

Analogía, un modo de interpretación del Diseño

Luz del Carmen Vilchis Esquivel⁽¹⁾

Resumen: La *analogía*, desde el punto de vista de la filosofía y la lógica, es un procedimiento inductivo cuyos argumentos no pretenden demostrar la verdad de sus conclusiones como consecuencias necesarias de sus premisas, sino apoyarlas como probables; las analogías se configuran evidenciando uno o más aspectos de similitud entre dos entes.

El primer momento del pensamiento analógico es el argumentativo. La mayoría de las inferencias cotidianas de los seres humanos son analogías, éstas son el sustento de gran número de los razonamientos ordinarios que van desde la experiencia pasada a lo que sucederá en el futuro. La analogía argumentativa es lógicamente posible sin que por ello se afirme su certeza; los argumentos analógicos son probabilidades, dado que se basan en circunstancias causales o determinantes, por lo que tampoco se puede vincular con afirmaciones de validación o invalidación.

El pensamiento analógico, además de utilizarse para argumentar ciertos puntos de vista sobre la realidad, es un recurso expresivo no argumentativo –que corresponde a la segunda categoría de pensamientos analógicos–, los ejemplos más representativos se dan en el seno de la literatura, sobre todo en figuras como la metáfora y el símil que sirven para hacer al lector referencias enfáticas que suelen tener un carácter poético.

Por último, la analogía se utiliza en la descripción y la explicación cuando por medio de una comparación, basada en similitudes, se hace inteligible una cosa.

La práctica interpretativa del diseño basada en este concepto comprende una secuencia taxonómica que se integra como modelo hermenéutico analógico incluyendo la metáfora, las atribuciones y las antinomias que oscilan entre el equívoco y lo unívoco.

Palabras clave: interpretación - representación - diseño - analogía - lógica

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 35-36]

⁽¹⁾ Mexicana. Catedrática de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) desde 1979. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Cuenta con Licenciaturas en Diseño Gráfico, Filosofía y Psicología; Maestrías en Comunicación, Diseño y Neuropsicología; Doctorados en Bellas Artes, Filosofía, Docencia y Filosofía Educativa. Autora de 45 libros, 49 capítulos, 152 artículos y manuales especializados. Pionera en la introducción de la tecnología digital en las artes y el diseño. Asesora principal de 300 tesis, ha dictado 91 cursos y 230 conferencias en 42 países. Directora de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM de 2002 a 2006. Diseñadora profesional y artista visual. Miembro de importantes

organizaciones como Design Research Society, Design History Society, APA, MERLOT y AIGA, entre otras y evaluadora de proyectos para CONACYT, SEP, MIT, Royal College of Art, UKRI y QS World Universities Ranking. Reconocida con premios internacionales por su labor académica y de investigación destacando Premio García Cubas 2010, Reconocimiento a la Trayectoria Académica de la Universidad de Palermo 2013, Premio ENCUIA-DRE 2016, Premio UNAM en Arquitectura y Diseño en 2018, Medalla al Mérito en Artes (Diseño) del Congreso de la Ciudad de México 2023 y Premio UNAM Sor Juana 2023.

Preámbulo sobre las líneas de la interpretación

La interpretación es una acción natural de la condición humana, de hecho, el tránsito de la sensación a la percepción es precisamente el proceso interpretativo para elaborar y comunicar lo que los sentidos transmiten al cerebro. Ahora bien, la conceptualización de las maneras en que se procesan las unidades significativas corresponde a la hermenéutica que, en la actualidad describe líneas de interpretación con predisposiciones definidas, la primera, ha sido descrita y concebida por autores como Gadamer y López (1997) como *hermenéutica de la sospecha* por sus alusiones a los momentos ocultos del lenguaje o bien, a que el lenguaje rebasa el texto, se puede definir también como equívocismo o relativismo. La equívocidad se refiere a aquellas ideas de interpretación que de una u otra forma suponen una práctica infinita, en la que la significación nunca termina, pertenece a una cadena de interpretaciones continuas, ya dadas en muchos casos, por lo que se transita de una interpretación a otra, éstas se traslapan o superponen. Podría afirmarse que la interpretación, en esta línea tiene múltiples excedentes de sentido adjudicados al intérprete creando así cadenas semánticas que conducen, en general, a la confusión epistemológica.

Lo anterior se puede entender con base en lo que Umberto Eco (1995) define como *sobreinterpretación*, añadiendo el riesgo de caer en el relativismo dado que, al considerar una o todas las interpretaciones como presupuestos válidos o absolutos, no habría forma de establecer parámetros de veridicción. Foucault (Gálvez, 2020) denomina a estas oscilaciones “juegos de veridicción” o “aleturgias” en los cuales se establecen vínculos entre verdad, poder y sujeto creando así distancias cognitivas entre las diversas maneras de integrar y describir las subjetividades; son las ficciones de la razón a decir del mismo autor.

