tecnología
- Aunque los individuos tienen patrones culturales de comportamiento, ajustan su conducta de acuerdo a las circunstancias y al contexto, y en ese sentido el valor simbólico de sus instrumentos varía de acuerdo a ellas
- Los procesos simbólicos míticos y religiosos ayudan al individuo a proteger la psique
- La pérdida de mitos y de rituales desprotege psíquicamente a los individuos, los hace más extraños en su propio entorno
- Dentro de la perspectiva de la cultura un objeto no es susceptible de ser usado por un sólo individuo; amplios grupos dentro de la comunidad se convierten en usuarios, sean directos o indirectos, de los artefactos. Y en muchos casos los artefactos representan determinadas instrumentaciones que hace la comunidad completa. Dentro de este marco el concepto de *usuario* individual –poseedor único del objeto– viene a ser un concepto



CASO 9

Lo que socialmente representan los artefactos

Instrumentación de una necesidad del usuario

Comenzaremos por establecer no un usuario sino los dos a los que nos hemos referido:

usuario-individuo y usuario-sociedad

En el caso del refrigerador el individuo se vio beneficiado con su aparición ya que le permitió solucionar el problema de ir a comprar diario la comida, de conseguirla fresca y mantenerla en buen estado. Sin embargo al ama de casa le modificó sus hábitos de trabajo, sus costumbres cotidianas, sus relaciones sociales y familiares. La alejó de los rituales del mercado. El usuario-sociedad se vio beneficiado en el momento en que el refrigerador le permitió acotar los problemas de salud provocados por la ingestión de alimentos en proceso de descomposición. En ese sentido la sociedad los usa, se beneficia del artefacto porque le permite instrumentar la necesidad de higiene social.

Los artefactos están generados dentro de una normatividad social

Podemos hablar de que en el objeto confluyen más de un tipo de normatividad social. Algunas de estas normas se crean espontáneamente; mediante el uso y la necesidad de superación de los defectos técnicos y funcionales del objeto, y

también por el afán de conservación de sus virtudes; los usuarios van convirtiendo en normas de uso, y por lo tanto de diseño, las características deseables que se establecen como parámetros de una buena solución a determinado grupo de necesidades.

Un caso espontáneo de normalización es la exigencia que se va creando paulatinamente de hacer el refrigerador más silencioso, más compacto y discreto dentro de la cocina. Otro tipo de normatividad es más formalizado y conciente y se refiere, por ejemplo, a la prescripción de los CFC como refrigerantes debido a una necesidad social emergente de conservación ambiental. El tejido de las distintas normas de fabricación, ecológicas, etc. regulan el diseño.

Un artefacto representa costumbres y hábitos del individuo

Actualmente el interior de un refrigerador se diseña con una racionalidad absoluta. Las dimensiones se modulan estrictamente y van de acuerdo a la estandarización de los envases de comida, a la especificación de los niveles de temperatura óptimos de cada alimento, a la perfecta visualización de los alimentos de mayor tráfico.

La mentalidad social de raciocinio, de producción de comida en vez de la de elaboración; de científicidad de la vida diaria, de sencillez de uso, y las máximas de economización de recursos están inscritas en un moderno refrigerador. Representan en ese sentido una cosmovisión y ciertos ideales en los que la comida debe dejar de ser una carga cotidiana para convertirse en algo práctico y manejable.

Para cada usuario también representa la posibilidad de organizar su vida de un modo distinto en cuanto al condicionamiento de la alimentación.

El ama de casa abrevia el tiempo para comprar la comida al hacerlo una vez a la semana en vez de hacerlo diario. Sus costumbres resultan reguladas por la economización de trabajo que le aporta y que le permite dar lugar a otras actividades. Para otros miembros de la familia también supone la posibilidad de disponer de alimento en buen estado, higiénico, rápido, ya cocinado y que se puede consumir en muy poco tiempo. Para toda una familia el refrigerador representa la posibilidad de determinados tipos de hábitos que no van a girar en torno a la comida. Las costumbres se arreglan de un modo más libre e individual respecto a los tiempos en los que cocinar era un ritual que llenaba la vida de las mujeres, les daba su identidad social, sus *status* familiar y organizaba las actividades en gran medida alrededor de ellas. Podemos pensar que eso permitió liberar a la mujer, pero también creo la necesidad de la aparición de nuevos mitos que guiaran su nuevo y moderno comportamiento social.

7. SEMIOTICA DEL TEXTO

En este capítulo se analiza:

- El marco teórico del concepto de *Texto*
- Las características generales de un *Texto*
- La lógica general del *tejido* de la realidad

INTRODUCCION

La semiótica del *Texto* es una teoría que explica la formación y la dinámica de la cultura, sus procesos de transformación y el diálogo interno entre sus integrantes. Esta semiótica se desarrolló en la *Escuela de Tartú*, una institución especializada en estudios sobre la cultura de la ex Unión Soviética, y tiene como su representante más destacado a Iuri Lotman, de quien se han tomado los principales conceptos que se describen a continuación.

La teoría del *Texto* es un desarrollo conceptual que sin embargo, carece del nivel de detalle que tienen otras investigaciones semióticas. Desiderio Navarro describe las investigaciones de Lotman como un proyecto a detallarse en los años siguientes:

(...) su papel de investigador teórico como el de un explorador de avanzada, que descubre un terreno, realiza un estudio inicial de éste, informa de sus resultados... y parte de inmediato al descubrimiento de nuevas tierras, dejando a otros el trabajo de colonización, de cartografía sistemática y explotación.
(Navarro, Desiderio en: Lotman, 1996: 14)

La semiótica del *Texto* es un campo todavía incipiente en el cual uno de los caminos posibles de investigación es el de integrar el concepto lotmaniano con el peirceano como una lógica del *microtejido* y del *microtejido*. A su vez, el concepto de Lector modelo de Umberto Eco ofrece un panorama de la comprensión en el individuo desde el punto de vista del tejido de códigos que intervienen al mismo tiempo en todo acto comunicativo

7.1 MARCO TEORICO

Lotman utilizó diversas metáforas científicas y literarias para desarrollar la teoría textual. Entre esas destacan la teoría de sistemas y el concepto de biosfera, la teoría matemática de la simetría y la teoría de la información. También recurrió a la teoría del funcionamiento de los hemisferios cerebrales, a la de la termodinámica y a la teoría del conflicto.

7.11 Biosfera

La teoría de la biosfera fue desarrollada por el investigador ruso V.I. Vernadsky de quien Lotman tomó la metáfora y muchas de sus descripciones para aplicarla al estudio semiótico de la cultura. En la biosfera los procesos bioquímicos se desarrollan bajo ciertos parámetros en los cuales se les estudia como sistemas abiertos que dependen del contacto e intercambio con el exterior para continuar *vivos*.

La primera metaforización que se hace con la semiósfera es la de la analogía entre procesos bioquímicos y sistemas de información. Los modos simbólicos de comunicarse de una sociedad están en una constante transformación hacia el interior de los sistemas culturales y realizan intercambios que los modifican y que a su vez modifican a los que están más allá de sus delimitaciones.

La teoría derivada, la de la semiósfera concibe a la cultura como un organismo dinámico que está transformándose continuamente.

7.12 Sistema

Lotman plantea los conceptos de *semiosfera* y de *Texto* como equivalentes. A su vez se apoya en el concepto de sistema que lo describe como un organismo con una delimitación o frontera que tiene características de porosidad; es decir, una membrana que delimita y a la vez permite el intercambio de información interior-exterior. Este intercambio mantiene el sistema en un permanente estado de transformación y en una alternancia de fases de estabilidad y de dinamismo. Esta condición permite al sistema su supervivencia mediante su permanente adaptación. Como todo sistema, la semiosfera está integrada a su vez por subsistemas que forman partes independientes susceptibles de conceptualizarse en sistemas menores o de integrarse en sistemas mayores.

La estipulación de aquello a lo que designamos como *Texto* depende de la segmentación de elementos que se realice con fines de estudio.

- Una particularidad de los *Textos* es la de conceptualizarlos como sistemas autónomos con cualidades de *inteligencia propia* y de *autodeterminación*; concepción un tanto divergente a la idea de sistema como el formado por partes que se articulan y funcionan armónicamente tal y como se describe en la mecánica celeste.

Los *Textos* ejercen una especie de voluntad propia que los hace entrar en colisión unos con otros y el efecto de sistema es el del resultado de la lucha entre dichas fuerzas frecuentemente opuestas. El antagonismo entre sistemas ha sido estudiado tanto por la ciencia, la filosofía y los estudios literarios; sin embargo Lotman, como con muchos otros de sus conceptos, no lo desarrolló a detalle.

En lo que concierne a los artefactos, cabe puntualizar que sus características están en una especie de diálogo constante con la sociedad y con sus usuarios en el sentido de que modifican las relaciones del entorno y a su vez son retroalimentados por ellas en sus características deseables, lo que lleva al rediseño y a su transformación.

7.13 Texto

El concepto de *Texto* es una derivación etimológica del concepto de *Tejido*. Explica por analogía la idea de que la cultura es un entramado de lenguajes y, por lo tanto, de sistemas de valores, de cosmologías y de esquemas de pensamiento que representan diversas visiones, incluso, históricamente desfasadas, pero que conviven simultáneamente en un mismo espacio y tiempo.

Lotman describe también el *Texto* como un *ensamble*; un todo orgánico en el que *Textos* diversos y autosuficientes intervienen en calidad de elementos de una unidad de un orden más alto; sin dejar de ser un todo se hacen partes, sin dejar de ser diversos se hacen similares.

- Uno de los preceptos indispensables para pensar en un objeto comunicativo como un *Texto* es que este debe estar codificado, como mínimo, dos veces; es decir, que sea portador de al menos dos códigos actuando simultáneamente sobre el destinatario.

A la luz de lo dicho, el texto se presenta ante nosotros no como la realización de un mensaje en un solo lenguaje cualquiera, sino como un complejo dispositivo que guarda varios códigos, capaz de transformar los mensajes recibidos y de generar

nuevos mensajes, un generador informacional que posee rasgos de una persona con un intelecto altamente desarrollado. (Lotman, 1996: 82)

• Además de la metáfora del tejido, el *Texto* se caracteriza por ser una delimitación arbitraria. A partir de su delimitación como sistema cultural, se conceptualiza como un organismo que entra permanentemente en contacto con otros *Textos*; esto provoca la modificación simultánea de ambos.

Las poderosas irrupciones textuales externas en la cultura considerada como un gran texto, no sólo conducen a la adaptación de los mensajes externos y a la introducción de éstos en la memoria de la cultura, sino que también sirven de estímulos del autodesarrollo de la cultura, que da resultados impredecibles. (Lotman, 1996: 100)

Para que una delimitación cultural pueda ser considerada como un *Texto* debe entenderse en constante interacción con su medio, es decir, con otros *Textos*. Este, a su vez, tiene un doble sentido en su proceso de interacción: modeliza el universo en el que está inscrito y también es modelizado por ese mismo universo. El intercambio intertextual provoca una doble modificación: la de lo interno y la de lo externo.

En todo caso la idea de *Texto* es la idea de la existencia de un *mecanismo generador de sentido* que cumple con varias funciones comunicativas dentro de una sociedad:

- Funciona como un mensaje
- Es una memoria cultural que se transforma permanentemente.
- Actualiza parcialmente la personalidad del destinatario
- Es un interlocutor dialéctico con el usuario

- No es un mero agente del acto comunicativo sino la fuente y receptor de la información. (Lotman, 1996: 80)

Cuando pensamos en que un usuario entra en contacto con el artefacto, estamos ante dos textos que interactúan: el usuario posee una serie de códigos y de sistemas de valores que pueden ser similares, pero no idénticos, a los que están depositados en el objeto por su configurador. La interacción se realiza de modo que el usuario modifica y adapta su *tejido* de conocimientos como producto de la interacción.

7.14 Subtextos

Un *Texto* se considera como tal en el momento en que interactúa con su contexto, es decir, con otros textos. Su carácter de sistema le confiere la facultad de ser estructurado y a la vez estructurante. Dicho en sus términos, un texto está conformado por subtextos y/o es subtexto de algo más.

Las diferentes subestructuras de la semiosfera están vinculadas en una interacción y no pueden funcionar sin apoyarse unas en las otras. En este sentido, la semiosfera del mundo contemporáneo, que, ensanchándose constantemente en el espacio a lo largo de los siglos, ha adquirido en la actualidad ya carácter global, incluye dentro de sí tanto las señales de los satélites como los versos de los poetas y los gritos de los animales... (Lotman, 1996: 35)

En este sentido en un artefacto pueden coexistir funciones y soluciones tecnológicas muy antiguas, de la mecánica más primitiva, con las tecnologías digitales más avanzadas.

7.15 Concepto de cultura

El concepto lotmaniano de cultura describe los fenómenos de transformación de las estructuras culturales. Para Lotman, la semiótica de la cultura estudia la interacción de sistemas semióticos diversamente estructurados y no uniformes; estudia un entramado definido por el poliglottismo semiótico. (Lotman, 1996: 78). El tejido, o *Texto*, que forma una cultura, se caracteriza por aglutinar, a su vez, y a un mismo tiempo, diversas manifestaciones culturales, históricas y étnicas que interactúan permanentemente. Por lo que además del tejido de distintos sistemas tecnológicos que hemos mencionado, tenemos un entramado de sistemas de valores sociales, éticos, estéticos, ecológicos, ideológicos, etc. que configuran y sustentan tanto al objeto como al usuario.

7.16 Principio de no identidad lingüística

Este principio se refiere básicamente a que los *Textos* que entran en contacto no comparten los mismos códigos; este desfase genera un fenómeno de homologación y otro de diferenciación de códigos.

En la comunicación humana normal y, aún más, en el funcionamiento normal de la lengua, se parte del presupuesto de una no-identidad de base entre hablante y oyente. (Lotman, 1997: 13)

Este principio explica los fenómenos que se originan en todo proceso de comunicación, en los que el hablante y el oyente no comparten los mismos códigos; en vez de entenderse como

distorsión del proceso se entiende como una *regularidad* que es la responsable de la creación de nueva información.

7.17 Código -vs- Lengua

Lotman distingue entre *código* y *lengua* argumentando que una lengua es un código más la historia y que el *código* es una estructura creada artificialmente que no lleva consigo el peso de la historia y la tradición: el *código* es el modelo ideal de un lenguaje. Por código se entiende comúnmente un sistema definido de elementos diferenciados y finitos que sirven para emitir mensajes bajo cierta normatividad. Esta descripción, que es la más usual, es sin embargo muy simple para abarcar todos los fenómenos de comunicación que se generan. Se utiliza por comodidad pero para comprender la complejidad del fenómeno se requiere de un análisis más detallado de todo lo que implica; algo fuera del alcance de esta investigación. El lenguaje de los objetos es por sí solo un amplio tema de investigación.

7.2 CARACTERÍSTICAS DEL TEXTO

7.21 Delimitación

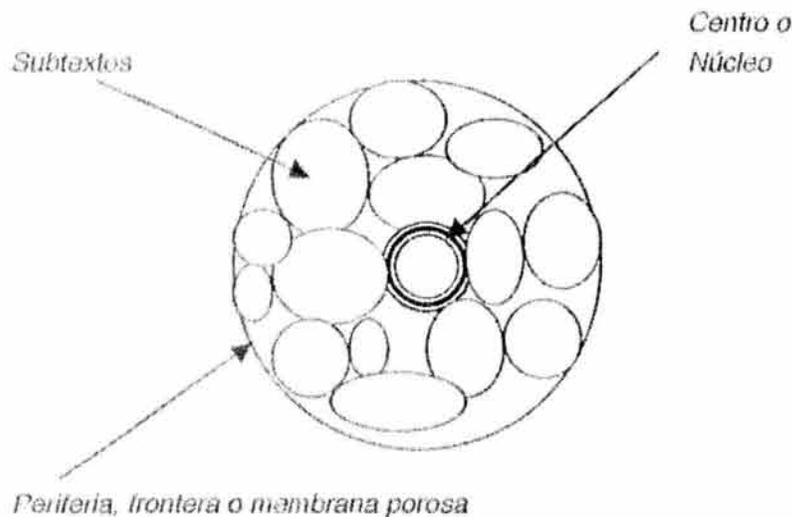
El concepto de semiósfera está ligado a determinada homogeneidad e individualidad semióticas, integrado a su vez por individualidades componentes. La semiósfera se delimita con el concepto de frontera.

