

# Naturaleza, carácter y sentido del diseño. Fundamentos del diseño ante la emergencia de un nuevo paradigma cultural global

RAÚL G. TORRES MAYA

Teoría y Procesos del Diseño, UAM Cuajimalpa  
rtorresmaya@cua.uam.mx

## PALABRAS CLAVE

Diseño  
Naturaleza  
Carácter  
Sentido  
Paradigma cultural

## KEYWORDS

Design  
Nature  
Character  
Meaning  
Cultural paradigm

**La pandemia está llevando al modelo cultural imperante a su punto más crítico. La industria reconoció, como diseño industrial, al proceso cognitivo mediante el cual la humanidad ha transformado la naturaleza en la artificialidad que le ha permitido existir.**

**Los diversos tipos de diseño han perdido sentido en el contexto de una cultura emergente que busca resarcir los males causados por el modelo industrial.**

**El confinamiento evidencia los efectos indeseables del modelo industrial y anuncia el proceso de generación de un nuevo modelo cultural. Una transición equiparable a la que nos llevó de lo agrícola a lo industrial.**

**Esto nos lleva a evaluar la pertinencia del diseño como generador de artificialidad, a reflexionar acerca de su naturaleza, carácter y sentido, asumiendo que es instrumento fundamental para la sobrevivencia, de lo humano.**

**El propósito de este trabajo es analizar la naturaleza, carácter y sentido del diseño como el proceso cognitivo que prefigura la artificialidad con la que la humanidad sustenta su existencia. Comprender esos fundamentos permitirá el reconocimiento del diseño como un proceso cognitivo, y la transformación de su educación y su práctica en el nuevo contexto cultural.**

The pandemic is pushing the prevailing cultural model to a critical point. Industry has recognized industrial design as the cognitive process by which humanity has transformed nature into the artificiality that enables its existence.

The various types of design have lost meaning in the context of an emerging culture that seeks to redress the evils caused by the industrial model.

Our pandemic confinement provides evidence of the undesirable effects of the industrial model and hails the process of generating a new cultural model: a transition comparable to that which led us from the agricultural to the industrial model.

This inspires us to evaluate the relevance of design as a generator of artificiality; to reflect on its nature, character and meaning under the assumption that it is a fundamental tool for survival; for humanity.

The purpose of this work is to analyze the nature, character and meaning of design as the cognitive process that prefigures the artificiality with which humanity sustains its existence. Understanding these fundamentals will enable design to be recognized as a cognitive process, and the education and practice of design to be transformed in the new cultural context.

## LA NATURALEZA DEL DISEÑO

Si asumimos las acepciones 1 y 3 de esta palabra en el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, encontramos que la definición de la naturaleza de algo, cosa, artefacto o, en el caso que nos ocupa, concepto, es:

f. Principio generador del desarrollo armónico y la plenitud de cada ser, en cuanto tal ser, siguiendo su propia e independiente evolución; y/o

3. f. Virtud, calidad o propiedad de las cosas.

A partir de estas nociones se busca identificar la naturaleza del diseño en la historia de la profesión y de las culturas humanas.

En primer lugar, se asume que el resultado del ejercicio de los diseños propios de la cultura industrial son artefactos, objetos que son el producto de la transformación de materiales naturales en materias primas y de éstas en herramientas, utensilios e imágenes, con los que los seres humanos han realizado todo tipo de actividades de tipo cotidiano, productivo, recreativo o ritual. Al analizar toda esta parafernalia propia de la cultura “industrial” encontramos que la mayor parte de ella está constituida por artefactos del mismo tipo que los presentes en culturas no industriales. Así nos encontramos con edificios, muebles, prendas de vestir, libros, recipientes, cuchillos, etc., que en esencia son equiparables y que se distinguen entre sí básicamente por cuestiones tecnológicas y de estilo, es decir, por su diseño.

La prefiguración, el diseño, de todos estos artefactos, ha implicado y manifiesta de manera simbólica e implícita la disponibilidad de una gran cantidad de datos y experiencias, es decir conocimientos, que se han identificado y reconocido como pertinentes para su aplicación en el proceso de configuración de los artefactos diseñados, conocimientos que no han sido, en la mayor parte de los casos, resultado de procesos científicos de investigación y de análisis racional, sino de los procesos empíricos del ejercicio de la *techne* helénica, la práctica de transformar el mundo para el bienestar humano.