Por otro lado, se encuentran las corrientes que tienden a la univocidad, cuyas técnicas de interpretación, en exigencias que podrían ser calificadas como reduccionistas, tienden a buscar el significado único –significado intencional del autor define Eco– como posible y válido. Esta postura defiende que sólo es posible una y única interpretación y ésta siempre se encuentra delimitada por el autor de una obra o diseño desde el momento de concebirla. Esta posición, según Mauricio Beuchot, negaría de facto la hermenéutica ya que esta teoría es aplicable cuando se trata de textos o contextos polisémicos, es decir, cuando el sentido es múltiple.

[...] la hermenéutica positivista se pone como ideal la univocidad, la utilización de las expresiones en un sentido completamente igual para todos sus referentes, de modo que se pueda llegar lo más posible a la unicidad de la comprensión. La hermenéutica romántica se abre camino hacia la equívocidad, permite el flujo vertiginoso de significados de tal forma que no se espere recuperar el significado del autor o del hablante, sino que el lector o intérprete estará completamente recreando el significado del texto o del mensaje a cada momento, sin objetividad posible (Beuchot, 2002, p. 22).

En acuerdo con las referencias anteriores a esta cita, la hermenéutica positivista –con intencionalidad explicativa– no se podría nombrar como tal debido a sus pretensiones de máxima objetividad, es decir, a su intención de atender a los fenómenos paradigmáticos con igualdad de sentido. Lo anterior no es factible debido a la polisemia que se encuentra en las creaciones desde las artes y el diseño.

En el otro extremo, se busca, desde la hermenéutica romántica –comprensiva e intuitiva–, subjetividad manifiesta en la preponderancia del individuo y sus emociones, cuya diversidad, variedad de forma y de fondo impide la identidad del sentido. Es así que se diluyen los focos de experiencia previa así como los significados deviniendo en una pérdida de sentido.

Aquí se despliegan opuestos que requieren una mediación interpretativa que comprenda el horizonte de la experiencia que implica un mundo condicionado por la historia y las determinantes del lenguaje.

[...] Subyace a esta cuestión [del concepto de mediación] el hecho de ver que no existe jamás una pura inmediatez de conocimiento objetivo, sino que cada conocimiento de un objeto presupone el sujeto de conocimiento, sujeto que debe apropiarse el objeto por realización propia y a través de su propia acción, que debe “mediar” hacia un objeto conocido (o dicho en palabras de Hegel: el sujeto “no tiene la mediación fuera de él, sino que él mismo es esta mediación”) [...] Sólo desde aquí pueden ser indagados posibilidad, peculiaridad y límites del conocimiento [...] Aquí importa la visión fundamental de Hegel: el objeto no puede ser ni visto ni comprendido en una inmediatez abstracta, sino en la totalidad de un movimiento mediador que comprende de igual modo objeto y sujeto y que, mediando, determinado el uno por el otro [...]. (Coreth, 1998, pp. 309-310).

Es conveniente considerar esta limitante de la inmediatez y la mediación (aspectos que son obviamente ignorados tanto por el equivocismo como por el univocismo) debido a que, complementa Coreth, “cada inmediatez está ya mediada por el total de experiencias del espíritu, sino que también, a la inversa, cada mediación supone una inmediatez, la encierra en sí y la hace expresa, es decir, que no sólo cada inmediatez media, sino que también cada inmediatez es mediada”.

Esta concepción es importante porque no existe la *subjetividad pura* –sin mundo y sin historia– ni la *objetividad pura* –independiente del sujeto–, por lo que el conocimiento y

la comprensión habrán de situarse en una posición extensa, abarcante pero siempre condicionada por las estructuras que configuran la experiencia en las dimensiones espaciales y temporales que correspondan a cada acontecer, por lo cual “el hombre se encuentra previamente siempre ya en su mundo como en la totalidad de un horizonte en el que él experimenta cada vez lo singular y lo entiende en su sentido, en el que también él se experimenta y se comprende a sí mismo” (Coreth, 1998, p. 312).

Antecedentes de la idea de analogía

La analogía, es un concepto que proviene de Aristóteles quien afirma que hay metáfora por analogía cuando en la transferencia del nombre de una cosa a otra “se hallan el segundo término con el primero como o de igual manera que el cuarto con el tercero” (García Bacca, 1946) y de la filosofía medieval entre cuyas tesis se puede destacar la jerarquía que establecen entre la razón, propia de la explicación, y la comprensión, perteneciente al intelecto, ésta última considerada superior. Lo análogo, para estos filósofos, respeta las diferencias y es diverso.

En Aristóteles, la analogía forma parte de las formas metafóricas por lo que ésta ha sido comprendida como una comparación, como un recurso para establecer la semejanza.