La *Frontera* es un concepto abstracto que explica la segmentación semiótica del universo estudiado. Este concepto

es necesario para explicar la idea de *membrana porosa*, que realiza la función de traducir el intercambio de lenguajes con el exterior y ponerlos en circulación dentro de la semiósfera. Esta membrana es el conjunto de *filtros* que realizan la función de traducir los *textos* externos a los lenguajes de los *textos* internos y viceversa.

El carácter cerrado de la semiósfera se manifiesta en que ésta no puede estar en contacto con los textos alosemióticos o con los no-textos. Para que estos adquieran realidad para ella, le es indispensable traducirlos a uno de los lenguajes de su espacio interno o semiotizar los hechos no semióticos.
(Lotman, 1996:24)

ESTRUCTURA DE LA SEMIOSFERA O TEXTO



7.22 Irregularidad

El espacio semiótico que delimita un *Texto* se concibe integrado por *núcleos* o *estructuras nucleares* que marcan la parte más sólida de las convenciones que regulan la generación de sentido.

El espacio semiótico puede tener uno o varios de estos núcleos en su interior. Entre más cerca estén estos núcleos del centro, más dominantes serán al marcar las convenciones para la generación de sentido.

Para Lotman, en la semiósfera o *Texto*, el trazado de las fronteras es arbitrario y de valor únicamente heurístico, pero sirve para focalizar el objeto de estudio que se sabe que, antes que nada, está en permanente transición.

Tanto la historia de la autodefinition cultural, la nominación y el trazado de las fronteras del sujeto de la comunicación, como el proceso de construcción de su contraparte –del otro–, son uno de los problemas fundamentales de la semiótica de la cultura. Sin embargo es necesario subrayar lo principal: el dinamismo de la conciencia en cualquier nivel cultural de ésta exige la presencia de otra conciencia que, autonegándose, deja de ser "otra" –en la misma medida en que el sujeto cultural, al crear nuevos textos en el proceso del choque con el "otro", deja de ser él mismo. Sólo especulativamente se pueden separar la interacción y el desarrollo inmanente de las personas o de las culturas. En la realidad, son aspectos de un único proceso que están dialécticamente vinculados y se convierten el uno en el otro. (Lotman, 1996: 74)

Esto nos lleva a postular una conclusión de primera mano, en la que un artefacto es un *Texto* que forma parte de una configuración textual más amplia con su entorno; es decir, su valor significativo sólo puede actualizarse adecuadamente cuando está inserto en su contexto de uso. Del mismo modo,

un usuario adquiere su *status* cuando forma un mismo *Texto* con el artefacto y con el contexto.

7.23 Sistemas de ordenamiento

Un *Texto* es al mismo tiempo un sistema generador de información y un sistema de ordenamiento de la realidad con características normativas. Dicho sistema se describe con la analogía de los sistemas termodinámicos, que explica los procesos de organización-desorganización de la estructura y de la información que genera, de procesos entrópicos y antientrópicos.

La metáfora implica que el *Texto* es un modo de organización social que alterna periodos de estabilidad de altos niveles de predictibilidad en la generación de la información, con periodos oscilantes de irregularidad en que la información es poco predecible pero altamente novedosa.

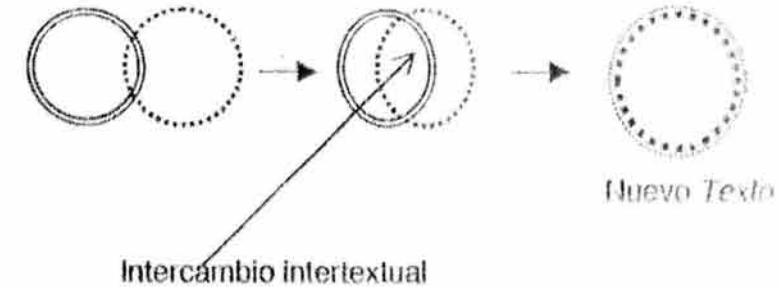
7.21 Transformación textual

La transformación textual es uno de los fenómenos más interesantes que aporta la teoría lotmaniana.

Un texto se define como una estructura en estado de transición entre una estructura precedente y una futura.

Esta definición da lugar a la descripción de diversos fenómenos que se generan en los procesos de transformación que explican el probable origen de los cambios y las posibles consecuencias de la interacción intertextual.

TRANSFORMACIÓN TEXTUAL



Entre los fenómenos de transformación del *Texto*, Lotman describe:

Intercambio espacio-tiempo

La transformación estructural de la cultura sucede como un intercambio centro-periferia e intercambio ayer-hoy.

Transformación temporal

Ciertas transformaciones están determinadas por el tiempo, por lo que no se perciben en el espacio físico sino en el temporal.

No sincronidad

"(...) en el tejido real de la cultura la no sincronidad no interviene como una desviación casual, sino como una ley regular... Los destinatarios, por regla general, todavía están viviendo la etapa cultural precedente (Lotman, 1996: 34)

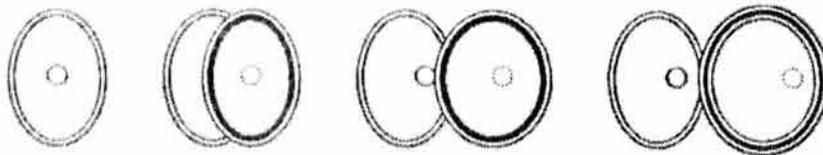
Aumento de la variedad interna

El desarrollo dinámico de los elementos de la semiosfera (las subestructuras) está orientado hacia la especificación de éstos y, por consiguiente, hacia el aumento de la variedad interna de la misma. (Lotman, 1996: 35)

Enantiomorfía

La ley de la simetría especular explica el "desdoblamiento" de los textos, tal y como lo hace una célula al duplicarse. Esto da lugar a una serie de fenómenos en los que los textos replicados no son identidades, sino que se explican como repeticiones no idénticas sino similares que se van diferenciando gradualmente. Dicha repetición da paso a diversos fenómenos que la explican como una duplicación que conserva características del modelo original pero que adquiere las suyas propias. La posterior duplicación de cada uno de los elementos va generando nuevas características que la van diferenciando gradualmente, y a su vez conserva consigo algunas características del modelo original que, sin embargo, se van perdiendo gradualmente.

DESDOBLAMIENTO DE UN TEXTO



Origen del proceso dinámico

La metáfora de la asimetría explica el desbalance que provoca el proceso dinámico. La no identidad entre conjuntos o *Textos* diferentes (asimetría) provoca el intercambio. La identidad (simetría), la estabilidad. Si pensamos que existe una identidad de códigos y de valores entre objeto y usuario, entonces no hay razón para pensar en un proceso dinámico en el que alguno de los dos se transforme. Pero cuando hay una asimetría entre códigos y sistemas de valores entonces o se modifica al objeto o el usuario transforma sus habilidades respecto al objeto.

Asimilación

Los textos pueden cambiar la función que venían cumpliendo al entrar en contacto con una cultura extraña. El proceso de asimilación es también una tendencia hacia una nueva convención dentro del *Texto* en que se han sumergido.

7.25 Polílogo

Lo que se entiende comúnmente como diálogo en un proceso de comunicación, en la teoría textual debe entenderse como polílogo. Es decir que siguiendo una lógica de la complejidad del intercambio que señala esta teoría, dicho intercambio comunicativo no se da entre dos partes (diálogo) sino simultáneamente entre muchas (polílogo). Como ejemplo Lotman explica que:

(...) la arquitectura se compone no sólo de arquitectura: las construcciones estrictamente arquitectónicas se hallan en correlación con la semiótica de la serie extra arquitectónica –ritual de la vida cotidiana, religiosa, mitológica-, con toda la suma del simbolismo cultural. En estos son

posibles los más diversos desfases y complejos diálogos.
(Lotman, Iuri M.: 105)

Conflicto

Lotman menciona en sus escritos el concepto de conflicto para describir el modo en que los textos interactúan, es decir, al entrar en contacto comúnmente entran en colisión unos con otros. Vale esta analogía para describir los procesos de transformación textual. Lotman explica la transformación mediante conflicto del siguiente modo:

Colisión. La colisión intertextual no siempre genera intercambio o preminencia y supresión; en ocasiones genera un tercer sistema.

Diálogo dramático. La interacción entre textos se desarrolla como un diálogo dramático en donde existen transacciones y tensión mutua.

Autodesarrollo. Todo texto está expuesto a transformarse por medio del autodesarrollo pero también mediante colisiones multiformes con otras estructuras culturales.

Sin embargo, siempre existe un concepto idealizado en donde los textos se enriquecen unos a otros en el intercambio de mensajes. Lotman no profundiza en el concepto ni menciona explícitamente otros procesos como la degradación en la irrupción cultural. De este modo el concepto de conflicto está poco desarrollado y pierde la posibilidad de describir una mayor diversidad de fenómenos; además de la colisión pueden haber otro tipo de procesos como la complementación, la disolución, etc.

7.3 LA LOGICA DEL TEJIDO

Más allá de reseñar los puntos principales de la semiótica de la cultura de Lotman, es interesante plantear la lógica del texto como un modelo descriptivo de la complejidad.

Esta lógica descriptiva, a la vez de la heterogeneidad de los sistemas y de su dinamicidad, puede estipularse desde diversos niveles. En el nivel teórico, cuando se habla de *Texto* se entiende a la teoría lotmaniana como la descripción del tejido de la cultura; vista desde el nivel macro, podemos hablar del **macrotejido**. Pero si pensamos en la semiótica de Peirce, también podemos explicarla como la descripción del proceso de *tejido simbólico* visto desde la dimensión del individuo, el **microtejido**.

Aunque ambos desarrollos teóricos tienen notables diferencias conceptuales y en determinado momento su planteamiento metodológico puede llegar a ser muy distinto, ambas semióticas plantean una descripción del *tejido simbólico* de la realidad y de su dinámica. Si Lotman considera la descripción de la transformación del tejido cultural, Peirce explica el micro detalle del tejido simbólico.

Por otra parte, Umberto Eco tiene su propia versión.

La posibilidad descriptiva de la lógica del tejido simbólico puede ser mucho más amplia que la de Lotman; la cultura es conceptualmente un *Texto*, pero también un artefacto y un usuario se pueden describir como *Textos*.

La versión de Eco (1979) parte del concepto de *Lector modelo* y está inscrita en el modo semiótico que tiene un lector para comprender un texto narrativo. En su descripción Eco plantea la narratividad como una abstracción en la que el tiempo juega

un factor configurante de lo simbólico y abre la propuesta de que el concepto de *Lector modelo* y el de narratividad se trasladen a otras áreas (Eco, 1979:21)

Antes de describir brevemente su planteamiento mencionaremos que si bien la propuesta de Lotman y de Eco se consideran desarrollos post o neo-estructuralistas, en general trataremos de abordar en esta tesis la percepción simbólica no como un proceso de *descodificación* sino como un proceso de *cómputo* en el que los fenómenos simbólicos se aprehenden sin la necesidad de estar codificados.

En este sentido, y en primera instancia, en vez de abordar el *Texto* como como un *tejido* de códigos, debemos abordarlo como un tejido de sistemas de valores, de cosmovisiones, de intereses y de normatividades sociales.

7.31 El lector modelo

El *lector modelo* es un desarrollo conceptual similar al de receptor y en algún sentido relacionado al de usuario pues este es quien recibe el mensaje o el fenómeno simbólico.

Conocer las competencias culturales del *Lector modelo* supone saber el conjunto de conocimientos y de habilidades que tiene el receptor para que el mensaje sea propuesto por el autor en los términos que el receptor sea capaz de manejar: la experiencia de la vida, los conocimientos académicos, la visión del mundo, las habilidades laborales e incluso, los intereses y expectativas respecto al mensaje son parte de las competencias culturales del receptor.

Cuando se comprenden estas competencias culturales y se provee el mensaje acorde a estas, se tiene la posibilidad de hacerlo más significativo y comprensible, y con un grado más

satisfactorio de integración a su medio cultural; por lo tanto, la aceptación será más positiva.

Por *competencias culturales* se entiende que son el conjunto de conocimientos y habilidades que debe tener el receptor o usuario de un mensaje para poder comprenderlo del modo que el enunciatario desea que lo comprenda. Eco también les llama "ideología" y se refiere al patrimonio del saber del destinatario, en nuestro caso el usuario, a sus conocimientos previamente estructurados como sistemas de unidades culturales y sistemas de valores, "una visión del mundo condividida entre muchos parlantes y en el límite de la sociedad." (Eco, 1968: 156). A su vez, Greimas le llama *rejilla de lectura* y explica que es la visión del mundo propia de cada cultura. Es de naturaleza social y es ampliamente variable en el tiempo y en el espacio. Nos permite otorgarle un significado a las cosas del mundo, y es una proyección de la mente sobre ellas. Se adquiere con la educación que ofrece cada cultura particular.

La *rejilla de lectura*:

(...) es la que nos vuelve el mundo significativo permitiéndonos identificar las figuras como objetos, clasificarlos, relacionarlos entre ellos... funciona como *código* de reconocimiento que vuelve el mundo inteligible y memorable. (Greimas, 1978: 23)

- Umberto Eco desglosa el análisis del *Lector modelo* como el estudio de los códigos y subcódigos involucrados en el mensaje. En ese sentido está hablando del *tejido de códigos* que interviene en el acto comunicativo. Esto elimina la burda idea de suponer que el mensaje se transmite a un sólo nivel (1 código únicamente). Cuando se comprenden los subcódigos involucrados se puede acceder a un control más fino del mensaje y, por lo tanto, crearlo en términos más satisfactorios.

Para comprender las equivalencias entre un *lector modelo* (término de un contexto literario) y un usuario, hay que hacer una abstracción y homologarlos.

Entonces el *Lector modelo* es:

- Quien recibe el mensaje
- Es un ser culturalmente definido con conocimientos específicos
- Tiene unas habilidades muy concretas para comprender un mensaje y carece de otras que están inscritas en el mismo como parte de las habilidades del emisor
- Aceptamos que un "objeto", en el ámbito del diseño industrial, es un conjunto organizado de elementos materiales, transformados por el ser humano (un artefacto), con el fin de su uso instrumental.

Como objeto de un estudio semiótico, el artefacto, se conceptualiza como un mensaje que comunica sus funciones (Eco, 1968), y que está sujeto a decodificaciones denotativas y connotativas. Siendo importante aclarar que un objeto funciona como mensaje no porque sea expresamente pensado de ese modo sino por la capacidad humana de otorgar significado al mundo que le rodea.

7.32 El *Texto* en Eco

Es el concepto complementario al de *Lector modelo*.

Un *Texto*, de modo simplificado, supone, a su vez, otros conceptos (Eco, 1979):

- Es un conjunto organizado de "enunciados" mediante los cuales se construye una versión específica de la realidad. Se acepta la posibilidad de denominar como "enunciados" a los elementos que se agrupan y adquieren un valor significativo, análogo a como se construye el significado lingüístico en primera instancia, pero sin puntos que marquen el término abí.

- Un *Texto* es un tejido de códigos de una multiplicidad de signos parciales. Este tejido construye el mensaje global denominado *Texto*.

- Un *Texto* es un signo complejo formado a su vez por subconjuntos de signos.

- Un *Texto* es un mensaje incompleto, que el receptor o *lector modelo* debe completar. Es decir, el mensaje lleva implícita una gran cantidad de conocimientos que debe poseer el receptor. Si el usuario o *lector modelo* no tiene esos conocimientos será incapaz de completar el mensaje, es decir, entenderlo (o interactuar con él) en su totalidad; o por lo menos, tan sólo lo entenderá parcialmente. De este modo, se quiebra la eficacia comunicativa.

Todo esto puede llevarnos a comprender que la no identidad entre los códigos del artefacto y los del usuario es más bien la regla que la excepción, y que un objeto siempre estará sujeto a una enorme gama de variaciones en su uso, que el diseñador debe comprender para poder decidir entre la opción de restringir, o al contrario, de fomentar.

SINTESIS DEL CAPITULO 7

- La teoría del *Texto* es una propuesta de cómo describir los procesos de transformación de la cultura
- El concepto de *Texto* puede referirse a la cultura en su totalidad, a las partes que la integran, a los subgrupos culturales, a sus individuos y a sus instrumentos
- El concepto de *Texto* es una derivación del concepto de *tejido* que explica el entramado de la cultura
- La semiótica textual describe a la cultura como un organismo vivo que mantiene procesos de intercambio simbólico con el entorno
- La realidad más importante de un texto es su permanente transformación
- Un *Texto* no es el resultado de la cooperación armónica entre sus partes sino la resultante de procesos más complejos como el conflicto, la cooperación, la asimilación y la degradación entre otros
- Esta teoría tiene contrapartes que también explican los procesos de tejido simbólico de la realidad, tales como la semiótica peirceana y el desarrollo semiótico de *lector modelo* de Umberto Eco.