Ejemplos de este fenómeno se encuentran en todos los museos etnográficos y de arte en el mundo. Casos como los del Museo

del Louvre, en París; el Museo Británico y el Victoria & Albert, en Londres, o el Museo de Antropología e Historia de la Ciudad de México resultan especialmente esclarecedores puesto que exponen una gran cantidad de artefactos como testimonio de esas diversas maneras en las que los seres humanos han desarrollado el soporte material de su cultura. Un caso como el de la tipología “recipientes” es igualmente esclarecedor. En todos los museos mencionados encontramos muestras de esta tipología, todos están diseñados como contenedores de materiales, en alguno de sus tres estados (sólido, líquido, gaseoso), para poder ser almacenados, transportados, escanciados, consumidos o hasta venerados de muy diversas maneras en cualquier lugar del mundo en cualquier momento de nuestra historia. Incluso su figura aparece representada en una enorme variedad de imágenes presentadas en pinturas o relieves, como atributos del contexto que guían la interpretación de quienes les perciben.

### RECIPIENTES DE DISTINTAS CULTURAS, ÉPOCAS Y LUGARES

En consecuencia se hace evidente el hecho de que aun cuando los artefactos sean pro-

prios de culturas no industriales también han sido diseñados, su figura ha sido definida gracias a la voluntad, deseos, capacidades y limitaciones de seres humanos que con esos artefactos han sustentado su particular modo de vivir, han solucionado la diversidad de problemas que les presentan sus necesidades en tiempos y lugares distintos. Esto implica que los seres humanos de toda época y cultura han imaginado formas distintas de solucionar problemas comunes de modos distintos, de acuerdo con los recursos definidos por condiciones igualmente distintas. Este proceso de imaginar la figura de nuevos artefactos como soluciones a problemas de interrelación entre seres humanos, sus artefactos existentes y el entorno en el que viven es al que llamamos diseño y, como hemos visto, la humanidad lo ha practicado a lo largo de toda su historia.

Siendo esto así, ¿a qué se debe que ese proceso de imaginar, presente siempre en la experiencia humana, no haya sido reconocido antes del advenimiento de la cultura industrial?

Una explicación se encuentra en la condena que hace Platón, en el libro VII de *La República*, de lo engañoso que resulta el proceso de interpretar la seductora figura de los



**Figura 1.** *Cuauhxicalli*, recipiente mexicana para depositar el corazón de los sacrificados. Museo del Templo Mayor, Ciudad de México. **Fuente:** [www.inah.gob.mx/foto-del-dia/5390-aguila-cuauhxicalli](http://www.inah.gob.mx/foto-del-dia/5390-aguila-cuauhxicalli).



**Figura 2.** Vaso para vísceras de momias egipcias. Museo de Antropología, Madrid.



**Figura 3.** Tipología de jarrones helénicos.



**Figura 4.** Cuencos tibetanos, originalmente utilizados con fines culinarios y gastronómicos, posteriormente como instrumentos musicales para propiciar la meditación.



**Figura 6.** Producción local. Botellas diseñadas por Tapio Wirkkala, artesano/diseñador finlandés. Siglo xx.



**Figura 7.** Envases para lociones o perfumes, distribución global, siglo xx. Proceso industrial.

artefactos que nunca llega a ser equivalente a nada de lo concebido como esencial en el perfecto mundo de las ideas. A tal grado llega esta condena que llega a despreciar como oficios inmundos a todas las artesanías productoras de la artificialidad y les rechaza de su concepto de una república basada en la participación de los mejores seres humanos, los aristócratas, aquellos que privilegian el mundo de las ideas. En el medievo la noción dicotómica del cuerpo y el alma, propia del pensamiento judeocristiano, lleva la cultura hacia una visión platónica del mundo al privilegiar el alma como el aspecto verdaderamente importante de la realidad. Esta tendencia culmina en el Renacimiento con el pensamiento neoplatónico y a través de universidades, colegios cardenalicios y la difusión del catolicismo, el pensamiento occidental sigue viendo con más resignación que aprecio a los gremios artesanales, mismos que en su devenir dan origen al desarrollo tecnológico, económico y logístico de la burguesía cuya riqueza financia las guerras y legitima el poder de monarquías, principados y mega proyectos como el descubrimiento de América y con éste, el desarrollo del mercantilismo hasta constituirse en uno de los detonantes de la cultura industrial entre los siglos XVIII y XIX. Paradójicamente, el menosprecio a la producción artesanal, pero no así a sus productos y el aprecio que de éstos hacían los mercados, le brindó el potencial transformador necesario para llegar a ser el motor generador de un nuevo paradigma cultural industrial y capitalista.