Sin embargo, se señala que en esta figura, que no requiere imagen o representación alguna, “sólo es aplicable un rasgo de similitud, que suele ser el atributo más dominante” (Le Guern, 1976, p. 44) y este autor la compara con el símbolo, para el que la imagen es indispensable y sí implica una correspondencia analógica. Otros pensadores coinciden al afirmar que

El símbolo [...] es inclusivo: quiere incluir el objeto entero [...] y se opone así a la metáfora que es exclusiva, ciñe un aspecto y lo resalta por transformación o síntesis. La metáfora es inmanente, en cuanto que significa su objeto, percibido en una cualidad que funciona como arista de enlace o punto de intersección porque abarca su objeto y lo desborda hacia otro. La metáfora tiene un sentido preciso, el símbolo es inagotable (Schökel y Bravo, 1994, p. 107). Los medievales hablaban de la *intentio auctoris* –intención del autor– y de la *intentio lectoris* –intención del lector–, para acercarse a ellas se aplicaba la analogicidad que suponía el encuentro con la diferencia (*simpliciter*) y la identidad, aunque esto fuera secundario (*secundum quid*). “Santo Tomás distinguió tres tipos de analogía[...] (i) a uno diferente (*ad unum alterum*) como “sano” en relación a animal y “sanativo”, (ii) a uno de los mismos (*ad unum ipsorum*), como “ente” en relación a la substancia y al accidente; y (iii) *ad unum ipsorum*, como “justo” en relación a Dios y a las criaturas” (Beuchot, 1999, pp. 36-37).

En el siglo XVI, desde la analogía se pensaba que para entender algo había que desentrañar su parecido con otro algo: palabra, elemento, cosa, etc. El arte era simbólico o analógico, incluso ya desde el siglo XV, por ejemplo, había construcciones cuya forma señalaba su función: el círculo para los edificios religiosos porque desde Platón era la forma perfecta, los polígonos regulares para edificaciones políticas y los irregulares para la vivienda. Los objetos se validaban por el sentido al que hacían alusión: poder, fuerza, santidad, nobleza, perfección, y no por cumplir con fines prácticos.

[...] si bien la mayoría de las cosas son relativas (singulares y contingentes), hay algunas que son absolutas (universales y necesarias) [...] esto es analogía, porque hay una comunidad, o igualdad, o universalidad, restringida, y una diversidad, o particularidad, extendida, una multiplicidad prevalente [...] la analogía consiste en evitar la nociva equivocidad, la monolitización del conocer, la entronización parmenídea de la mismidad; pero también consiste en evitar la nociva equivocidad, la entronización heraclíteica de la diferencia, la coronación del relativismo, que es otro monolitismo, sólo que atomizado, cada átomo es un monolito (Beuchot, 1997, pp. 31-32).

Hasta los siglos XVI y XVII, es decir, hasta el renacimiento y el barroco, la semejanza tenía cinco nociones de las cuales Foucault (1968) describiría cuatro en su texto *Las palabras y las cosas* porque la semejanza, en palabras del filósofo, ha tenido una función trascendente en la práctica exegética que además ha sido fundamental para llevar a cabo la jerarquía de lo simbólico y le comprensión de lo visible y su representación mental.

El autor describe la trama semántica: “Amicitia, Aequalitas (contractus, consensus, matrimonium, societas, pax et similia), Consonantia, Concertus, Continuum, Paritas, Proportio, Similitudo, Conjunctio, Copula [Amistad, Igualdad (contrato, acuerdo, matrimonio, sociedad, paz y similares), Consonancia, Concierto, Continuidad, Paridad, Proporción, Semejanza, Conjunción, Acoplamiento] [aclarando que existen] muchas otras nociones que se entrecruzan en la superficie del pensamiento, se superponen, refuerzan o limitan” (Foucault, 1996, p. 26).

1. Conveniencia (*Convenientia*), es un ajuste que beneficia el entendimiento con base en la cercanía entre las cosas y la posibilidad que ello representa para describir las propiedades de algo y su afinidad con otro porque sus orillas o lindes se tocan. Esta manera se define a través de la espacialidad y del encadenamiento semántico.
2. Simpatía (*Sympatheia*), identidad de los accidentes en sustancias distintas. Adolece de espacialidad o temporalidad pero se permite aludir a desplazamientos de cualidades entre los objetos o personas. Su antinomia es la antipatía.
3. Emulación o imitación (*Emulatio*), paralelismo entre atributos de cosas distintas, prescinde del espacio y del contacto. Hay semejanza sin proximidad, se entiende como el reflejo en espejos pasivos sin ligaduras. Aquí no es posible hablar de cadenas semánticas sino de círculos concéntricos.
4. Designación o signatura (*Signatura*), descripción de las propiedades visibles de un ente, objeto o individuo. Aquí prevalecen la espacialidad y temporalidad ya que se basa en la interpretación de cualidades evidentes y palpables.

Analogía como proceso de comprensión del diseño

La quinta noción, que nos ocupa en esta exposición es la analogía (*Analogia*), identidad de las semejanzas entre dos o más sustancias distintas. Esta idea de las similitudes sufre una

ruptura cuando John Locke postuló una antinomia de comprensión desde los horizontes de la semiótica. Así se mantendría durante varios siglos hasta que se entendió, desde otras perspectivas, que, en realidad, la semiótica y la hermenéutica forman parte de la comprensión, sobre todo al analizar propuestas como la pragmática de Charles Morris en las que no sólo se consideran los elementos sígnicos y significativos, también se integra el intérprete o receptor de las semejanzas, importante para el entendimiento cabal de las analogías (Beuchot, 1999, pp. 30-31).