CASO 10

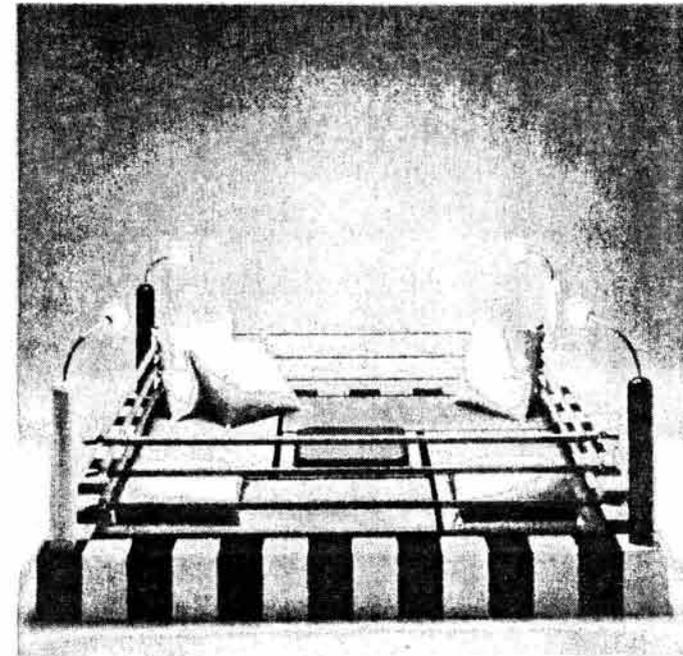
La intertextualidad

LA SALA WATANAYA

Seleccionamos este ejemplo debido a que su intertextualidad es mucho más obvia de lo común. Para entender su razón de ser hay que saber que este mueble híbrido del diseñador japonés Masamori Umeda es parte de una corriente dentro del diseño de los años 80 llamada MEMPHIS. Esta tendencia impulsada por un grupo de diseñadores italianos planteaba una alternativa dirigida en contra del funcionalismo de la Bauhaus.

El mismo nombre de Memphis plantea la contradicción como símbolo de su ideología crítica; se refiere al mismo tiempo a una de las ciudades más antiguas, cuna de la civilización -con toda la solemnidad que esto conlleva- y a la actual ciudad de Memphis lugar de nacimiento de Elvis Presley -ícono de la popular moderna. Esta antítesis es la base de la ideología de los diseñadores de Memphis, y plantea la conformación del enfrentamiento semántico en sus diseños. En *Wataraya*, dicha oposición semántica está en primera instancia en la confrontación del concepto de sala -lugar de convivencia- con el de ring de box -lugar de enfrentamiento. Por otra parte, está el uso del tatami, que es un material venerado en el Japón, con una traducción de cientos de años en los que se ha utilizado del mismo modo y que tiene toda una carga simbólica que es parte de las más ancestrales tradiciones japonesas.

Sin embargo en este caso se usa como piso de un ring que representa algunos de los aspectos más banales, primitivos y burdos de la cultura contemporánea. Estos choques propios de Memphis reflejan de un modo demasiado obvio la intertextualidad, sin embargo, la gran mayoría de los objetos que utilizamos están configurados con una amplia gama de características intertextuales. (Ver: Horn, 1986: 75)

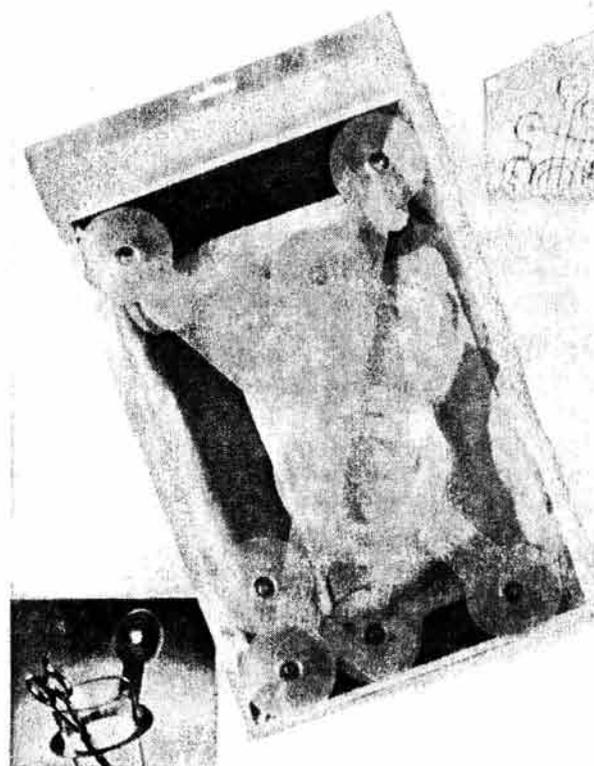


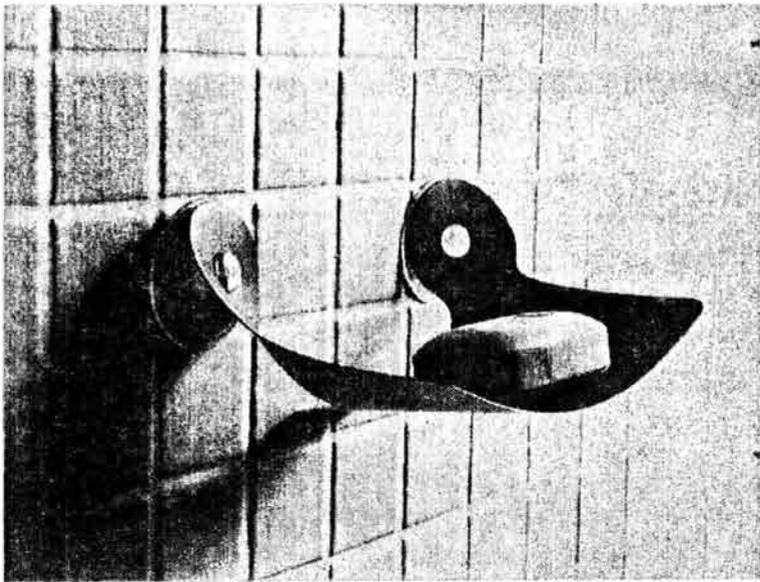
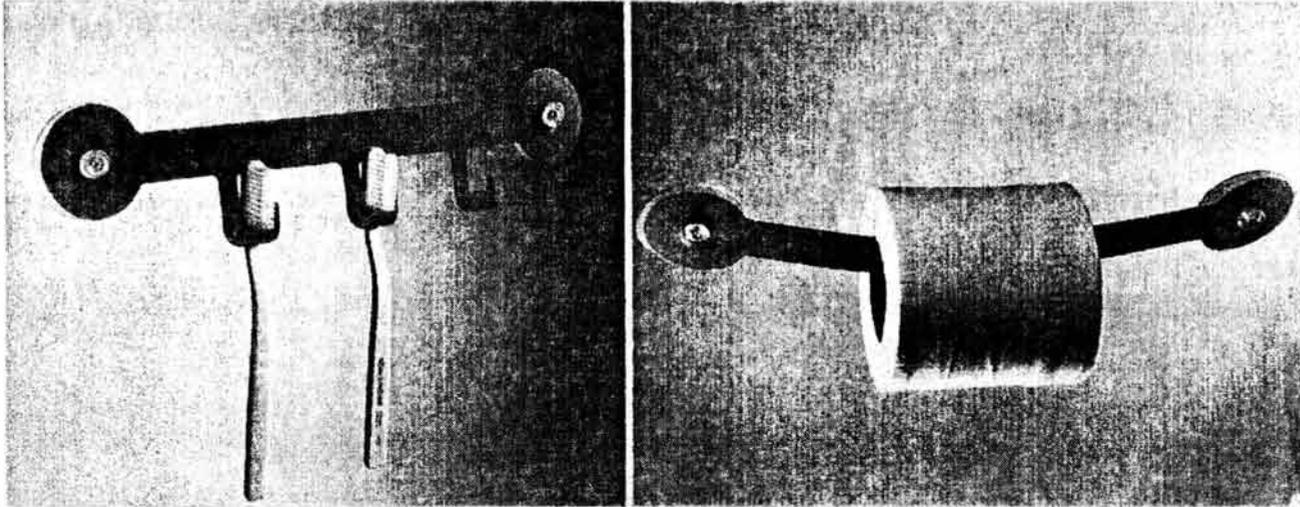
ELEMENTOS PARA UNA SEMIOTICA DEL USUARIO EN EL DISEÑO INDUSTRIAL

LOS COMICS EN LOS ARTICULOS DE BAÑO

Los artículos de baño tradicionales tienen una funcionalidad establecida desde hace mucho tiempo. Cómo debe ser su morfología, su empotrado en la pared y sus posibilidades de uso no habían tenido ninguna variante importante en general. El diseñador italiano Fabio Bortoloni transfirió todo un sistema de valores conceptuales de los comics y creó unos artículos de baño que nacen de una lógica bidimensional y que utiliza un material muy moderno (lámina de flexible de polipropileno que se consigue en papelerías). Estos artículos a su vez reflejan un modo muy desenfadado de comprarlos, colocarlos, usarlos, removerlos y darles aplicaciones alternas y creativas; de este modo reflejan la mentalidad de los jóvenes de la generación del comic. Si bien, hay una intertextualidad formal bajo la lógica de las viñetas de la historieta moderna, el intertexto refleja más bien la influencia de una mentalidad y un modo de ser de los jóvenes de nuestra época, que actualiza no sólo materiales y formas, sino sobre todo estilos de vida. Según la descripción del propio Bortoloni: "Estos soportes pueden utilizarse como elementos pensados para no tener que perforar las paredes, pueden colocarse en el baño, en el azulejo, en la ventana, sobre el azulejo de la cocina, sobre los muebles laminados, etc. de un modo distinto que los objetos existentes a base de ventosas, no son monofuncionales ni rígidos; se pueden adaptar y modificar al gusto. La forma es atractiva y no demasiado rígida."

"Questi fustellati possono essere utilizzati come elementi pensili senza praticare fori alle pareti, possono essere appesi in bagno, alla mattonella, alle finestre, sulle piastrelle di cucina e sui mobili in laminato ecc. Diversamente da oggetti con ventose già esistenti, non sono né rigidi; si possono adattare e modificare a piacere. La forma è accattivante, non troppo rigorosa." (Ver: Tommasini, 1999: 52-55)





IV. SEMIOTICA DE LA ACCION

8. EL CONFLICTO Y LA ACCIÓN RITUAL

En este capítulo se analizan:

- El concepto de acción
- El marco conflictivo que depara a toda acción
- Las motivaciones humanas para actuar
- El concepto de ritual
- Los fundamentos de la acción ritual
- La base mítica de las acciones

INTRODUCCION

El ser humano sólo puede estudiarse adecuadamente como tal en sociedad. Esta es una de las máximas de la filosofía antropológica: si el individuo aislado no se hubiera realizado en la interdependencia social conservaría el mismo *status* que los demás animales.

Vivir en sociedad determina el comportamiento en base a un complejo tejido de normas que regulan lo que es posible y lo que no lo es. En base a la lógica del *tejido* que hemos visto podemos decir que el comportamiento está determinado en cada situación de la vida por diferentes marcos normativos contruidos dentro de la cultura y que nuestro interés de estudio se centra en el hecho de que la acción es significativa de acuerdo a esas normas.

En base a los marcos normativos el individuo ajusta su conducta, es decir, le sirven de guía a su comportamiento, regulan sus acciones; aunque dentro de ellos lo haga comúnmente con una gran libertad y espontaneidad.

El estudio de la acción permitirá construir un marco teórico sobre el que podamos visualizar como es que un objeto representa una determinada gama de posibilidades de acción en torno a él, y como esas pautas de comportamiento se han llegado a establecer a partir de narraciones de tipo mítico.

Estos estudios pueden servir para desarrollar una teoría del *performance*, del desempeño que permiten los objetos al usuario; desde una perspectiva social y no sólo fisiológica.

8.1 EL CONCEPTO DE ACCION

8.1.1 Creencia

Para entender la idea de acción primero hay que entender la de creencia.

El fundamento de que la creencia precede a la acción, y al pensamiento, ha sido tratado en la antropología, y explica que para establecer una relación con el mundo, y poder actuar en él, el sujeto tiene que formarse una expectativa previa de las consecuencias de su actuación. Peirce desarrolló su triada de representaciones posibles influenciado por esta hipótesis.

- La formación de una creencia parte de la duda surgida sobre cómo actuar y cómo pensar (*Belief-doubt*). Ya formada la creencia el sujeto procede a la acción en base a ésta, y su utilidad no consiste en su valor de verdad puesto que aunque resulte incorrecta la expectativa le permite desenvolverse, y posteriormente corregir la creencia en base a la experiencia resultante de la acción: esto genera la reconfiguración de la expectativa inicial. De este modo el mundo se va resignificando.

(...) creer algo implica tener una serie de expectativas que regulan mis relaciones con el mundo en torno, pues al creer en un hecho considero que ese hecho forma parte del mundo real y, por lo tanto, me relaciono con el mundo contando con su existencia; el concepto de creencia responde entonces a un interés epistémico, no a uno psicológico. (Díaz, 1998:60)

También se plantea la evolución continua del pensamiento, en razón de que las creencias primigenias del ser humano se van transformando históricamente.

Para Peirce, el resultado final de la evolución de estas creencias hipotéticamente será una síntesis del pensamiento en la cual el conocimiento del mundo se cristalizará en uno solo.

Desde la visión antropológica, distinta pero no contraria a la visión de Peirce, Díaz establece al respecto que

(...) este cambio tiene una sola dirección: el paulatino debilitamiento y sustitución de las creencias y nociones místicas por las seculares. (Díaz, 1998:191)

8.12 Acción

El estudio de las acciones en la semiótica del usuario en el diseño industrial reviste especial importancia debido a que estas son transmisoras de significado. Podemos decir que nos permiten comprender la relación del usuario con el artefacto porque las acciones son significativas. Más aún:

(...) las acciones de los individuos son la unidad de análisis tanto como las estructuras sociales. (Díaz, 1998: 161)

8.13 Teleología de la acción

Se dice que una acción tiene un carácter teleológico, es decir, una finalidad, que es el cumplimiento de la expectativa formada en la creencia. Un artefacto es parte de esa expectativa y su uso tiene también ese mismo carácter.

Al usar un objeto esperamos que se cumpla la expectativa que tenemos de él; lo usamos con una finalidad.