Dentro de este paradigma cultural, una de las características básicas del modelo industrial de producción es la fragmentación de procesos complicados y complejos en una serie de actos sencillos. Resultado de esta fragmentación de los procesos de producción artesanal, previos a la industrialización, es la identificación de esa fase de imaginación en la que los maestros artesanos conciben la figura (prefiguración) que un artefacto habrá de tener y planean el proceso que habrá de seguirse para su producción (configuración). De esta fragmentación surgen la profesión encargada de la prefiguración, el diseño y el papel del obrero, operario encargado de realizar alguna de las acciones necesarias para la configuración, es decir la producción industrializada de los artefactos diseñados.

De esta manera se puede identificar que la *naturaleza del acto de diseñar* es epistemológica, es la de ser un *proceso cognitivo que prefigura (imagina) artefactos como solución a problemas* que emanan de la tensión generada entre los fines y medios disponibles para su configuración, su producción y el logro de una interrelación pertinente en la interacción de los seres humanos con otros artefactos y su entorno en el contexto de una práctica cultural específica, en una contingencia igualmente específica. Si se acude a la definición de inteligencia propuesta por Howard Gardner<sup>1</sup> (1993: 7) como un proceso cognitivo que soluciona problemas o diseña productos de acuerdo con y para un contexto determinado, podemos deducir que el *Diseño es una inteligencia que soluciona problemas complejos mediante la prefiguración (diseño) de artefactos en cuya figura se sintetiza la solución a la complejidad de dicho problema.*

#### **DEL CONOCIMIENTO Y LOS PROCESOS COGNITIVOS**

En el ámbito de la psicología cognitiva se reconocen cinco procesos cognitivos básicos cuya interacción e integración da pie al surgimiento de procesos cognitivos superiores.

Desde este punto de vista, los procesos cognitivos básicos son: percepción, atención, memoria, pensamiento y lenguaje. Al considerar el diseño como una inteligencia desde el punto de vista de Gardner en el contexto de estos cinco procesos cognitivos básicos, encontramos que el énfasis en la concepción del diseño como una inteligencia se encuentra en considerarle, sobre todo, como un proceso de pensamiento en el que los procesos de percepción, atención, memoria y lenguaje se dirigen hacia la solución sintética de problemas complejos mediante la prefiguración de artefactos con los que la humanidad va transformando su mundo, de una situación indeseable a una situación deseada.

Luego entonces, desde el punto de vista de la psicología cognitiva, de autores como Smith y Kosslyn (2008), el diseño puede ser considerado como un proceso cognitivo superior, equiparable e incluso tal vez superior al aprendizaje.

<sup>1</sup> Psicólogo cognitivo, director del proyecto cero de la escuela de posgraduados de Harvard y autor de las *Inteligencias múltiples*.

#### **EL CARÁCTER DEL DISEÑO**

La acepción número 6 de la palabra “carácter” en el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española se enfoca al conjunto de los aspectos cualitativos de algo:

6. *m.* Conjunto de cualidades o circunstancias propias de una cosa, de una persona o de una colectividad, que las distingue, por su modo de ser u obrar, de las demás.

Haciendo de nuevo una exploración histórica de los artefactos esencialmente comunes pero culturalmente diversos en el devenir humano, encontramos ejemplos como el de los tronos. Esos asientos desde los que un individuo dirige, gobierna, juzga, premia o castiga a los demás miembros de una comunidad. (Antes de continuar con este brevísimo análisis, es necesario identificar el hecho de que este tipo de artefacto –el trono– no tiene cabida en las culturas nómadas en las que esos procesos parecen haber sido siempre socializados, hechos por un conjunto de individuos que asumían la corresponsabilidad del bienestar de la comunidad).

El diseño de este tipo de asiento rebasa con mucho la satisfacción de requerimientos de tipo funcional, normalmente hace un uso dispendioso de recursos tecnológicos e incluso llega a generar el requerimiento de un escabel,<sup>2</sup> un templete<sup>3</sup> o un baldaquino<sup>4</sup> para poder dar solución a la grandiosidad de sus requerimientos significativos.

Si observamos la evolución de este artefacto identificaremos que la misma función, en distintos momentos y culturas, es solucionada mediante significantes distintos que representan un mismo significado: poder. El proceso mediante el cual estos significantes van cambiando de figura sigue un proceso cíclico que inicia con el juicio de impertinencia del artefacto respecto a su contexto y reinicia en el momento en el que el artefacto diseñado vuelve a ser impertinente ante los cambios de los significados que ha sufrido el contexto.

<sup>2</sup> Escabel: tarima pequeña que se pone delante de la silla para que descansen los pies de quien está sentado.

<sup>3</sup> Templete: pabellón o quiosco, cubierto por una cúpula sostenida por columnas.

<sup>4</sup> Baldaquino o pabellón: colgadura plegadiza que cobija y adorna una cama, un trono, un altar, etcétera.