La *analogía*, desde el punto de vista de la lógica es un procedimiento inductivo cuyos argumentos no pretenden demostrar la verdad de sus conclusiones como consecuencias necesarias de sus premisas, sino apoyarlas como probables; las analogías se configuran evidenciando uno o más aspectos de similitud entre dos entes. (Copi y Cohen, 2013, pp. 443-467). En esta línea temporal, durante el siglo XVIII la analogía adopta un orden, es así que:

[...] conocer algo ya no es interpretarlo sino insertarlo en una clasificación [...] el siglo XIX supone otro cambio radical, no se piensa ya desde la analogía ni el orden sino desde los conceptos de vida e historia: entender algo es comprender su origen y su evolución orgánica [...] hoy, por fin, estaríamos entrando a la época del sistema: entender algo sería así, para nosotros, comprender el sistema dentro del cual adquiere sentido (Rubert de Ventós. 1984, p. 52).

El primer momento del pensamiento analógico es la argumentación. La mayoría de las inferencias cotidianas de los seres humanos son analogías, éstas son el sustento de gran número de los razonamientos ordinarios que van desde la experiencia pasada a lo que sucederá en el futuro, “Jean Pierre Oudart quiso señalar el lazo esencial que une dos fenómenos característicos de la imagen representativa y su espectador: la analogía y la credibilidad... el efecto de realidad designa el efecto producido sobre el espectador en una imagen representativa por el conjunto de los indicadores de analogía.” (Aumont, 1992, p. 117), ninguno de los cuales es concluyentemente válido, sus conclusiones no se derivan de premisa alguna, como sucede en otras argumentaciones que lo implican como necesidad. La *analogía argumentativa* es lógicamente posible sin que por ello se afirme su certeza; los argumentos analógicos son probabilidades, dado que se basan en circunstancias causales o determinantes, por lo que tampoco se puede vincular con afirmaciones de validación o invalidación. Un ejemplo de *argumento analógico* en la visualidad serían los volantes ecológicos que muestran por un lado bajo la premisa de “*ayúdanos a cuidar el planeta*”, el enunciado *separar los residuos es una tarea sencilla* con los argumentos: *permite el reciclaje, posibilita el reuso y dignifica el trabajo de los recolectores*. Estos argumentos textuales se acompañan de la visualización de hechos a través de ilustraciones. El anverso del volante con el título *Separa y Recicla* explica visual y tipográficamente la diferencia entre *desechos orgánicos, inorgánicos reciclables, inorgánicos no reciclables, manejo especial y voluminosos*. Para reconocer una analogía argumentativa, ésta debe cumplir los siguientes requisitos: definir los aspectos en los cuales las cosas son similares, definir cuáles de éstos aspectos corresponden a las premisas y cuáles a la conclusión. Así, el argumento analógico tiene la siguiente estructura: premisa introductoria que afirma la similitud entre dos elementos;

segunda premisa en la que se describen características adicionales; premisa concluyente en la que se afirma que la segunda cosa también tiene la misma característica.

Es posible evaluar los argumentos analógicos con base en la probabilidad de sus conclusiones, sin olvidar que ningún argumento analógico se puede validar en un pensamiento deductivo. Algunos de los criterios que señalan Copi y Cohen (2013) son:

- (1) Por el número de entidades entre las que se establece la analogía
- (2) Por el número de aspectos o cualidades de las cuáles se afirma que dos o más cosas son análogas
- (3) Por la fuerza de sus conclusiones respecto a sus premisas
- (4) Por el número de aspectos no análogos o diferencias entre las cosas, mencionados en las premisas y que fortalecen los argumentos
- (5) Por la disimilitud entre las instancias mencionadas; a mayor disimilitud en las premisas, más fuerza del argumento
- (6) Por la pertinencia de las analogías. La pertinencia depende de la recurrencia a características relevantes o irrelevantes

El pensamiento analógico, además de utilizarse para argumentar ciertos puntos de vista sobre la realidad, es un recurso expresivo no argumentativo –que corresponde a la segunda categoría de pensamientos analógicos–, los ejemplos más representativos se encuentran en el territorio de la visualidad, sobre todo en figuras como la metáfora y el símil que sirven para hacer al perceptor representaciones enfáticas. Un ejemplo de *uso no argumentativo de la analogía* serían las campañas de *Absolut* en las cuales se conjuntan dos elementos, objetos o piezas absolutamente distantes y aparentemente inconexas cuya información repentinamente se conjunta duplicando o triplicando nuestro pensamiento. Conjuntar la silueta de la botella con una escena de la película *Psicosis* obliga al cerebro a trabajar con dos secciones grandes pero separadas, y casi sin darnos cuenta, llegar al momento en que las dos se funden en una sola.