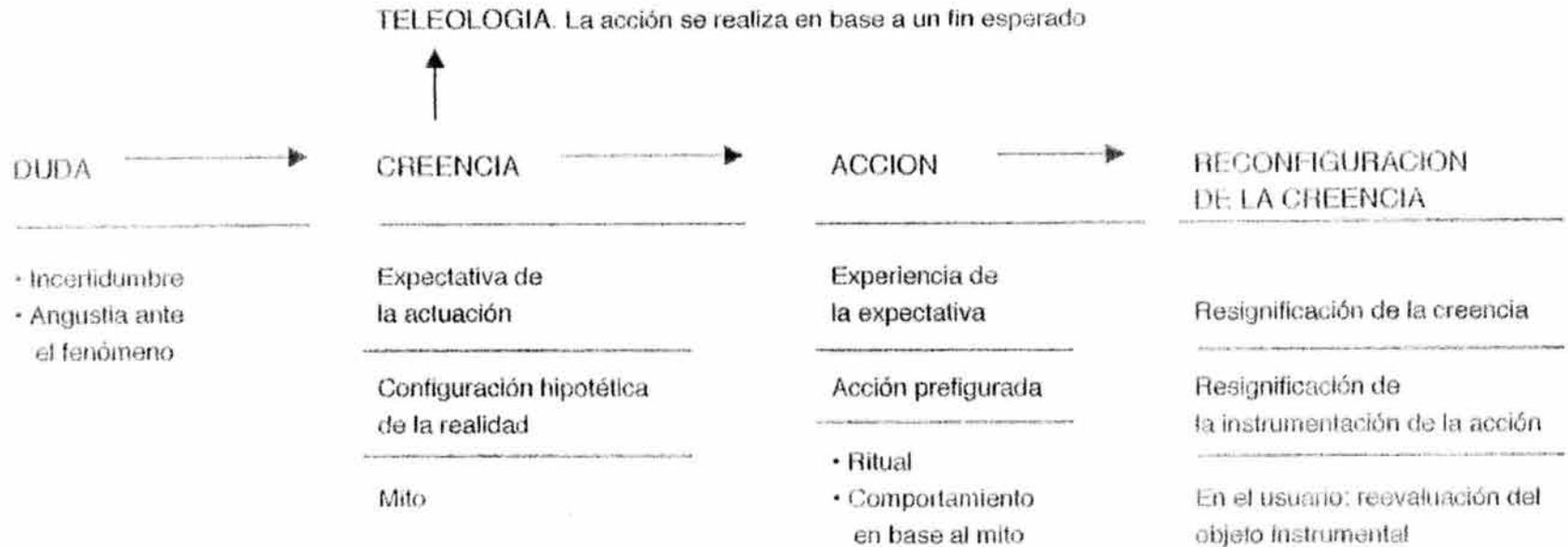
(...) la acción aparece como un proyecto, como teleológicamente dirigida y motivacionalmente anclada; en ella se expresa un plan, una intención y una elección desde los que se vuelve significativa para el sujeto y para el interprete. (Ruano de la Fuente: 67)

Cuando se habla de *teleología*, algo con fines o propósito, la acción, se está haciendo referencia a que *teleo* es el verbo que actúa sin esperar obtener algo como resultado de su actuación, es decir, su acción está preferentemente por obtener algo a cambio de ella; tiene una finalidad. La teoría de la dramaturgia también ha desarrollado su propia descripción de la acción, sustentándose en cómo que en la vida real transcurre el devenir de los hechos y cómo los afecta:

La acción es el elemento primordial dramático mediante el cual se sintetiza la historia, corta o interminable, en el espacio y en el tiempo escénicos; opera como un medio de interrelación; es siempre un principio transformador y dinámico que pasa, siempre en *crescendo* de una situación a otra, produciendo la ilación lógico-temporal de diferentes estados y de diferentes tiempos. Da unidad a una situación de principio con una situación de final...

La acción dramática modifica en forma gradual la mente y la realidad objetiva del personaje que la ejecuta. (Rivera, 1989: 38)

PROCESO DE DESARROLLO DE LA ACCION



8.2 LA CONSIDERACION DEL CONFLICTO

Suponer que el uso de un objeto transcurre "felizmente" tal y como se esperaría en una creencia inicial, es una visión simplista en la que se cae comúnmente. Toda acción transcurre en el tiempo y en su devenir va a enfrentar obstáculos no previstos. El acercamiento a una filosofía del conflicto tiene que ver con una visión filosófica del drama. Este tipo de filosofía se ha desarrollada bajo distintos

nombres en diversas disciplinas: conciencia trágica, drama social, etc. y postula que en el transcurrir del tiempo un *agente* que tiene un *cometido* se va a enfrentar con una o varias *adversidades* imprevistas en un destino que le depara sucesos o enfrentamientos inevitables e imprevistos, que van a actuar en su contra y van a limitar su libertad de acción y a tratar de anular parcial o totalmente su propósito. Esta visión "dramática", de los enfrentamientos de un agente en su devenir incluye la *transformación* del *status* del agente

ocasionada por el simple transcurrir del tiempo, así como por el choque con otros agentes.

- La dramaturgia ha tratado con esta perspectiva como parte de su propia identidad y su visión intrínseca del mundo, y básicamente, la plantea como una condición ineludible del ser humano: en ella el sujeto transforma su *status* individual, social y espiritual debido a todo lo que enfrenta durante el transcurso de los acontecimientos de la vida.

El concepto de *drama* se suele utilizar de diversos modos, tanto por su etimología, que significa *acción*, como para señalar la existencia de un conflicto. El vocablo se le atribuye a los Dorios que utilizaban la palabra *dram* para señalar el *hacer* o la *acción*. Argumentaban que la acción es significativa, al *hacer se dice*; una acción tiene un significado al igual que las palabras.

8.21 El conflicto en la acción

El conflicto supone un carácter destinal o inevitable del devenir. El transcurso de la actividad de un ser humano o incluso de la materia, a quienes se les puede denominar en general *agentes*, es el desarrollo de su facultad para cumplir con un propósito a costa de salvar los obstáculos que el destino le depara.

La visualización del conflicto dentro de la teoría de sistemas puede apuntar a que no se conciba esta teoría como una realización *feliz* de los elementos participantes, incapaces de actitud propia y limitados a cumplir su rol dentro del mismo. En este sentido acerca de la teoría de sistemas se han manifestado tanto Max Weber como Iuri Lotman.

Dentro de su marco conceptual, Weber otorga una especial consideración a la indeterminación; de acuerdo a su crítica de los *sistemas armónicos* no existe la regularidad en los procesos sociales y ni siquiera en los procesos naturales como comunmente se piensa. De este modo estableció que existen procesos con grados de regularidad en combinación con grados de indeterminación, lo que hace que ni los procesos naturales sean tan predecibles ni tampoco “las acciones humanas son más incalculables que cualquier proceso *individual* de la naturaleza.” (Ruano de la Fuente: 71) Con este parámetro de fluctuación e intercambio entre regularidad e indeterminación desarrolló un modo de acercamiento al estudio de la acción desde una perspectiva socioeconómica, que puede extenderse a otras áreas.

En síntesis, con la perspectiva de la inevitable presencia del conflicto se apunta a que el resultado de un sistema es producto del enfrentamiento entre sus partes y no de su “feliz y animada” colaboración, y habría que incluir una tercera opinión: que la gama de posibilidades de interacción entre elementos del sistema puede ir gradualmente de la cooperación mutua hasta el enfrentamiento. El desempeño del sistema será el resultado de esta gama de posibilidades de interacción.

- En la antropología, en el análisis del ritual y de las acciones inscritas en él, Díaz apunta que el antropólogo Max Gluckman propuso una técnica detallada de “descripción de procesos sociales en apariencia triviales. Supone que los conflictos están en el corazón de los procesos y estructuras sociales...” (Díaz, 1998:164)

De este modo, la visión más objetiva de la interacción social mediante rituales está basada en el reconocimiento del desarrollo ritual no como una armónica colaboración, sino como un proceso ritualizado de lucha entre sus participantes.

Los análisis situacionales desplazan la atención del antropólogo. Ya no hacia una estructura social rígida o hacia una normatividad coherente que determinan las acciones de los individuos de acuerdo con el lugar que ocupan en aquella y al papel o rol que tienen que desempeñar, sino ahora al de una estructura histórica de prácticas que sistematiza, organiza y transforma los procesos y la vida sociales. (Díaz, 1998:164)

Victor Turner fundamentó igualmente su antropología en esta visión de la interacción social -pensémosla siempre ritualizada- sustentada en relaciones conflictivas que dan origen a su transformación.

Constata la viabilidad fecunda de esta proyección e integración la misma obra de Victor Turner. Señalo apenas tres ejemplos: sus ideas sobre los dramas sociales, desde los cuales se concibe a la vida social como un proceso eminentemente conflictivo y no armónico; sobre la anti-estructura y la liminalidad, en donde se pueden dar momentos de genuina revelación filosófica y de reflexividad que permitan descubrir las limitaciones e incompletud básica e insospechada del orden social, del lenguaje y el pensamiento, de la sociedad y la religión; y finalmente su antropología del *performance* y la experiencia. (Díaz, 1998:310)

8.22 El estudio de la acción

Para estudiar la acción, en su calidad significativa, Weber hizo la distinción entre una *comprensión directa del sentido*, y una *comprensión explicativa*, de tipo teórico.

La comprensión directa del sentido se consigue inmediatamente ante la sola demostración de la acción (:68)... la comprensión explicativa... Difiere de la comprensión directa, en que implica además la clarificación del vínculo de motivos (:69)... (Ruano de la Fuente: 68-69)

Asimismo consideraba que las acciones se basan en los impulsos y en la intencionalidad racional, y a partir de la combinación de estas dos motivaciones se construye toda la gama de acciones posibles del ser humano. En síntesis, acción racional y acción irracional. (Weber, 1909: 15-16)

También estableció que en la construcción de una tipología de las acciones sólo deben entenderse éstas como punto de partida del estudio de las pautas de comportamiento en cuanto manifestaciones de un tipo ideal. (Weber, 1909: 14)

Por *motivo* entendía las razones que tiene alguien para comportarse de una manera. Para una *comprensión explicativa* de la acción, que es la que le interesa a la sociología, se deben tomar en cuenta que:

- a) La *comprensión explicativa* de la acción sólo se entiende apoyada en la comprensión directa
- b) La *comprensión directa* y la explicativa de la acción deben complementarse
- c) La *comprensión integral* de la acción es:

- comprensión directa de la acción
- explicación de la secuencia
- explicación de los motivos de la acción
- comprensión explicativa de la acción
- comprensión del sentido de la acción.

• Para estudiar la acción sólo podemos establecer hipótesis causales, que no podemos determinarlas como válidas hasta que veamos el resultado real de la acción en la práctica (Weber, 1909: 19). En el estudio de la acción, también las descripciones que de ella se hagan sólo serán tipos ideales puesto que:

En la mayoría de los casos en el mundo *real* las gentes actúan en un estado de autoconciencia confusa o inconsciencia total de su "significado intencional". El agente tiene más un vago "sentimiento" de su significado que un genuino conocimiento de él, o una "conciencia clara del mismo". La mayoría de las veces actúa por impulso o hábito. En tal caso, el significado de la acción alcanza el nivel de la conciencia sólo de vez en cuando... En la vida real, la acción significativa genuinamente efectiva (es decir, plenamente consciente y claramente comprendida) es sólo un caso límite. (Weber, 1909: 37)

8.3 EL RITUAL

A partir de la toma de conciencia que habíamos mencionado, sobre la realidad del conflicto en la existencia humana, podemos analizar como es que los individuos actuamos orientados por ciertas narraciones que aprendemos culturalmente; en este sentido los usuarios actúan y utilizan

los artefactos guiados por *historias* que han aprendido en su vida, y lo hacen generalmente inconcientes de ello. Estas historias son derivaciones de antiguos mitos; comúnmente son la recreación y la actualización de estos. En ese sentido se considera que los rituales son la parte actuada de los que sin saberlo guían nuestras vidas. El ritual es el marco que conforma el transcurso de la acción y en el confluyen toda clase de significados que a la vez estructuran las acciones. En primera instancia, el ritual se define de modo como:

(...) la reiteración obstinada de ciertos actos, algunos de ellos privados, casi inevitables, ejecutados con formas y en tiempos y lugares ya precisados con anticipación... (Díaz, 1998:9)

A partir de esta descripción Cruz amplía el concepto y establece su estudio dentro de la cultura:

(...) locus privilegiado de la costumbre o tradición: asiento de las prácticas sagradas y los procesos simbólicos formales; pantalla en la que se proyectan de un modo más o menos transparente las formas de pensamiento de los pueblos; representación solemne de la estructura social; expresión de la cohesión, integración y unidad de las colectividades... (Díaz, 1998:13-14)

Aunque sigue teniendo los mismos fundamentos, el concepto de ritual se ha transformado en la historia, siguiendo aproximadamente la siguiente evolución:

1. Primero estaba ligado a las costumbres primitivas
2. Después se vinculaba sólo a las actividades religiosas
3. Actualmente se consideran extendidas sus características a actividades del mundo secular vistas desde un origen

expresamente religioso o como una transformación de tradiciones originadas en el interior de alguna doctrina. Ya reconocido como un fenómeno cultural universal, no exclusivo de la religión, el ritual se definió como una acción *representacional* no necesariamente religiosa, característica de cualquier cultura y diferenciada de lo que se llama una acción *técnica*, que tiene por único fin una actividad práctica no ligada a cuestiones de representación simbólica en una sociedad.

- Otro modo interesante de abordar el ritual es como *pensamientos actuados* que permiten un ordenamiento de las operaciones sociales.

(...) la realización de cualquier ritual tiende inevitablemente a fortalecer las creencias que lo sustentan, pero además resultan una instancia de evaluación social de los actores específicos que participan en él. (Díaz Cruz, 1998:45)

El origen del ritual es anterior al del pensamiento, se le considera una fase primaria de este, mediante símbolos, propio de la actividad racional. En primera instancia el ritual se asocia a las creencias, a las explicaciones no racionales del mundo:

El "ritual" se distingue –apuntó Gluckman (1962:22)- por el hecho de que se refiere a "nociones místicas", que son "patrones de pensamiento que atribuyen a los fenómenos cualidades suprasensibles, cualidades, o parte de ellas, que no se derivan de la observación o que no pueden ser lógicamente inferidas de ella; cualidades que los fenómenos no poseen". (Díaz, 1998:185)

8.4 DEL RITUAL AL MITO

Una de las posturas más interesantes sobre el ritual es que está ligado al mito, en general se dice que un ritual es un mito actuado o la representación de él; cada uno es la contraparte del otro.

Desde un punto de vista en el que se concibe el estudio del ser humano como un ser aislado, la formación del mito corresponde a una manifestación psicológica ocasionada por la necesidad de explicación y de interacción con el entorno; desde el punto de vista social, el mito y su consecuente ritual marcan las convenciones sobre las cuales un grupo humano va a pensar y a normar sus acciones.

La concepción más tradicional que liga directamente el ritual al mito es la de Malinowski, que explicó como ambos forman la contraparte de un mismo fenómeno humano:

No existe magia importante, ni ceremonia ni ritual alguno que no comporte un credo, y tal credo está urdido en forma de narración. La unión es muy íntima, puesto que el mito no sólo está considerado como un comentario de información adicional, sino que es una garantía, una carta de validez y, con frecuencia, incluso una guía práctica para las actividades con las que está relacionado (...) *el mito es la causa real que ha originado la norma moral, el agrupamiento social, el ritual o la costumbre* (...) proporciona al hombre el motivo del ritual y de las acciones morales, junto con indicaciones de cómo celebrarlas. (Díaz, 1998:147)

- Por otra parte, el antropólogo Leach explicó la idea de que el ritual tiene dos polos opuestos: en un extremo está ligado a un ámbito y en el otro corresponde a actividades técnicas que están más bien ya ligadas exclusivamente a la esfera de la

actividad económica y que representan la pérdida de la sacralidad en la vida social. Díaz Cruz lo resume así:

A cambio de una dicotomía absoluta, Leach postula la idea de una escala continua: "En un extremo tenemos las acciones que son completamente profanas, completamente funcionales, pura y simplemente técnicas; en el otro extremo tenemos las acciones completamente sagradas, estrictamente estéticas, técnicamente no funcionales. Entre esos dos extremos tenemos la mayor parte de las acciones sociales que participan en parte de una esfera y en parte de otra... Desde este punto de vista, la técnica y el ritual, lo profano y lo sagrado no denotan *tipos* de acción, sino *aspectos* de casi cualquier acción. La técnica tiene consecuencias materiales y económicas que son cuantificables y predecibles; por otra parte, el ritual es una exposición simbólica que "dice" algo sobre los individuos que participan en la acción. (Díaz, 1998:236)

El estudio del ritual reviste especial importancia por colocar a los artefactos en una dimensión distinta a la que los conciben los diseñadores: los coloca como un elemento más dentro de la acción humana, como la instrumentación del usuario para satisfacer deseos, propósitos o necesidades.

8.5 CARACTERÍSTICAS DEL RITUAL

El antropólogo Rodrigo Díaz establece que el estudio del ritual se organiza de dos modos:

i) A partir de la diferenciación entre *creencia* y *acción* en el sentido explicado anteriormente. En el ejercicio de esta dicotomía el ritual es una *expresión de la actividad mental* realizada en la *creencia*.

ii) Por otra parte se entiende que establece una relación paralela entre el registro verbal (*narración*) y el corporal (*acción*), (*logomenon* y *dromenon*); entre *mito* y *ritual*.

• Para comprender como se desarrollan los rituales es necesario entender tres de sus características básicas: a) la **inconciencia** de que se están realizando, b) la estructura que los define y, c) los **beneficios** que reporta.

a) Inconciencia

El ritual integra socialmente, delimita el mundo cultural como una manifestación imaginaria y se experimenta sin conciencia de ello:

Gluckman exigió de los hombres rituales la satisfacción de dos requisitos, que en realidad se constituyen en condiciones *sinequanon* de toda vida ritual: *el requisito de la ignorancia y el de la inconciencia*. (Díaz, 1998:220)

De este modo supone la inconciencia de los participantes, de lo que están reflejando con sus actos; al mismo tiempo, los participantes evocan su aceptación del orden social en el que viven. Es decir, los individuos lo viven, lo reconocen, lo usan, se adscriben a él, se desenvuelven dentro del mismo, reconocen la manifestación dentro de él de los demás participantes pero no son conscientes del simbolismo bajo el que están actuando. De algún modo la conciencia del ritual supone la capacidad de trascenderlo y la posibilidad de salirse de él; salirse de la protección mítica que describe Campbell cuando habla del mito como la *placenta* que protege al individuo hasta que madura emocionalmente y se hace cargo consciente de su existencia.

b) Estructura

Díaz (1998:225-227) propone algunos de los criterios que sirven para demarcar la estructura de un ritual, criterios propuestos por los antropólogos. Explica que no deben tomarse ni como fijos ni como absolutos.

(...) nos permiten trazar un perfil o contorno de los rituales: constituyen una suerte de criterio débil de demarcación. No más. Ni todos los rituales satisfacen estas propiedades formales, ni cada una de estas es exclusiva de las prácticas rituales. (Díaz, 1998:225-227)

En síntesis, esos criterios a los que se refiere son:

Repetición. Los rituales se repiten en forma, contenido, espacio y tiempo, o en cualquiera de estas combinaciones.

Acción. El ritual configura una actividad no espontánea. Se implica necesariamente el *hacer* algo y no sólo decirlo o pensarlo.

Estilización. Las acciones rituales son extraordinarias. Conllevan la expresión de una fascinación por el acto. **Orden.** Los rituales son eventos organizados, con principio y fin, y aunque no excluyen la espontaneidad, están prescritos en espacio y tiempo. Sin embargo, el orden predeterminado en el ritual puede llegar a ser muy preciso.

Reglas y guías. Los rituales son prescritos por tradición, y explícitamente señalan quien hace qué y cuándo.

Determinan quien participa en él y quien no. **Evocación y puesta en escena.** Los rituales intentan producir un estado de alerta y atención.

Dimensión colectiva. Significan socialmente con su representación. **Dimensión pública.** No es imprescindible la audiencia. Pueden ser ejecutados por un sólo actor que siga reglas del dominio público. **Felicidad e infelicidad.** Su desempeño se evalúa por la satisfacción de su

realización. **Multimedia.** Puede hacer uso de múltiples canales de expresión: música, cantos, danza, gestos, vestimenta, alimentos, bebidas, actitudes. **Tiempo y espacio singular.** Se condicionan a determinados tiempos y lugares.

Aunque no las enfocamos de este modo, las actividades cotidianas que se repiten día a día tienen un trasfondo ritual. Sin saberlo recreamos historias en las que somos los actores y que ejecutamos con la inconciente expectativa de la recompensa que nos pueden otorgar. Dentro de esos rituales los objetos forman la instrumentación que permite al individuo lograr el fin esperado de acuerdo al ritual que realiza.

c) Beneficios

El estudio del ritual procede del estudio del pensamiento primitivo en el que el sistema simbólico estaba en su primera gestación. Bajo esto se entiende que el beneficio que otorga la actividad ritual está sustentado en el beneficio emocional.

Dado que el hombre crea reglas generales de conducta antes que comience a expresar principios generales en palabras, "la religión en los tiempos primitivos no era un sistema de creencias con aplicaciones prácticas; era un cuerpo de prácticas tradicionales fijas a la cual todo miembro de la sociedad se conformaba (...) la razón no era primero formulada como doctrina y entonces expresada en la práctica, sino inversamente la práctica precedió a la teoría doctrinal". (Díaz, 1998: 71)

Aunque Peirce plantea el proceso de conocimiento a partir de la duda, algunos antropólogos lo hacen a partir de la angustia; el beneficio de la práctica ritual es su superación

mediante la acción. Podríamos suponer que Peirce se avocó al desarrollo de los procesos racionales y los antropólogos que estudian el mito están más bien en línea de los procesos emocionales, que en ningún sentido se contrapondrían, sino que serían distintas fases del mismo proceso de desarrollo simbólico del mundo. En el ritual no hay beneficio razonado y comprobable por causa-efecto; hay el beneficio emocional de superación de la angustia. En sus fases más primitivas supone que las danzas rituales reportan su alivio mediante la superación del estrés corporal. Esta explicación está ligada al cuestionamiento de la pregunta de que si en una danza ritual mágica no se consigue que llueva, que aparezca el animal para cazarlo o que desaparezca la enfermedad, ¿por qué seguirlo realizando luego de que se comprueba que no se obtiene el efecto requerido? Y una de las conclusiones es que el problema no desaparece con el ritual pero la angustia se elimina corporalmente y por eso se sigue realizando.

(...) todo ritual mágico está vinculado con las artes prácticas, pero no a toda actividad práctica se le sobreañade un ritual mágico; y segundo que las acciones mágicas no están dirigidas al control de la naturaleza, como querían los intelectualistas y como suponen los trobriandeses, sino a controlar y aquietar a un yo angustiado y temeroso en su relación con la naturaleza. Al funcionar como mecanismos compensatorios los ritos mágicos ejercen una disciplina sobre el cuerpo y la mente; constituyen un instrumento humano que transforma las flaquezas psicológicas en fuerzas emotivas... (Díaz, 1998:120)

Asimismo, Díaz menciona que:

(...) la actividad ritual se caracteriza no tanto por aquello que ofrece o hace visible a los ejecutantes –cosa que preexiste–,

cuanto por lo que elimina en ellos; los rituales desproveen a los ejecutantes de toda responsabilidad y autonomía de sus actos; despojados de la humana capacidad de agencia, los hombres y mujeres rituales son movidos por una tradición y/o una estructura social compulsivas. (Díaz, 1998: 176)

- En las sociedades modernas podemos argumentar que los rituales otorgan el beneficio de integrar al individuo consigo y con su entorno como parte de la superación de ciertas necesidades básicas de todo ser: reconocimiento, pertenencia, etc. Necesidades emocionales que se superan en la ritualidad y equivalen a las respuestas del hombre primitivo.

SINTESIS DE CARACTERISTICAS DEL RITUAL

Impone un orden a las acciones. Jerarquiza roles. Integra y da Identidad.

Inconciencia

Estructura

Repetición
Acción
Estilización
Orden
Reglas
Evocación
Dimensión colectiva
Dimensión pública
Satisfacción
Multimedia
Tiempo y espacio singulares

Beneficio emocional

8.6 FUNCION DEL RITUAL.

Además de que el ritual reporta beneficios emocionales en su practica, realiza otras funciones dentro de una comunidad.

(...) el ritual es una declaración de forma y de orden, responde a reglas que en el proceso mismo en que se despliega va regulando, establece o va estableciendo conexiones entre elementos heterogéneos. Al ritual le es propio representarse como predecible. (Díaz, 1998:195)

a) El ritual **impone un orden** a los distintos sucesos establecidos dentro del mismo, cómo y cuando saludar, el vocabulario y la interacción permitida, el papel de cada uno de los actores, los turnos y modos de actuación de cada uno. Además, en el ritual se reconocen los **roles** de cada participante, éstos reconocen su jerarquía y responsabilidad dentro del mismo. Comúnmente se piensa que los rituales son propios de sociedades tribales, sin embargo su evolución los ha llevado a un alto grado de secularización en los que no se reconoce claramente su origen mágico-religioso, pero no deja de subsistir en ellos las funciones que los hacen necesarios socialmente:

(...) no hay razón de peso alguna para sostener que la ritualización sea exclusiva de las sociedades tribales: en las complejas también existen demarcadores altamente convencionalizados para segregar roles, para enfatizar la naturaleza jerárquica de un sistema de posiciones y relaciones... (Díaz, 1998:198)

b) Otra función del ritual es aquella que **permite integrar y dar identidad** a sus participantes. La práctica ritual significa, en primer término, la adhesión al grupo que lo practica.

La segregación de roles es una de las funciones que cumple; las reglas de las costumbres marcan el protocolo entre los participantes y el tipo de relación adecuada, "al marcar la correcta distancia social entre los actores, la ritualización evita cualquier tipo de perturbación y salvaguarda la unidad y el equilibrio del sistema social." (Díaz Cruz, 1998:192) Sin embargo, el conflicto es parte de toda manifestación de la existencia; como hemos visto, a pesar de la demarcación protocolaria de los rituales, los participantes poseen sus propios intereses que van a entrar en pugna con los de otros. De este modo, el ritual propone una formalidad que se va transformando como resultado del encuentro entre participantes antagónicos.

La ritualización puede así segregar a los enemigos e integrar a los aliados en diversas redes de relaciones. Luego puede darse el caso que incluso ahí donde la ritualización actúa eficientemente, esto es, donde cada cual acata sus propios deberes sociales, se expresan conflictos de interés, lealtad o valor entre los individuos y los grupos. (Díaz, 1998:206)

8.7 SIMBOLISMO DE LA ACCION RITUAL.

Ya hemos visto que el ritual permite ver las relaciones sociales porque las representa. Y aunque el debate sobre su origen y evolución no ha concluido una de las posturas, de base evolucionista, postula que existe una continua gradualidad entre el pensamiento religioso y el científico, y los rituales se ubican en algún punto de esa continuidad. El ritual **reproduce a la sociedad**, la representa y por lo tanto la simboliza; es una lectura inconciente para los participantes que les indica como participar.

(...)el ritual hace explícita la estructura social, ha escrito Leach (1976:37), (y) la estructura que simboliza en el ritual es el sistema socialmente aprobado de relaciones "adecuadas" entre los individuos y entre los grupos(...) (Díaz, 1998:179)

• En el ritual se simboliza la concepción del mundo que representa. Cómo se concibe por el modo en que lo ha delimitado, jerarquizado y nombrado; la explicación de la concepción del mundo expresa como es que se ha creado.

(...) cuando el hombre primitivo atribuye una particular palabra a una clase de objetos, de hecho crea esa clase de objetos... El mundo, de este modo, es creado por un proceso de clasificación, y la repetición de la clasificación perpetúa el conocimiento que incorpora. Los rituales no despliegan a plenitud el conocimiento y la información que tiene una sociedad sino los procesos de clasificación en los que se incorpora dicho conocimiento y dicha información. (Díaz, 1998:296)

• El ritual se representa mediante la acción. Antes que conceptos se representan acciones. (Díaz, 1998:301)
 • El ritual es expresión de la actividad mental; en su formación y en su necesidad de interacción con el entorno

los rituales constituyen una práctica privilegiada a partir de la cual o bien se pueden inferir los procesos mentales básicos del hombre primitivo (...) (Díaz, 1998:43)

8.8 LAS DISTINTAS MANIFESTACIONES DEL RITUAL

El ritual se desenvuelve en una multiplicidad de modos. Pero parece conveniente ubicarlo siempre entre los extremos de esa polaridad que va de lo mítico a lo secular. En esta

última manifestación sus cualidades funcionales y el establecimiento de roles que le es propio se va perdiendo junto con las creencias que lo sustentaron inicialmente. De esto podemos suponer que el predominio de la actividad racional arrastra la gradual desaparición de creencias, de la actividad inconsciente dominada por las normas religiosas.

(...) conforme las sociedades comienzan a producir excedentes y generen desarrollos tecnológicos, conforme las acciones instrumentales abarquen cada vez más ámbitos de la vida social, conformen se atribuyan a los fenómenos cualidades que se deriven de la observación o que puedan ser lógicamente inferidas de ella, es decir, conforme las nociones del sentido común y las científicas reconstituyen o remodelen los patrones de pensamiento tradicionales, la segregación de roles se tornará más secular y, por lo tanto disminuirá la actividad ritual y la presencia del sistema necesariamente asociado de creencias... (Díaz, 1998:200)

Los ámbitos de operación del ritual pueden abarcar parte o toda la vida del individuo, pero lo interesante es saber que su influencia puede venir desde tiempos y lugares remotos y tomar formas actuales. También es conveniente recordar la relación entre mito y ritual que explica que el ritual es la actuación de un mito, y que estos van adaptando su estructura a cada tiempo y lugar, y eso hace difícil identificar su origen, pero las actividades aprendidas en una sociedad son comunmente actualizaciones de antiguos mitos.

La realización de los quehaceres domésticos de una ama de casa (la moderna Hestia), los experimentos teatrales de Jerzy Grotowski o Antonin Artaud, tirar la basura en un suburbio parisino, el consumismo en las sociedades industrializadas, una competencia deportiva, y por supuesto, aquellas que la

tradición ya ha consagrado como los sacrificios, los funerales, las iniciaciones, las posesiones... (Díaz, 1998:23)

8.81 Modelo acotado y modelo autónomo de ritual

Díaz establece una diferencia básica entre rituales:

a) Unos corresponden a un origen mágico-religioso y los engloba como el modelo **acotado**, y b) Otros corresponden a un ámbito fuera de la religión, y les llama modelo **autónomo**. Sin embargo advierte que el debate sobre la diferenciación entre rituales religiosos y no religiosos no es aceptada por todos los estudiosos del tema. La diferenciación entre unos y otros es difícil de determinar y hay antropólogos que no aceptan que se llame ritual a una actividad fuera de la influencia de carácter religioso.

8.9 RITUAL Y PERFORMANCE

El ritual no sólo condiciona la actuación del individuo en su medio, sino que al mismo tiempo la hace posible. Al brindarle una norma de comportamiento posibilita un *desempeño* particular. El concepto de *desempeño* o *performance* sirve para describir la actuación del individuo ante determinadas condiciones materiales y metafísicas. Si el ritual ofrece pautas para la actuación ofrece la posibilidad de determinado *desempeño*. Como los rituales están ligados a tiempo y espacio, aquellos lugares que se reconocen como propios de un ritual se reconocen también como posibilidad de determinado tipo de *desempeño* social. En este sentido se busca señalar que alrededor de todo lo que conlleva un ritual hay la posibilidad de un determinado *performance* para el

individuo. Eso incluye, además del espacio, los *artefactos* propios de la realidad ritual. Los objetos representan la actividad ritual a la que pertenecen porque forman parte de ella. Es así que un individuo, al reconocer un objeto como parte de una actividad ritualizada reconoce las posibilidades de uso del objeto; le representa una posibilidad de acción desde el momento que lo identifica como parte de un ritual.

Los rasgos topográficos materiales (tanto artificiales como naturales) del espacio en el que tienen lugar las celebraciones rituales –edificios, senderos, bosques, ríos, puentes, etc.- constituyen un conjunto de *indicadores* de distinciones metafísicas tales como: este mundo/otro mundo, profano/sagrado, estatus inferior/estatus superior... En las celebraciones rituales, el cambio de los individuos de un lugar a otro físico, a otro y la sucesión en que tales cambios se realizan forman parte del mensaje; son representaciones directas de "cambios en la posición metafísica". Pero las mismas celebraciones, por ser dinámicas, deben considerarse como *señales* que automáticamente desencadenan un cambio en el estado metafísico del mundo. (Leach, 1978:69)" (Díaz, 1998:284)

En el ejemplo anterior se menciona el espacio físico, pero el ritual es *multimedia*, es decir, incluye una serie de medios que forman parte y son extensiones de él, y como tal representan el todo y cada una de sus partes. Eso convierte a los objetos en posibilidad de *desempeño* normalizado por el ritual. Pero es importante recordar, como se había visto en la *Gestalt*, que la configuración del significado no sólo parte de la educación sino que también está condicionado por la fisiología. En este caso, el *desempeño* alrededor de un objeto se materializa como una interacción entre tradición y reacción fisiológica del usuario ante el objeto.

SINTESIS DEL CAPITULO 8

- El ser humano se forma creencias o expectativas para poder desenvolverse en el mundo mediante la acción
- El conflicto es una parte inevitable del devenir, ya sea de la materia o del ser humano.
- El mito y sus rituales marcan convenciones culturales sobre las que los individuos norman sus acciones
- Conforme aumenta la actividad mental en un ritual desaparecen las creencias que lo generaron. Existe entre los polos opuestos creencia-razón, religión-ciencia
- La evolución del ritual supone que las acciones que regula van cambiando hacia acciones seculares
- El simbolismo inscrito en el ritual es inconsciente para el individuo que vive en él
- Los rituales brindan beneficios emocionales a quienes lo practican
- El ritual organiza las acciones de los individuos dentro de una comunidad, los integra y les da identidad
- El ritual simboliza:
 - La estructura social
 - Una cosmovisión
 - La acción de sus participantes
 - La actividad mental de sus participantes
- No toda la vida de los individuos está ritualizada
- Los rituales tienen comúnmente su origen en lugares y tiempos remotos
- El *performance* es el desempeño de un individuo ante ciertas condiciones materiales y metafísicas
- Los objetos representan la actividad ritual a la que pertenecen; representan una posibilidad de actuación dentro de un ritual.