Por último, la analogía se utiliza en la descripción y la explicación cuando por medio de una comparación, basada en similitudes, se hace inteligible una cosa. Ejemplo del *uso de la analogía para una explicación* fue la campaña *Trata tu mascarilla como a tu ropa interior* en la que se enumeraban hechos contundentes como: *no la toques ni la acomodes en público, no la prestes ni pidas una prestada, asegúrate de que te queda justa y cómoda, debe estar limpia cuando te la pones, úsala del lado correcto, si está húmeda ¡cámbiala! O no salgas de tu casa sin ella.*

Práctica interpretativa de los diseñadores

La práctica interpretativa basada en este concepto comprende la siguiente secuencia taxonómica (Mauricio Beuchot, 2002, pp. 25-27) que se integra como modelo hermenéutico analógico:

1. *Analogía metafórica o de proporcionalidad impropia*, es la más cercana a lo equívoco y se presta para la apertura de cadenas semánticas con diversas trayectorias y por ende a excedentes de sentido. Desde el diseño, este es un recurso común, sobre todo en el marco de los discursos publicitarios ya que se basan en las metáforas y los receptores o intérpretes pueden generar tantos interpretantes, desde la teoría peirciana, como alusiones haya a su persona creando así enlaces semánticos con apertura a la semiosis infinita.
2. *Analogía de atribución o de principalidad*, la cual supone una serie de rangos en la que se reconoce un núcleo principal de semejanza, o el referente principal, al que se anclan similitudes secundarias a las que se reconoce alguna referencialidad con la semejanza principal. Este tipo de analogía entonces incluye diversos sentidos subordinados. Esta práctica en el diseño es propia de los géneros del discurso educativo en el cual se requiere coherencia y continuidad sintáctica, semántica y pragmática.
3. *Analogía de proporcionalidad propia*, la cual afilia elementos parcialmente similares en algunos elementos pero semánticamente deficientes en otros por lo que se puede generar una diversidad de sentido cuya interpretación se logra con base en el seguimiento de los fragmentos que siguen una línea de coherencia. En este caso, la dirección de lo diseñado se enfoca al discurso propagandístico en el cual se crean al menos dos trayectorias de interpretación, una de ellas aludiendo al ser del candidato y la otra apuntando a la clase de persona que pretende ser y que tendrá más fuerza para los intérpretes.
4. *Analogía de desigualdad*, que es la que más se acerca a lo unívoco. Esta suele presentarse en el diseño con enfoque plástico, ya que el sentido puede estar oculto y la intencionalidad no ser transparente para el intérprete con lo cual, se puede lograr incluso un solo significado o ninguno.

El principio analógico es de equivalencia funcional, se basa en las similitudes que reconoce entre las diversas relaciones de los términos, en la analogía A es a B lo que C es a D, Gilbert Durand opone a la analogía la homología, de equivalencia morfológica, que se basa en la convergencia –relaciona imágenes semejantes en dominios diferentes de pensamiento–, en la homología A es a B lo que A' es a B'. Para Durand “ahí encontramos ese carácter de semantividad que está en la base del símbolo [...] son conjuntos [...] donde van a converger las imágenes en torno a núcleos organizadores que la arquetipología debe ingeniarse en descubrir” (Durand, 1981, pp. 37-38) es un concepto de explicación que no se toma prestado de las ciencias naturales “se desplaza de la esfera común del lenguaje gracias a la transferencia analógica [...] la comprensión acarrea en una nueva forma la dialéctica interna que constituye la interpretación en su totalidad” (Ricoeur, 1995, p. 98).

También Paul Ricoeur (1995, p. 80) explica el modelo analógico de Max Black que se ocupa de la identidad estructural cuya base es la transferencia y el isomorfismo, que se puede establecer entre el modelo y su dominio de aplicación, así es como el sentido literal da paso al sentido metafórico.

Por otro lado se encuentra Turner (1970, p. 364) quien distingue, en relación a las posibilidades de representación de las semejanzas, tres modelos diferentes: el primero es icónico porque hay una correspondencia (isomorfismo coincidiendo con Black) cuyas variantes pueden ser el tamaño o algunos elementos cromáticos o escalares, un ejemplo sería un prototipo o *dummy* de lo diseñado; el segundo es análogo porque busca sintetizar y codifi-

car atributos y rasgos del objeto logrando la representación de un interpretante que contribuye a una mejor lectura de lo diseñado. Un ejemplo serían el diseño de mapas en los que se respetan las convenciones cartográficas pero se proporcionan otros datos alegóricos. Por último, se encuentra el modelo simbólico que lo que busca es una re-presentación del objeto diseñado mediante técnicas alternativas, por ejemplo, el esquema geométrico de un diseño arquitectónico. En este rango se encuentran también los diseños digitales ya que son la codificación cifrada de la representación de un objeto de diseño que se caracteriza por no ser ambigua ya que tiene valores específicos, verificable por sus datos explícitos y repetible ya que se puede re-presentar y ser replicado sin límite.

Sin embargo, hay que considerar el importante papel que la analogía desempeña como mediación entre la univocidad y la equivocidad del diseño, entre la interpretación única y la polisemia, es un procedimiento “que opera en un contexto dialógico o de diálogo... a través de la discusión... obliga a distinguir... la semejanza y, sobre todo, las diferencias”, aquí Mauricio Beuchot (1999, pp. 13-14) retoma la idea heideggeriana del *Ereignis*, el “acontecimiento de transpropiación [que] significa trabajar en la construcción de este ámbito oscilante en sí mismo” (Heidegger, 1990, p. 89), es el pensamiento cuya intención busca construir el equilibrio entre la identidad y las múltiples diferencias.

Para el Grupo M, los términos idéntico, equivalente y análogo designan el nivel relativo de intersección entre dos términos y no deben confundirse con comparaciones estereotipadas (claro/agua; aburrido/ ostra; sordo/tapia) que se entienden más bien como clichés o “expresiones con valor intensivo, superlativo, hiperbólico [...] que funcionan como unidades semánticas” (Grupo M, 1987, p. 185).

En el *Tratado de hermenéutica analógica*, Mauricio Beuchot reconoce los prejuicios [término utilizado en diversas teorías hermenéuticas] que sustentan su propuesta metodológica afirmando que “daremos a la hermenéutica *utens* un sentido de metodología [...] el método de la hermenéutica tiene que realizar, a partir de la interpretación viva, o de la vida interpretativa, una inducción o *epagagé*, para derivar por deducción (analógica y adaptada) sus leyes a las cosas concretas” Mauricio Beuchot (1997, p. 16). En el diseño y lo diseñado, dichos prejuicios se manifiestan de las siguientes formas:

- Se identifican, en el acto de interpretación o *hermeneusis*: el texto visual con su contenido, significado e intencionalidad, emitido por un diseñador y recibido por un perceptor, lector o intérprete, la referencia que lo diseñado hace al mundo y el sentido expresado en el mensaje y que supone la comprensión del lector.
- El punto medio de la interpretación es la fusión de horizontes: la tradición del texto visual –tradición recibida– y la tradición del lector o intérprete –innovación aportada. La tradición será uno de los factores que permite el cambio analógico.
- Se retoma la idea de Coreth, de la metafísica como condición de posibilidad de la hermenéutica añadiendo al pensamiento *a priori*, el *a posteriori* de la argumentación de la visualidad, que es precisamente el analógico; desde esta perspectiva, se transita del acto hermenéutico al ontológico.
- Se aceptan las categorías semióticas de Charles Sanders Peirce: signo (representamen), objeto e interpretante con la precisión de que el interpretante (concepto, conducta o hábito) es el mediador que relaciona al signo con el objeto. Esto remite a la contextualización, en

la cual se trata de conocer la intencionalidad del autor que se encuentra con la intencionalidad del intérprete. Así la verdad del texto surge de la mediación entre el significado o verdad del autor y el significado o verdad del lector.

En otros textos, el filósofo amplía sus postulados y la hermenéutica, además de analógica, es icónica, cuyo fundamento parte del concepto de icono de Peirce y abarca tres tipos de signo: imagen, diagrama y metáfora, éstos se conciben como variaciones entre la univocidad y la equivocidad.

La iconicidad es la capacidad que tiene el ícono, como signo, de hacernos pasar del fragmento a la totalidad, inclusive más allá de la totalidad, hacia el infinito [...] la iconicidad, radicada en el pensamiento humano, nos hace ver lo universal en lo mismo individual [...] el signo icónico puede ser sencillo, como la imagen o copia, casi unívoco; o intermedio, como el diagrama, el más análogo; o muy complicado, como la metáfora, el ícono que más se acerca a la equivocidad (Beuchot, 1999, pp. 9 y 21).

La iconicidad es representación y define y fija un sentido a partir de las variaciones significativas y las redundancias expresivas. El signo iconográfico, es una imagen polisémica cuya intención simbólica es evocadora, se refiere a parecidos o semejanzas, evocaciones, sería el término más correcto.

[...] la intención simbólica de un ícono bizantino [...] es más intensa que la del pintor impresionista, a quien sólo le interesa la expresión epidérmica de la luz. Una pintura o una escultura de valor simbólico es la que posee un contenido que trasciende [...] el verdadero ícono instaura un sentido; la simple imagen – que muy pronto se pervierte, convirtiéndose en ídolo o en fetiche, está cerrada sobre sí misma, rechaza el sentido, es una copia inerte de lo sensible (Durand, 1971, p. 20).

Tanto la analogía de la representación como la idea de iconicidad se basan en las similitudes, la distancia entre ambas radica en que la primera argumenta considerando la diferencia entre lo significado, mientras que la segunda sólo busca la semejanza –por cualidades o relaciones– con lo significado.

Se debe distinguir entre la iconología como definición y modelo de comprensión de una obra y la iconicidad como materialización del parecido entre un referente y su representación, esta última no guarda una relación implícita o específica con el ícono.

Desde este vínculo entre analogía e iconicidad, se refiere una serie de modos hermenéuticos comunes, todos ellos caracterizados por intencionalidades culturales polisémicas y excedentes de sentido que de la hermenéutica simbólica de Gilbert Durand quien, desde un punto de vista antropológico postula, coincidiendo con Cassirer, la tesis de que los lenguajes, entre ellos, el de la visualidad, no es tan sólo un recurso del ser humano para comunicarse, “sino un intermediario que hace posible la comprensión (interpretación) del sentido [se parte así del concepto de lenguaje simbólico] como una interpretación simbólica

de la cultura [...] la hermenéutica simbólica [se puede definir como] una arquetipología general del lenguaje simbólico” (Garagalza, 1990, pp. 10-24). Gilbert Durand tiene como ejes de la hermenéutica simbólica, además de la filosofía de Cassirer, la obra de Bachelard y la Escuela de Eranos, fundada por Jung

La reflexión sobre los fundamentos de estas dominantes hermenéuticas, modos de conocimiento indirecto cuyo excedente de sentido va más allá del *lógos* en niveles de experiencia percibida y vivida, se expone aquí por sus relaciones con lo imaginario y con la interpretación cultural de lenguajes concretos, uno de ellos, que sustenta el diseño, es el lenguaje de la visualidad, integrando consideraciones sobre estructuras y configuraciones visuales que, como los arquetipos, sintetizan paradigmas fundamentales para percibir y aprehender el mundo, logrando una objetividad específica.