CASO 12

Barthes y el mito del vino

Roland Barthes explica que el vino es una bebida totem en Francia. Alrededor de una botella de vino los franceses reconocen una mitología bajo la cual actúan de un modo ritualizado. Más bien debiéramos decir que les representa un sistema de mitos bajo los cuales cada estrato social en Francia diversifica un mito original; lo recrea, "creer en el vino es un acto de compulsión colectiva; el francés que toma distancia del mito se expondría a problemas no graves pero sí precisos de integración... la sociedad designa como enfermo, defectuoso o vicioso a cualquiera que no crea en el vino" (Barthes, 1957: 76-77). También menciona detalles de la mitología creada alrededor de dichas botellas de vino frances, "saber beber es una técnica nacional que sirve para calificar al francés, para probar simultáneamente su poder de actuación, su control y su sociabilidad" (Barthes, 1957: 77). En este sentido, portan una carga simbólica bajo la cual toda persona que la reconozca va a actuar en torno a ella. El vino forma una moral, que forma parte de los pequeños ceremoniales de la vida cotidiana francesa. Alrededor de una botella de vino sabe exactamente qué ritual está inscrito; sabe las reglas de socialización que genera. Cuando un francés compra una botella debe tener prefigurado todo el ritual que le va a permitir implementar: convivir con su familia y amigos, organizar una comida en la que se platica y probablemente se termina cantando o bailando.

Un comportamiento contrario sería realmente inexplicable para un francés, y quien lo hiciera marcaría su pertenencia a otra cultura. "El vino está socializado porque no sólo funda una moral, sino también un decorado; adorna los pequeños ceremoniales de la vida cotidiana francesa, desde el bocado (el tinto espeso, el camembert) hasta el festín, desde la conversación de café hasta el discurso de banquetes". (Barthes, 1957: 77)



9. LA NARRATIVA DE LA ACCION

En este capítulo se analiza:

- El reconocimiento del valor epistémico de la narrativa como modelo de descripción de las acciones humanas
- La lógica narrativa de las acciones

INTRODUCCION

En este capítulo plantearemos la perspectiva de cómo la teoría de la narrativa aborda el problema del análisis de las acciones. Para aceptar esta propuesta, hay que aceptar que la literatura tiene un valor epistémico, es decir, que nos brinda un conocimiento del ser humano y su devenir en el mundo, y que su estudio y análisis es algo tan serio como cualquier otra disciplina, incluidas las ciencias.

Hay que considerar que el modo de conocimiento del mundo que brinda la literatura es de un orden distinto al del razonamiento lógico. Y hay que destacar que su capacidad descriptiva de la condición humana puede ser superior en algunos aspectos a lo que pueda aportar el estudio científico más riguroso.

Su cualidad de ficción no le quita mérito porque su valor epistémico no está fundamentado en la descripción lógico matemática de la vida, sino en que es una descripción de una realidad existente o posible, pero que contiene la lógica de la acción humana.

En ese sentido los estudios literarios pueden aportar valiosas descripciones del comportamiento humano.

Un último motivo es la consideración de que el mito es un relato en el que el usuario basa su comportamiento y lo ejecuta mediante un ritual. La importancia del planteamiento que se expone a continuación es que puede apuntar hacia la conformación de un modelo metodológico para el diseño, para la descripción de las acciones del usuario en torno a un objeto.

9.1 LA LITERATURA COMO DESCRIPCION DE LA ACCION

9.1.1 La premisa

El estudio de la técnica de composición dramática puede aportar algunas metáforas interesantes que ayuden a delinear el análisis del proceso de uso de un objeto en base al desempeño que posibilita.

En primera instancia el dramaturgo utiliza el concepto de *premis*a para describir las *acciones* del personaje que van a ser narradas. Una premisa describe sintéticamente la totalidad de la anécdota que se va a narrar. Escuetamente podemos decir que es la síntesis de lo sucedido entre el principio de un relato y su conclusión. Si hablamos de que un objeto representa una posibilidad de instrumentación dentro de una historia prefigurada por el usuario, la premisa nos puede describir la síntesis de la expectativa que el objeto genera dentro de la narración.

Una premisa debe constar de tres elementos: un carácter, un conflicto y un final o resolución del conflicto. El valor de definir una premisa es que sintetiza de una forma muy breve las acciones narradas:

1. Un **carácter** se refiere a un personaje con determinado perfil dramático. Por perfil dramático debemos entender la capacidad de acción que posee en su medio.
2. El **conflicto** se refiere al *proposito o necesidad* que el sujeto quiere realizar durante el transcurso de los acontecimientos, y que va a enfrentar obstáculos.

3. La **resolución** es el *status* que adquiere el sujeto al terminar la lucha. Su *status* se modifica a causa de los conflictos que enfrenta y que lo hacen mejorar (crecer) o empeorar.

Una premisa es una probabilidad humana, "se vuelve la conclusión de todo un sistema de acontecimientos, el planteamiento más completo de la necesidad" (Ceballos, 1995: 99). Se escribe en una frase conformada por los tres elementos; un ejemplo literario sería:

La franqueza derrota al engaño

En la que *franqueza* corresponde a un modo de ser (carácter), *derrota* corresponde al resultado (resolución), y *engaño* al conflicto. (Ver: Ceballos, 1995: 100)

Si consideramos el uso de este modelo para la descripción de la acción de un individuo, entonces podemos tener a *un usuario con un propósito o una necesidad que va a satisfacer con el uso de un objeto*. La resolución es el resultado de este proceso.

Una premisa que describa el uso de un objeto podría ser:

*Sólo un conductor entrenado maneja la motocicleta
a gran velocidad*

Tenemos entonces un modelo lógico que describe la acción posible por medio del uso de un objeto. La premisa, entonces, debe ser comúnmente parte del significado percibido por el usuario respecto al objeto para que este usuario se decida a utilizarlo. Si hablamos de la premisa que puede *portar* un objeto, debemos entender que se refiere a la descripción del

performance disponible en el objeto, que el individuo debe probar como cierto, o falso, durante el uso. El criterio de resolución sería la calificación de la calidad del *performance* satisfactor.

En la dramaturgia la resolución depende de la capacidad del héroe para enfrentar el conflicto o para sobrevivir a él. En el mismo sentido, parte de la calificación del *performance* del objeto depende tanto de la aptitud del usuario para utilizar el objeto, como de la capacidad del objeto para que el usuario lleve a cabo el *performance* que pretende. Es esta interdependencia usuario objeto. Y hay que agregar que el *performance* vale para describir la finalidad con la que el objeto fue diseñado. La aclaración es porque el objeto puede obtener una gran cantidad de usos alternos que no se habían previsto.

Entonces, la premisa sería el objetivo que el artefacto tendría que ayudar a realizar. La premisa podría estar en la síntesis del artefacto; síntesis concebida por el usuario como parte de la que representa o significa (síntesis que podría ser condicionada tanto por la publicidad, como por medios informales: de boca a boca, o por simple observación). Podríamos decir que, por ejemplo, un tostador de pan debe cumplir con una expectativa que sobre él se ha generado, y la premisa sería la descripción de esa expectativa incluyendo las habilidades del usuario y el resultado final del proceso de uso:

La señora tuesta pan caliente para hacer un desayuno rápido

Mediante su uso, el usuario quedaría convencido o no de la premisa. El usuario tendría que interactuar con el objeto,

siendo poseedor de las habilidades físico-mentales-culturales necesarias para hacer posible la premisa proyectada sobre el artefacto. Si el artefacto no es congruente con su premisa esta es falsa e improbable. Si el usuario falla, la premisa no se puede demostrar en el acto de uso.

• El usuario de un producto tiene un propósito en el que el artefacto puede ser considerado como un co-protagonista dentro de la acción. En este sentido, si consideramos al usuario como fin último de la actividad proyectual del diseño industrial, todo aquello que lo ayude a relizar un propósito o a satisfacer una necesidad, está actuando a favor de él. Tal y como lo hacen los co-protagonistas en la obra dramática, que son los personajes que ayudan al héroe en su propósito durante el desarrollo de las acciones. Valga el concepto de *co-protagonista* como una abstracción para señalar simplemente *todo aquello que ayude al héroe a realizar su cometido*.

En este caso, un objeto es una *extensión* del usuario que instrumenta un propósito que no es usar el objeto, sino ayudarse con él para realizar la actividad que se ha propuesto, sea de cualquier índole: transformar la materia, cocinar algo o representar su *status* social. Un objeto puede ayudar para cualquiera de estas cosas. Por el contrario, las acciones que se ejerzan *contra* el propósito (o necesidad) deseado, que sería el uso satisfactorio del artefacto (y por lo tanto, su utilidad como colaborador del protagonista) tendrían un carácter antagónico.

9.12 Frame

En relación al contexto que condiciona el significado del objeto para el usuario podemos acudir a uno de los conceptos más actuales en la semiótica: el de *frame*.

Un *frame*, o cuadro, es una estructura de datos que sirve para representar una situación estereotipada. Cada cuadro incluye cierta cantidad de información. Algunos de estos datos se refieren a lo que alguien puede esperar que ocurra a continuación. Otros se refieren a lo que se debe hacer si esas expectativas no se confirman. Lo interesante es que podemos pensar en el ritual, la costumbre o pauta de comportamiento y la actividad técnica como *frames*. Si bien este concepto está tomado directamente de la teoría literaria del *lector modelo*, de Umberto Eco, se refiere a un concepto derivado de la psicología debido a que los *frames* son elementos de conocimiento, agrupaciones de datos solidificados y clasificados que permiten abreviar el proceso mental. Ver: (Eco, 1999: 114)

9.2 LA LOGICA NARRATIVA DE LAS ACCIONES

Siguiendo con la lógica de estudio que ha desarrollado la investigación literaria, y después de plantear una lógica de la acción a partir de la premisa, podemos abordar la lógica de las acciones planteada por Bremond, y extensible a toda narración:

El relato de las acciones de un agente a través del tiempo.

Si bien utilizamos anteriormente el término agente, en este momento debemos precisarlo mejor, podemos definirlo como:

todo elemento dinámico que va a modificar su status por medio de la interacción que tenga con cualquier otro elemento, a quien también va a modificar durante el transcurso de su trayectoria

Un texto narrativo muestra las acciones que desarrollan la premisa.

El texto narrativo del uso de un artefacto debe describir las acciones que lleven al usuario a "concretar" su premisa.

9.3 EL MODELO DESCRIPTIVO DE CLAUDE BREMOND

Claude Bremond planteó un modelo para describir las acciones de una narración, modelo que consideramos más universal y comprensible que los desarrollados por Propp y por Greimas. No discutiremos el porqué debido a que sería salirse demasiado de los objetivos de esta tesis. Para Bremond, un relato, o narración es una sucesión de acontecimientos relativos al ser humano en la unidad de una misma acción.

Bremond planteó su teoría de la narración de modo que:

Estas leyes mismas derivan de dos niveles de organización: a) reflejan las exigencias lógicas que toda serie de acontecimientos ordenados en forma de relato debe respetar so pena de ser ininteligible; b) agregan a estas exigencias válidas para todo relato, las convenciones de su universo particular, característico de una cultura, de una época, de un género literario, del estilo de un narrador y, en última instancia del relato mismo. (Bremond, 1999: 99)

El requisito de la unidad de la acción se debe a que si estas acciones no están ligadas se convierten en tan sólo una cronología. Lo propio de su estudio es su unidad. Otro

requisito que pone es que las acciones sean provocadas por los seres humanos, que reflejen un proyecto, o como decíamos, un propósito.

Retomando la discusión de la introducción, recordaremos que para comprender la validez de utilizar un modelo de descripción y análisis literario es necesario aceptar el valor epistémico de la literatura. La literatura contiene desde sus inicios en la Grecia antigua una lógica basada en que debe ser creíble, y para que esto sea posible debe plantear una similitud con la vida humana. Aunque la literatura se entiende comúnmente como sinónimo de ficción, uno de sus principales valores está en su capacidad de ser verosímil, es decir, en que los relatos sean creíbles porque son posibles de suceder de acuerdo a cierta lógica que les da coherencia o porque estén basados en situaciones humanas reales. Recordemos que para la Grecia antigua el arte era una imitación de la realidad y que parte de su valor era que la supiera reflejar, sino estrictamente en forma, sí en fondo. El mismo Bremond explica la validez de su propuesta:

Quando el hombre, en la experiencia real, combina un plan, explora imaginativamente los desarrollos posibles de una situación, reflexiona sobre la marcha de la acción iniciada, rememora las fases del acontecimiento pasado, se cuenta a sí mismo los primeros relatos que podemos concebir.

A la inversa. El narrador que quiere ordenar la sucesión cronológica de los acontecimientos que relata, darles un sentido, no tiene otro recurso más que ligarlos en la unidad de una conducta orientada hacia un fin.

A los tipos narrativos elementales corresponden así las formas más generales de comportamiento humano. La tarea, el contrato, la falta, la celada, etc., son categorías universales. La red de sus articulaciones internas y de sus relaciones mutuas define *a priori* el campo de la experiencia posible.

Construyendo a partir de las formas más simples de narratividad, secuencias, roles, encadenamiento de situaciones cada vez más complejos y diferenciados, hechamos las bases de una clasificación de los tipos de relatos; pero, además, definimos un marco de referencia para el estudio comparado de estos comportamientos que aunque siempre idénticos en su estructura fundamental, se diversifican al infinito, según un juego inagotable de combinaciones y de opciones, según las culturas, las épocas, los géneros, las escuelas, los estilos personales. En tanto técnica de análisis literario, la semiología del relato extrae su posibilidad y su fecundidad de su entroncamiento en la antropología. (Bremond, 1999: 120)

* Dentro de su teoría, destacamos dos conceptos que tienen un especial valor para nuestro propósito: el de *mejoramiento* y el de *degradación*.

Esto se refiere a que durante las acciones que el héroe lleva a cabo para realizar su propósito, y como resultado de los conflictos que enfrenta, va a entrar en procesos de mejoramiento, si es que sale adelante del conflicto, o en procesos de degradación si es que el resultado no le es favorable. En el transcurso de sus acciones encaminadas a conseguir su propósito el usuario está expuesto a salir airoso o no; esto va a condicionar la percepción que adquiera sobre el objeto; percepción que debemos recordar que se va a modificar constantemente.

Pensemos en un automóvil que en el transcurso de su uso va a tener un desempeño alternado, con fallas incluso, y con períodos de un perfecto funcionamiento.

Si el propósito del conductor es llegar del punto A al B, y en el transcurso enfrenta ciertos conflictos tales como baches en el camino, la capacidad de salir adelante va a condicionar el significado del automóvil, en parte como resultado de los

procesos de degradación y de mejoramiento que enfrentan tanto el conductor como el vehículo.

9.31 Procesos de mejoramiento

En los procesos de mejoramiento el usuario, héroe o simplemente *agente*, va a continuar su propósito en condiciones favorables.

Si habíamos explicado que el propósito de un usuario no va a ser para nosotros el uso del objeto, sino el que el objeto actúe como una *extensión* de sí mismo para ayudarlo a conseguir un propósito; en el caso favorable el artefacto se convierte –en términos literarios– en su *aliado*. En caso contrario puede llegar a convertirse, incluso, en un *antagonista*.

Podemos reducir la abstracción aún más: el usuario tiene a los artefactos como aliados cuando estos le ayudan a cumplir su propósito; los tiene como antagonistas cuando ejercen un efecto contrario. Más aún, aliado es todo aquello que lo ayude en el cumplimiento de su propósito.

De acuerdo con la teoría de la dramaturgia un personaje tiene cuatro tipos de conflictos básicos: contra otro personaje, contra la sociedad, contra el destino y contra sí mismo. En base a esto el usuario incompetente para utilizar correctamente un objeto se convierte, por ejemplo, en su propio antagonista.

9.32 Proceso de degradación

Cuando cualquier agente actúe en contra del *propósito* hemos dicho que se convierte en antagonista, incluso el mismo usuario puede actuar en contra de sí mismo. Los *agentes* antagonistas hacen que el usuario entre en un proceso de degradación que

implica continuar las acciones en condiciones cada vez más desfavorables. Mientras el agente no venza al agente antagonista, el proceso de degradación continuará hasta que el usuario realice la acción correctiva. Estos procesos de mejoramiento y degradación explican las posibilidades básicas que el usuario tendrá que afrontar durante el uso. Así, al final, el resultado del proceso matizará la percepción del producto en tanto satisfactor.