[...] El ser reaparece así como ser interpretado: interpretado como mito o como *lógos*. Entre el mito puramente irracional y el *lógos* presumidamente racional, se interpone el *interlenguaje* hermenéutico de ida y vuelta, lenguaje mediador de los contrarios mediados, interlenguaje intérprete de lo uno y lo otro. Aquí emerge el lenguaje *filosófico* y su razón *analógica*, situada entre la *equivocidad* del mito y la *univocidad* del *lógos* racionalista... (K. Kerényi y otros, 1994, pp. 304 y 310).

Kerényi (1994) afirma que “entre el mito *implicante* y el *lógos* racional *implicado*, la *implicación* se llama cultura” por ello la analogía, entendida como un dominio conceptual es una condición importante para la experiencia visual de lo diseñado, ya que la intencionalidad se relaciona directamente con una expectativa, con los sistemas culturales de representación, las experiencias previas o los estímulos ópticos.

La esencia del diseño se sustenta en los modos analógicos, su ejemplo más importante es el desarrollo de la simbología en todas sus perspectivas y variantes ya que las identidades gráficas suelen expresarse como maneras de conocimiento analógico. Más allá, no se trata únicamente del símbolo representado por analogía, se habla aquí de los numerosos cruces horizontales, verticales y transversales entre la alfabetidad visual, los códigos de la visualidad, sus géneros y discursos que, en cada diseño garantizan, ya sea en las representaciones o las re-presentaciones, un proceso de semiosis, la puesta en escena de unidades significativas susceptibles de interpretación y la implantación interpretativa de una constante ideación o conceptualización del mundo.

Desde las representaciones con el alto más grado de iconicidad hasta las manifestaciones meramente poéticas, lo diseñado muestra el factor de la semejanza, fijando similitudes o disimilitudes para sustentar, en el mundo de lo parecido y sus antinomias, relaciones, aproximaciones o equivalencias semánticas. Peirce, desde su cosmovisión, fue un visionario respecto a las cadenas de significación y al fenómeno de semiosis infinita, que es lo que permite que el diseño se nutra de numerosas fuentes semánticas proporcionando a los receptores o intérpretes nuevos interpretantes desde los cuales organizar las categorías y subordinaciones que aluden a la comprensión del mundo a través de la visualidad.

Conclusiones

La analogía como alternativa de comprensión de lo diseñado es posible porque en sus determinaciones interpretativas intervienen el emisor interno, el perceptor y la experiencia misma que no debe ser despojada de la intencionalidad, sin ésta “la teoría representativa es incapaz de proporcionar sentido a la noción de similitud y por consiguiente no puede proporcionar ningún sentido de la noción de representación, puesto que la forma de la representación requiere similitud” (Searle, 1992, p. 72).

El proceso de diseño se caracteriza por el contenido intencional y las alternativas de representación, pautas visuales que se asocian a las imágenes mentales compiladas en la memoria, esas pautas evocan semejanzas porque el mensaje está codificado y se desarrolla como unidad social de comunicación, su intencionalidad no es reflejar el mundo, ni imitarlo, sino representarlo o re-presentarlo recurriendo a la similitud para el reconocimiento y las asociaciones psicológicas con la realidad y la experiencia “es co-presencia o co-implicación de contenidos metasensibles en los datos sensibles más inmediatos...” (Calvo & Ávila, 1987, p. 411).

La analogía, infero, responde a la necesidad de recuperar contenidos y significados del universo de las imágenes, considerando que éste sienta sus bases de comprensión en la intencionalidad manifiesta en la composición de representaciones.

Considero que lo diseñado se manifiesta como la fusión de los horizontes de forma y contenido donde la visión individual se multiplica y reconfigura en una red infinita de posibles percepciones al mismo tiempo que manifiesta un mensaje específico, la equivocidad y la univocidad no representan alternativas de comprensión de este complejo en el que se reúnen tanto el factor analítico, consciente, de la descomposición de información, como la propiedad intuitiva que surge de una imaginaria integrada por colecciones de respuestas gráficas a necesidades de comunicación.

Referencias

- Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona: Paidós.
- Beuchot, M. (1999). *Las caras del símbolo: el ícono y el ídolo*. Madrid: Caparrós.
- Beuchot, M. (2002). *Perfiles esenciales de la hermenéutica*. México: UNAM.
- Beuchot, M. (1997). *Tratado de hermenéutica analógica*. México: UNAM.
- Calvo, T. & Álvarez Crespo, R. (eds.) (1987). *Paul Ricoeur. Los caminos de la interpretación*. Barcelona: Anthropos.
- Copi, Irving M.; Cohen, Carl (2013). *Introducción a la lógica*. México: Limusa.
- Coreth, Emerich (1998). *Historia de la hermenéutica*. Ortiz-Osés, A. (Dir.) *Diccionario de Hermenéutica*. Bilbao: Universidad de Deusto: 309-310.
- De Beauvoir, S. (1993). *All Said and Done*. USA: Marlowe & Co.
- Durand, G. (1981). *Estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid: Taurus.
- Durand, G. (1971). *La imaginación simbólica*. Buenos Aires: Amorrortu.