9.33 Agente

Recordemos que un agente es todo aquello que sea capaz de interactuar con el usuario y lo ayude o proceda contra él en el transcurso de la persecución de su propósito o de la búsqueda de satisfacción de una necesidad.

A diferencia de Bremond, que requiere que lo que se considere como agente aliado o antagonista sea un ser humano, aquí tenemos la consideración antropológica de que los objetos son una extensión desarrollada para interactuar favorablemente en el mundo, tienen un carácter instrumental. Así mismo, la antropología considera que cuando un ser humano utiliza a otro para conseguir sus fines particulares lo está cosificando, es decir, lo utiliza como un objeto, lo vuelve su instrumento. En ese sentido, la congruencia, a diferencia de Bremond, la establecemos sobre esta lógica de que el ser humano para obtener sus propósitos instrumentales para sí mismo todo lo que tiene a su alcance, y no sólo los objetos.

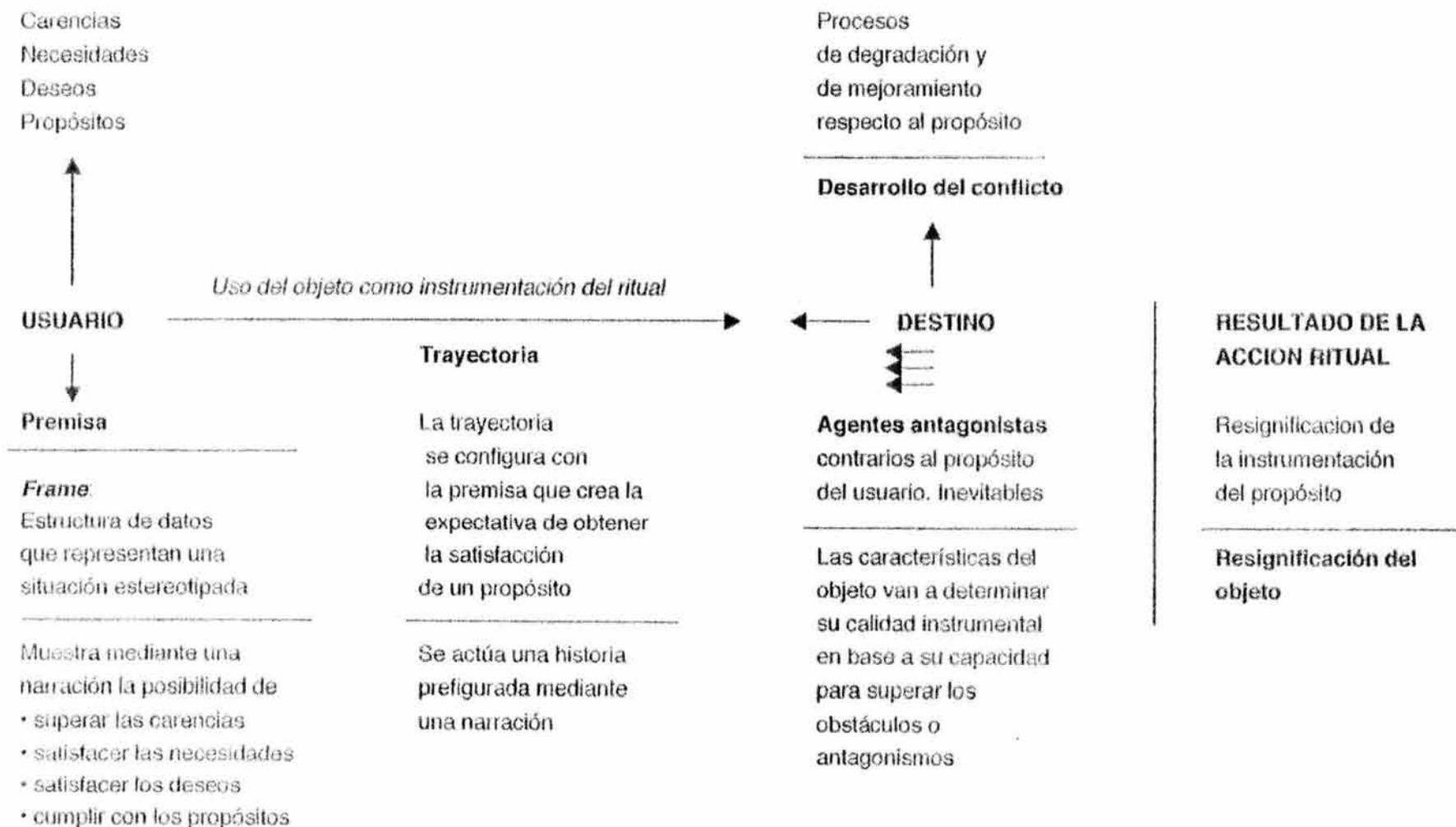
Puede ser el mismo usuario, el objeto o sus componentes individuales, las condiciones del entorno, etc. en sí, todo aquello que interactúe en el camino de la persecución de fines.

- Es necesario hacer un breve agregado para indicar que en la teoría del diseño industrial se habla siempre de necesidades. En este sentido, el hablar también de *propósitos* puede ayudar a entender mejor la gama de situaciones que provocan el deseo de uso de un objeto.

Un automóvil que connote un status muy elevado no es precisamente el satisfactor de una necesidad, puede ser más bien el deseo de cumplir con un propósito banal. En general, el estudio de la diferencia entre *necesidad*, *propósito*, *carencia*, puede arrojar una gama más amplia de opciones para entender la motivación del uso de un objeto.

Del mismo modo las clasificaciones que han hecho los teóricos de la narrativa y de la dramaturgia sobre el carácter de los personajes y las diferencias del carácter humano, pueden servir como parámetro de estudio para no considerar al usuario como un ser abstracto universalizable y estandarizable, sino para recordar que cada usuario es un ser humano único e irrepetible.

HIPOTESIS SOBRE LA DESCRIPCION NARRATIVA DE UNA ACCION



SINTESIS DEL CAPITULO 9

- El período de uso de un objeto puede describirse como el relato de los acontecimientos de su uso
- El relato del uso de un objeto tiene un inicio, un desarrollo del uso y el resultado del mismo en el que el objeto se va a resignificar como resultado de lo sucedido en este periodo de uso
- La expectativa de uso de un objeto es una especie de historia que el usuario espera que le suceda en torno al uso del mismo
- La lógica narrativa de las acciones de la literatura puede servir como modelo descriptivo de la lógica narrativa de las acciones realizadas durante el uso del objeto
- Durante el uso de un objeto, el usuario va a enfrentar procesos de degradación que van a matizar negativamente su percepción del objeto, y al contrario, va a tener momentos de óptimo desempeño en los que la resignificación del objeto será altamente favorable.

CONCLUSIONES

Las conclusiones que se exponen a continuación deben leerse, más que como conclusiones sólidas, como un sistema de hipótesis sobre las cuales se pueda trabajar en futuras investigaciones sobre el desarrollo de una disciplina que hemos denominado *semiótica del usuario*.

La investigación semiótica tiene como característica el estar en un permanente estado dialéctico, por lo que tomar como absoluta y concluyente una investigación sería falaz e iría en contra del espíritu mismo de sus planteamientos, que podemos sintetizar como la concepción de los símbolos en un permanente estado de transformación. Y por lo tanto el conocimiento como un estado de transición hacia un conocimiento superior.

A. RELACION SIMBOLICA USUARIO ARTEFACTO

En una semiótica del usuario se debe estudiar como es que un individuo, en su calidad de usuario de un artefacto construye y reconstruye el universo simbólico que le permite relacionarse con el objeto y ejercer su utilidad. Esta relación va a estar directamente determinada por las características del objeto correspondiente y por el marco contextual.

Por qué se crea el significado

La generación de sentido corresponde a una necesidad para actuar.

Estudiando cómo es que el hombre primitivo construyó sus representaciones simbólicas se ha llegado a la conclusión de que lo simbólico no es una función de representación del mundo sino que corresponde a la necesidad de interactuar en él. Esto indica que los símbolos tienen un carácter activo, que un signo actúa sobre el sujeto produciendo una mediación que lo protege de la amenaza que siente de la naturaleza; lo protege en el sentido físico y en el espiritual.

En las sociedades modernas el sistema simbólico se sigue reconstruyendo del mismo modo, con la diferencia de que ya existen sistemas simbólicos que configuran muy rápidamente la mentalidad del individuo y que le coartan la enorme libertad de imaginación que tuvo el ser primitivo.

Cómo se crea el significado

Uno de los procesos básicos de adaptación a los fenómenos que se presentan como base de la experiencia del mundo es el de síntesis, en el cual el individuo condensa su experiencia, y por decirlo así, la empaqueta en representaciones de lo percibido que vamos a llamar configuraciones simbólicas. En este sentido, el individuo realiza en todo momento una síntesis de lo percibido, lo que Peirce denominaba el proceso inferencial. Para que el usuario estructure la experiencia del uso del objeto se vale tanto de su propia fisiología, que organiza espontáneamente los resultados del proceso, y de la educación, entendida como todo lo que en el individuo se ha sedimentado a partir de la acumulación de la experiencia y del conocimiento del mundo. Como parte fundamental de este proceso, el individuo clasifica y jerarquiza la experiencia de acuerdo su fisiología y su cultura. Este proceso de segmentación de la realidad tiene variaciones en cada usuario y es tan complejo que es necesario estudiar como es que está formado en cada grupo cultural porque es parte tan importante de su identidad y de su segunda naturaleza como lo son sus características raciales y anatómicas. A su vez, las representaciones formadas cambian constantemente por lo que la segmentación de la realidad se re-configura todo el tiempo.

El usuario estructura los fenómenos por copresencia espacial y por copresencia temporal, es decir, establece relaciones en la contigüidad física o en la contigüidad temporal, relaciones que deben entenderse como base de las representaciones simbólicas.

En primera instancia el usuario organiza secuencialmente sus actos motores por medio de recuerdos que se vuelven aptos para su reproducción. De este modo forma una representación motriz ligada a la representación de esquemas espaciales, base de un sistema sintáctico de representación de la realidad. Asimismo, el usuario se forma dos tipos de representaciones básicas, las de lo sensible y las de lo intelegible.

Retomando a Cassirer, el usuario conforma ciertos modos originarios de relación entre las partes que va diferenciando de la realidad, y que forman las representaciones simbólicas que tomarán distintos cursos hasta convertirse en representaciones especializadas propias de cada institución social y de cada cultura.

Estos modos originarios son según Cassirer:

- *Relaciones espaciales*

Definen cómo se segmenta, se relaciona y se simboliza el espacio

- *Relaciones temporales*

Definen cómo se segmenta, se relaciona y se simboliza el tiempo

- *Relaciones cosa-atributo*

Definen cómo a cada cosa se le relacionan ciertas cualidades y a cada cualidad se le relacionan ciertos tipos de experiencias

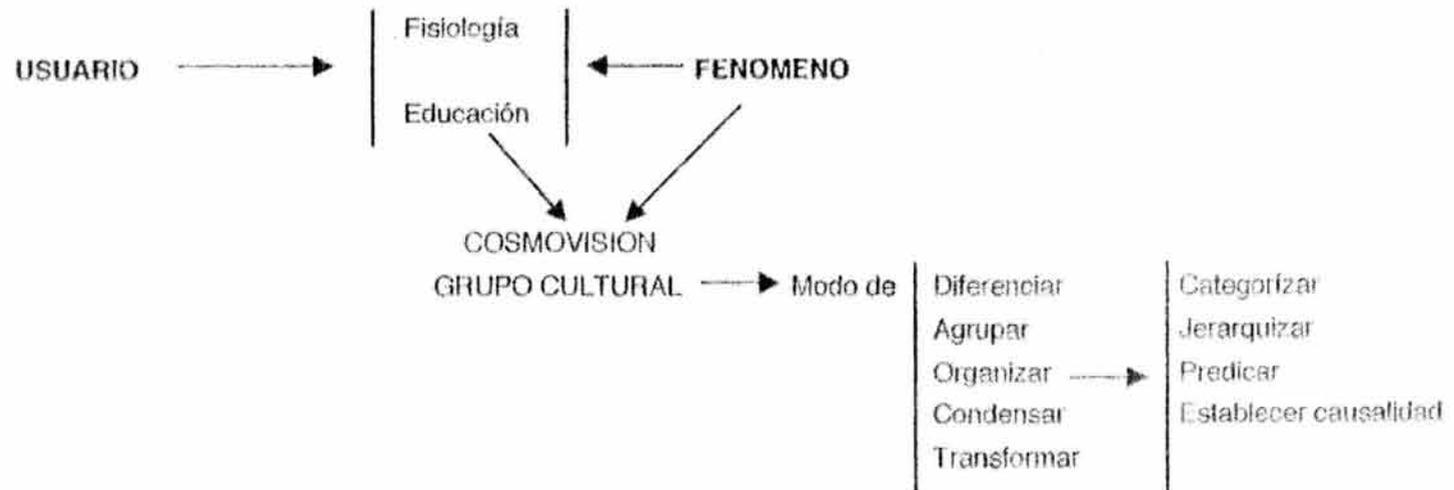
- *De causalidad*

A cada objeto se le relacionan enlaces causa-efecto y viceversa

Estos modos originarios, que sirven de base para configurar las representaciones, son interdependientes; es decir, que coexisten y se influyen en su configuración.

Por la importancia del problema del estudio de la segmentación de la realidad incluimos un cuadro sintético que oriente sobre una de las investigaciones principales que más adelante se planteará:

DETERMINACION DE LA SEGMENTACION DE LA REALIDAD



Evolución de la relación usuario-artefacto

Una de las características del primer acercamiento a un objeto es que las representaciones simbólicas que se forman de él son más bien emocionales. Con el proceso de uso estas se irán modificando y se volverán más racionales.

Aquello que entendamos por signo desarrolla tres dimensiones que son temporalmente secuenciales, pero que no deshechan los rasgos de las dimensiones anteriores, sino que los conservan en proporciones variables. En base a esto podemos decir que un signo es un sistema de cualidades en las que todo está presupuesto en todo y en el que las representaciones emocionales, motrices y conceptuales interactúan sobre el usuario al mismo tiempo. El signo, a su vez, ejerce una acción sobre el usuario que hace que forme conceptos, que provoque su acción o le active un proceso emocional. Además, el significado de un objeto no va a abarcar solamente la percepción tipo *slogan*, es decir, una representación cristalizada e invariable sino que se construye y se modifica con el uso del objeto.

En el usuario, la significación evoluciona con una tendencia a hacerse cada vez más estable; o podríamos decir que la representación simbólica formada va a tener un proceso de transformación cada vez menos dinámico con el paso del tiempo.

La inestabilidad simbólica

Una de las características de la interacción simbólica con los objetos es que el significado se modifica constantemente. Los signos sufren un proceso de transformación evolutiva permanente.

En el proceso evolutivo simbólico podemos distinguir 3 dimensiones:

- *La evolución simbólica en el individuo*

En la que la capacidad para procesar simbólicamente la realidad se va a transformar con el tiempo

- *La evolución simbólica de cada cultura*

En la que la cultura estará montada sobre un proceso simbólico evolutivo que reconfigura sus signos y su habilidad para procesarlos

• *La evolución en la representación que el usuario se forme del objeto*

El significado del objeto, es decir todo aquello que represente, se va a transformar en el proceso de uso debido tanto a

- a) el uso del objeto y
- b) la transformación del contexto.

Estas tres dimensiones son a su vez simultáneas, es decir, las tres configuran la representación simbólica y se fundan en las mismas características de primeridad, segundidad y terceridad que planteó Peirce.

B. EL USUARIO COMO SER SIMBOLICO

Definir a un usuario como un ser creador, re-creador y transformador de un universo simbólico implica tomar algunas consideraciones que pueden servir para profundizar en el entendimiento del diseño de los objetos.

La no-identidad simbólica

- 1) El individuo responde de dos modos ante los objetos: con reacciones **orgánicas** y con reacciones **humanas**. Además las representaciones en torno al objeto son una mezcla de representaciones **concientes** e **inconcientes**.
- 2) El usuario es alguien **que instrumenta simbólicamente el mundo** para actuar en él; la instrumentación es tanto emocional como accional, conceptual y artefactual. Al instrumentarlo lo transforma y lo acondiciona de acuerdo a su cosmovisión. Los símbolos le sirven para transformar el mundo y no sólo para representarlo.
- 3) El usuario se desenvuelve condicionado por su versión del mundo. Una versión del mundo, o cosmovisión, es una categorización cultural, un espectro de convenciones que impone significados compartidos por grupos de individuos.
- 4) Significa que los símbolos configurados por el diseñador en el objeto nunca van a ser idénticos a los del usuario. Esta no-identidad puede entenderse como:
 - a) No identidad entre cosmovisiones y *utilidad* de los objetos en su uso y apreciación,

- b) No identidad entre significados del mismo usuario debido a los procesos de resignificación que va a diferenciar paulatinamente la propia concepción simbólica de cada usuario del modo en que describe Lotman los procesos de diferenciación y especificación,
- c) No identidad en cuanto a la amplia gama de funciones que cada distinto usuario vislumbra en un objeto.