- Eco, U. (1995). *Interpretación y sobreinterpretación*. Gran Bretaña: Oxford University Press
- Foucault, M. (1968). *Las palabras y las cosas*. Argentina: Siglo XXI.
- Gadamer, Hans-George; López Castellón, E. (1997). *Hermenéutica de la sospecha en Aranzueque, G.* (Coord.) Cuaderno Gris. España: Universidad Autónoma de Madrid. Época III (2): 127-135.
- Gálvez Aguirre, J. (2020). Ética y veridicción en las últimas investigaciones de Michel Foucault. Acerca de la historia de los modos de ser. *Pensamiento. Revista de investigación en información filosófica*. Madrid: Universidad Pontificia Comillas, 76 (290): 545-566.
- Garagalza, L. (1990). *La interpretación de los símbolos*. Barcelona, Anthropos.
- García Bacca, J. D. (Trad.) (1946). *Poética de Aristóteles*. México: UNAM.
- Grupo M. (1987). *Retórica general*. Barcelona: Paidós.
- Heidegger, M. (1990). *Identidad y diferencia*. Barcelona, Anthropos.
- K. Kerényi y otros (1994). *Arquetipos y símbolos colectivos*. Barcelona: Anthropos.
- Le Guern, M. (1976). *La metáfora y la metonimia*. Madrid: Cátedra.
- Luis Alonso Schökel, L. A.; Bravo, J. M. (1994). *Apuntes de hermenéutica*. Madrid: Editorial Trotta.
- Ricoeur, Paul (1995). *Teoría de la interpretación. Discurso y excedente de sentido*. México: Siglo XXI.
- Rubert de Ventós, X. (1984). *Las metopías*. Barcelona: Montesinos.
- John Searle (1992). *Intencionalidad*. Madrid: Tecnos.
- Turner, J.C. (1970). *Matemática moderna aplicada. Probabilidades, estadística e investigación operativa*. Madrid: Alianza Editorial.

Abstract: The analogy, from the point of view of philosophy and logic, is an inductive procedure whose arguments are not intended to demonstrate the truth of its conclusions as necessary consequences of its premises, but to support them as probable; analogies are configured evidencing one or more aspects of similarity between two entities.

The first moment of analogical thought is argumentative. Most of the daily inferences of human beings are analogies, these are the support of a large number of ordinary reasonings that go from past experience to what will happen in the future. The argumentative analogy is logically possible without thereby affirming its validity. Certainty; analogical arguments are probabilities, since they are based on causal or determining circumstances, so they cannot be linked to validation or invalidation statements either.

Analogical thinking, in addition to being used to argue certain points of view about reality, is a non-argumentative expressive resource –which corresponds to the second category of analogical thoughts–, the most representative examples occur within literature, especially in figures such as metaphor and simile that serve to make emphatic references to the reader that usually have a poetic nature.

Finally, the analogy is used in the description and explanation when by means of a comparison, based on similarities, something becomes intelligible.

The interpretative practice of design based on this concept comprises a taxonomic sequence that is integrated as an analogical hermeneutic model including metaphor, attributions and antinomies that oscillate between equivocal and univocal.

Keywords: interpretation - representation - design - analogy - logic

Resumo: A analogia, do ponto de vista da filosofia e da lógica, é um procedimento indutivo cujos argumentos não visam demonstrar a verdade de suas conclusões como seqüências necessárias de suas premissas, mas sustentá-las como prováveis; as analogias são configuradas evidenciando um ou mais aspectos de similaridade entre duas entidades.

O primeiro momento do pensamento analógico é argumentativo. A maioria das inferências cotidianas dos seres humanos são analogias, estas são o suporte de um grande número de raciocínios comuns que vão da experiência passada ao que acontecerá no futuro. A analogia argumentativa é logicamente possível sem com isso afirmar sua validade. Argumentos analógicos são probabilidades, uma vez que se baseiam em circunstâncias causais ou determinantes, portanto, também não podem ser vinculados a declarações de validação ou invalidação.

O pensamento analógico, além de ser usado para argumentar certos pontos de vista sobre a realidade, é um recurso expressivo não argumentativo –que corresponde à segunda categoria de pensamentos analógicos–, os exemplos mais representativos ocorrem na literatura, especialmente em figuras como a metáfora e símiles que servem para fazer referências enfáticas ao leitor que costumam ter um caráter poético.

Por fim, a analogia é utilizada na descrição e explicação quando por meio de uma comparação, baseada em semelhanças, algo se torna inteligível.

A prática interpretativa do design baseada neste conceito compreende uma seqüência taxonômica que se integra como modelo hermenêutico analógico incluindo metáforas, atribuições e antinomias que oscilam entre o equívoco e o unívoco.

Palavras-chave: interpretação - representação - design - analogia - lógica

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