C. LA TRANSFORMACION DEL SIGNIFICADO

El significado es algo que cambia continuamente por lo que los aspectos de transformación que deben estudiarse se refieren a las causas del cambio, a la ampliación y reducción del significado.

Según Schaff el significado cambia por la necesidad del usuario de que la representación le sea útil y coherente para cada ocasión. También cambia porque cambia la vida del usuario, porque aparecen y desaparecen las instituciones que norman la formación del sentido. Nos referimos a las instituciones sociales que generan los marcos simbólicos de cada cultura, que de modo universal define como el mito, la religión, el lenguaje, el arte y la ciencia.

Asimismo los procesos de cambio están determinados por los siguientes contextos:

Co-texto

Los elementos que se integran en la interacción conforme esta se desarrolla, sean elementos propios del objeto o del contexto directo de uso.

Contexto existencial

Los mundos posibles que son parte del esquema de expectativas que un usuario se forma en torno al objeto.

Contexto situacional

Se refiere a la ritualidad inscrita en la situación. El rol y la jerarquía del usuario en cada situación ritual van a marcar la relación que se establece con el objeto.

Contexto psicológico

Las intenciones, creencias y deseos del usuario en la situación de uso marcan la interacción objeto-usuario.

La resignificación es un fenómeno simbólico que explica la transformación del significado con el uso y con el paso del tiempo. El usuario reconoce en sus objetos una gama de representaciones que van desde las más estables hasta las más fugaces. Las más estables tienen que ver con la representación de funciones que corresponden a la satisfacción de necesidades corporales. Las más inestables representan la satisfacción de necesidades espirituales.

D. QUE REPRESENTA UN ARTEFACTO

Una de las propuestas epistemológicas que fundamenten el estudio del usuario está basada en la idea de complejidad, de que el usuario se desenvuelve simbólicamente en medio de una compleja red de representaciones que actúan simultáneamente sobre el proceso de uso del objeto. Además, un objeto activa una compleja red de representaciones distintas para cada usuario.

El objeto representa de la manera más básica para un usuario la posibilidad de potenciar sus capacidades humanas, tanto físicas como emocionales y sociales.

En siguiente instancia, para el usuario, un artefacto representa las posibilidades de acción física, de expansión emocional y de interacción social. En este sentido, un objeto representa ciertas posibilidades de acción.

E. APORTACIONES DE LA TESIS

Consideramos como una parte fundamental del planteamiento conclusivo que se debe pensar en un usuario desde el punto de vista social todo el tiempo. El estudio del diseño de producto no sólo debe comprender lo directo y lo tangible. La presión social en cuanto a la tecnología en los últimos años está encaminada al cuidado de la ecología, sin embargo el cuidado de la cultura parece ser el último de los aspectos que se consideran. El usuario configura y re-configura **su estilo de vida** por la relación que establece con los objetos, por aquello que le permiten realizar, en ese sentido el cuidado de lo social, de lo ritual, es tan importante como el cuidado inmediato de lo físico del usuario, de aquello que tiene que ver con sus capacidades físicas y mentales. Aunado a esto, debemos entonces considerar que diseñamos para una sociedad, pensar que los objetos van a interactuar no sólo con el individuo sino con la sociedad entera. En ese sentido indirectamente la sociedad se vale también de los objetos, es usuaria de ellos.

Por otro lado La teoría del *Texto* proporciona a la semiótica del usuario un modelo de conocimiento con énfasis en la complejidad de la cultura, que ayuda también a obtener una descripción más detallada de la complejidad y del dinamismo de la construcción simbólica de la realidad.

En el diseño de un objeto se debe cuidar la acción del usuario en torno al uso del objeto; acción fisiológica relacionada con las funciones primarias y acción ritual relacionada con las pautas de comportamiento y con los estilos de vida. También se debe cuidar la expansión de la experiencia mediante el cuidado estético del artefacto. Por último se debe cuidar el desarrollo conceptual que del objeto pueda crear el usuario para que lo categorice adecuadamente entre la multiplicidad de objetos de su cultura.

Todo esto nos lleva a la idea de que una de las orientaciones que puede tomar el diseño, ya en el sentido proyectual, es el de considerar en primera instancia el *performance* del usuario. '

Esto significa diseñar para lograr un cierto desempeño no sólo de sus capacidades físicas, de la satisfacción de necesidades directas, sino de permitir el desempeño de todas esas acciones rituales programadas por la cultura y que le proporcionan estabilidad emocional y social.

Parece ser más bien el denominador común el diseñar bajo paradigmas de eficiencia que de estabilización y de progreso social no en el sentido material, sino en el sentido espiritual. Debemos aprender a diseñar pensando en mejorar la calidad de vida de las personas desde el punto de vista cultural.

F. CONCLUSIONES SOBRE LA HIPOTESIS

Ya en ese sentido sólo apoyaríamos lo expuesto anteriormente y expondríamos que la realidad de un usuario es mucho más compleja que aquello que se refiere a la satisfacción de necesidades directas, que las necesidades de una armónica interacción social también están presentes en el diseño de los objetos.

Los programas de diseño de los objetos que contemplen en el mismo nivel los aspectos culturales del individuo definitivamente creemos que serán mucho más completos.

LINEAS DE INVESTIGACION EN TORNO A UNA SEMIOTICA DEL USUARIO

Como parte de la propuesta de esta tesis, y para iniciar los estudios de una semiótica del usuario, proponemos algunas áreas que pueden servir para guía de investigaciones futuras sobre el tema.

DISEÑO DE LO INMATERIAL

El desarrollo de modelos metodológicos que orienten la actividad proyectual hacia el diseño de lo inmaterial, del estilo de vida del usuario y de sus rituales. Esto como un mecanismo de diseño que considera la cultura y que permita conservar las estructuras sociales o plantear concientemente su reconfiguración.

LOS PRIMITIVOS TEORICOS DE UNA SEMIOTICA DEL USUARIO

Definición de las bases invariantes que sirvan para fundamentar la semiótica del usuario común a cualquier disciplina del diseño: diseño industrial, diseño arquitectónico, diseño gráfico y diseño de ropa.

LA SEGMENTACION DE LA REALIDAD

Definición de una metodología que sirva para estudiar los hábitos de segmentación de la realidad de acuerdo a cada cultura y a cada edad: cómo la segrega, la agrupa, la jerarquiza, la nombra y la instrumenta.

LA EVOLUCION DE LAS INSTITUCIONES HUMANAS

Un modelo que explique la evolución de las instituciones sociales fundamentales y el esclarecimiento de las instituciones derivadas para que se definan sus campos y subcampos semánticos. Estos campos semánticos pueden servir a su vez para definir las cualidades simbólicas de los objetos de acuerdo al campo semántico en que estén insertados.

FILOSOFIA DE LA EVOLUCION

Definir una filosofía de la evolución que sirva para aplicar los parámetros derivados del evolucionismo biológico a la descripción del evolucionismo simbólico en general y a cada uno de los parámetros de lo simbólico en particular: mitos, instituciones sociales, rituales, tecnología y sociedad, evolución comparada tecnología-sociedad.

EL MODELO TEORICO USUARIO-SOCIEDAD

El desarrollo teórico dentro del cual se deje de pensar en el usuario monádico, o individuo aislado, para pensar en él como usuario dentro de un amplio contexto material y social, para pensar en grupos de individuos que simultáneamente usan los objetos, directa e indirectamente, y pensar en la sociedad como usuario de productos y de sistemas de productos.

TEORIA DE LA ACCION

Una teoría general de la acción del usuario que describa sus fundamentos, así como una teoría general de la acción en su sentido más abstracto. Así mismo, un modelo descriptivo de la acción regulada por los marcos míticos y la descripción del rol de los objetos en los rituales desarrollados.

EL PENSAMIENTO RELACIONAL

El desarrollo teórico que describa los fundamentos del pensamiento relacional.

TEORIA DEL BELIEF-DOUBT

La revisión de la teoría de la duda-creencia como fundamento antropológico del significado, así como la comparación con teorías similares.

UNA TEORIA DE LOS MARCOS MITICOS

El desarrollo de un modelo teórico que describa cómo es que el mito está presente en la vida diaria y cómo regula las características de los objetos que nos son propios.

BIBLIOGRAFIA

- Apel, Otto Kall
1975 EL CAMINO DEL PENSAMIENTO DE CHARLES SANDERS PEIRCE
Ed. Visor, Madrid 1997, Pp. 307
- Barthes, Roland
1957 MITOLOGIAS
Siglo Veintiuno Editores, Decimosegunda impr. en español, México 1999, 257 pp.
- Bertuccelli-Papi, Marcella
1993 QUE ES LA PRAGMATICA
Ed. Paidós, Barcelona 1996, Pp. 320
- Bremond, Claude
LA LOGICA DE LOS POSIBLES NARRATIVOS
Ediciones Coyoacán, México 1999, publicado originalmente en *Communications* No. 8,
recompilación de Roland Barthes
- Bruner, Jerome S.
1980 INVESTIGACIONES SOBRE DESARROLLO COGNITIVO
Cap. I SOBRE EL DESARROLLO COGNITIVO
Ed. Pablo del Río, Madrid
- Baber, Martin
1942 QUE ES EL HOMBRE
Ed. Fondo de Cultura Económica, México 2002
- Campbell, Joseph
1951 EL VUELO DEL GANSO SALVAJE
Ed. Kairós, Barcelona, 1998, Pp. 271
1998 EL PODER DEL MITO
Ed. EMECE, Buenos Aires, 1999, Pp. 315
- Cassirer, Ernst
1923 FILOSOFIA DE LAS FORMAS SIMBOLICAS I
FCE, México, D.F., 20a. reimpresión 2001, 335 pp.
1924 FILOSOFIA DE LAS FORMAS SIMBOLICAS II
FCE, México, D.F., 20a. reimpresión 2001, 335 pp.
1944 ANTROPOLOGIA FILOSOFICA
FCE, México, D.F., Año de edición: 1963. 20a. reimpresión 2001, 335 pp.
- Ceballos, Edgar
1995 PRINCIPIOS DE CONSTRUCCION DRAMATICA
Ed. Escenología, México, D.F. 2a. Edición, 1998, Pp. 490

- Diaz Cruz, Rodrigo
1998 ARCHIPIELAGO DE RITUALES
Anthropos Editorial, Barcelona 1998, 333 pp.
- Chevalier, Jean, et al.
1969 DICCIONARIO DE LOS SIMBOLOS
Ed. HERDER, Barcelona, 1988
- Eco, Umberto
1968 LA ESTRUCTURA AUSENTE, introducción a la semiótica
Ed. Lumen, Barcelona 1999
1976 TRATADO DE SEMIOTICA GENERAL
Ed. Lumen, Barcelona 2000
1979 LECTOR IN FABULA, La cooperación interpretativa en el texto narrativo
Ed. Lumen, Barcelona 1999, Pp. 330
- Escandell Vidal, María Victoria
1993 INTRODUCCION A LA PRAGMATICA
Ed. Anthropos, Barcelona 1993. Pp. 289
- Fabbri, Paolo
1995 TACTICAS DE LOS SIGNOS
Ed. Gedisa, Barcelona
1998 EL GIRO SEMIOTICO
Ed. Gedisa, Barcelona, 2000
- Fleisher Feldman, Carol
1990 EL PENSAMIENTO A PARTIR DEL LENGUAJE: LA CONSTRUCCION LINGUISTICA DE LAS REPRESENTACIONES COGNITIVAS
(En: LA ELABORACION DEL SENTIDO: LA CONSTRUCCION DEL MUNDO POR EL NIÑO, Bruner, Jerome et al)
- Goodenough, Ward H.
1971 CULTURA, LENGUAJE Y SOCIEDAD
(En: EL CONCEPTO DE CULTURA: TEXTOS FUNDAMENTALES, Kahn, J.S., compilador, 1974)
Ed. Anagrama, Barcelona, 1975
- Greimas, Algirdas J.
1978 SEMIOTICA FIGURATIVA Y SEMIOTICA PLASTICA
(En FIGURAS Y ESTRATEGIAS, En torno a una semiótica de lo visual, Hernandez A., Gabriel (compilador) Siglo veintiuno editores
- Guillaume, Paul
1925 PSICOLOGIA DE LA FORMA
Ed. Psique, Buenos Aires
- Jakobson, Roman
1980 EL MARCO DEL LENGUAJE
Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1996, Pp. 127

- Horn, Richard
1986 MEMPHIS: OBJECTS, FURNITURE AND PATTERNS
Ed. Simon & Schuster Inc., New York, 1986
- Kahn, J.S.
1974 EL CONCEPTO DE CULTURA: TEXTOS FUNDAMENTALES
Ed. Anagrama, Barcelona, 1975
- Lotman, Iuri Mikhailovich
1993 CULTURA Y EXPLOSION: LO PREVISIBLE Y LO IMPREVISIBLE EN LOS PROCESOS DE CAMBIO SOCIAL
Ed. GEDISA, 1999, 238 p.
1996 LA SEMIOSFERA I: SEMIOTICA DE LA CULTURA Y DEL TEXTO
Ed. Catedra, Madrid 1996, Compilación de Desiderio Navarro
2000 LA SEMIOSFERA III: SEMIOTICA DE LAS ARTES Y DE LA CULTURA
Ed. Catedra, Madrid 2000, Compilación de Desiderio Navarro
- Malinowski, Bronislaw
1931 LA CULTURA
(En: EL CONCEPTO DE CULTURA: TEXTOS FUNDAMENTALES, Kahn, J.S., compilador, 1974)
Ed. Anagrama, Barcelona 1975
- Merquiour, J. G.
1986 DE PRAGA A PARIS: CRITICA DEL PENSAMIENTO ESTRUCTURALISTA Y POST ESTRUCTURALISTA
Ed. FCE, México 1989
- Navaro, Desiderio
1996 En: LA SEMIOSFERA I: SEMIOTICA DE LA CULTURA Y DEL TEXTO
Ed. Catedra, Madrid 1996, Lotman, Iuri Mikhailovich
- Parret, Herman
1983 SEMIOTICA Y PRAGMATICA: UNA COMPARACION EVALUATIVA DE MARCOS CONCEPTUALES
Edicial, Buenos Aires 1993, pp. 327
- Peñalver Simó, Mariano
1972 LA LINGUISTICA ESTRUCTURAL Y LAS CIENCIAS DEL HOMBRE
Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, Pp. 89
- Pouillon, Jean; et al
PROBLEMAS DEL ESTRUCTURALISMO
Ed. Siglo XXI editores
- Reyes, Graciela
1995 EL ABECE DE LA PRAGMATICA
Ed. Arco, Madrid 1996, Pp. 71

- Rivera, Ariel Virgilio
1989 LA COMPOSICION DRAMATICA: ESTRUCTURA Y CANONES DE LOS 7 GENEROS
Ed. Escenologia A.C., México, D.F. 3a. edición, 1998, Pp. 264
- Ruano de la Fuente, Yolanda
1996 RACIONALIDAD Y CONCIENCIA TRAGICA: LA MODERNIDAD SEGUN MAX WEBER
Ed. Trotta, Madrid, 1996, Pp. 216
- Schaff, Adam
1962 INTRODUCCION A LA SEMANTICA
FCE, México, D.F. 1974, Pp. 402
- Tommasini, Ma. Cristina
1999 DOMUS ARCHITETTURA, DESIGN, ARTE, COMUNICAZIONE
Editoriale Domus, Milan, Noviembre 1979, No. 820
- Tusquets, Blanca Oscar
2000 DIOS LO VE
Ed. Anagrama, Barcelona 2000
- Weber, Max
1909 LA ACCION SOCIAL: ENSAYOS METODOLOGICOS
I. LA NATURALEZA DE LA ACCION SOCIAL, 1909
Ediciones Península, 1984
- White, Leslie A.
1959 EL CONCEPTO DE CULTURA
(En: EL CONCEPTO DE CULTURA: TEXTOS FUNDAMENTALES, Kahn, J.S., compilador, 1974)
Ed. Anagrama, Barcelona