## EVOLUCIÓN CÍCLICA DE LAS SILLAS DEL PODER

De acuerdo con Herskovits<sup>5</sup> (1992: 31), aunque los sistemas de organización política de una sociedad vayan cambiando con el tiempo, siempre prevalecen los principios básicos de la estructura de su cultura, es decir los significados prevalecen, los significantes son los que, ante nuevas circunstancias, van siendo modificados de acuerdo con éstas.

<sup>5</sup> Antropólogo social, autor de la teoría del relativismo cultural.



**Figura 8.** La reina Isabel de Inglaterra en un trono en un acto público.



**Figura 9.** La Reina de Dinamarca en la ceremonia de su abdicación a favor de su heredero.



**Figura 10.** Don Lorenzo Servitje, fundador de Bimbo en el sillón de una sala de juntas.



**Figura 11.** Franklin D. Roosevelt, Presidente de Estados Unidos, en su silla de ruedas.



**Figura 12.** John F. Kennedy, Presidente de Estados Unidos, en una silla Wegner, preparándose para el debate por la presidencia.

**Figura 13.** La Barcelona diseñada por Mies Van der Rohe y Lilly Reich para recibir a personajes de Estado en el Pabellón de Alemania en la Exposición internacional de Barcelona 1929. Éste es un trono moderno.



### NUEVOS SIGNIFICANTES PARA EL MISMO SIGNIFICADO Y VUELTA A EMPEZAR

En ninguno de los ejemplos presentados el “trono” ha sido falso o verdadero, correcto o incorrecto, éstos nunca son los tipos de juicios enunciados ante un artefacto, su apreciación es dicotómica y ambigua en todos los casos; me sirve o no me sirve, lo compro o no lo compro, me gusta o no me gusta, pero... ¿Por qué sirve, lo compro o me gusta? Es algo que casi nunca queda claro. Los artefactos son pertinentes o impertinentes respecto al contexto para el cual han sido diseñados y como se ha visto, esta pertinencia no es ni universal ni infinita, sólo es pertinente y eso únicamente mientras las condiciones del contexto, de la cultura, se mantengan como válidas entre los integrantes de todo ese complejo de personas que la constituyen. Así entendido, los aspectos característicos del proceso cognitivo de diseñar son:

- El uso de la figura de las cosas y artefactos como instrumento de representación del mundo y del proceso de pensamiento para su transformación. Es decir, el uso de la figura como signo.

- La circularidad, a mediano y largo plazo, del proceso que va desde el planteamiento de un problema de diseño hasta el diseño de su solución en un momento, hasta la situación en que este artefacto vuelve a ser juzgado como impertinente, puede equipararse al proceso de cognitivo planteado como una lógica, llamada semiótica, por el filósofo pragmatista Charles Sanders Peirce, quién también plantea una circularidad al analizar el proceso cognitivo humano y describirlo como una secuencia circular que va desde la percepción de cualquier aspecto de la realidad como signos (primeridad) a la interpretación/análisis de éstos (segundidad) y la generación de nuevos signos (terceridad) mediante una nueva interpretación del signo<sup>6</sup> o la modificación del signo<sup>7</sup> mismo, que de manera inmediata pasa a ser perceptible e interpretable, es decir pasa de nuevo a ser una primeridad.

A reserva de continuar con una mayor profundidad el análisis de estas nociones, baste por ahora el reconocer estas cualida-

<sup>6</sup> El significado desde el punto de vista semiológico.

<sup>7</sup> El significante desde el punto de vista semiológico.

des, la del uso de la figura de las cosas como signo e instrumento del pensamiento, de un proceso cognitivo y lo equiparable de la circularidad de los procesos de significación e interpretación de los signos y la de la ciclicidad de los procesos de diseño de los artefactos, cuya figura es un signo, nos permite identificar que, como un tipo de inteligencia, el diseño es de carácter semiótico.

### EL SENTIDO DEL DISEÑO

Comencemos siguiendo el método establecido en el análisis de los conceptos anteriores, por acudir al diccionario de la Real Academia Española de la Lengua que al definir los significados de la palabra “sentido”, en sus acepciones 8 y 11 nos brinda interpretaciones teleológicas del término.

#### sentido

8. *m.* Razón de ser, finalidad o justificación de algo.

(v. gr.) Su conducta carecía de sentido.

11. *m.* Tendencia o intención de algo.

(v. gr.) El sentido de su voto.

Cuando analizamos la naturaleza del diseño estamos contestando una pregunta fundamental ¿Qué es el diseño?, al anali-



Figura 14. Tronos contemporáneos. Nuevos principados. Una nueva nobleza.

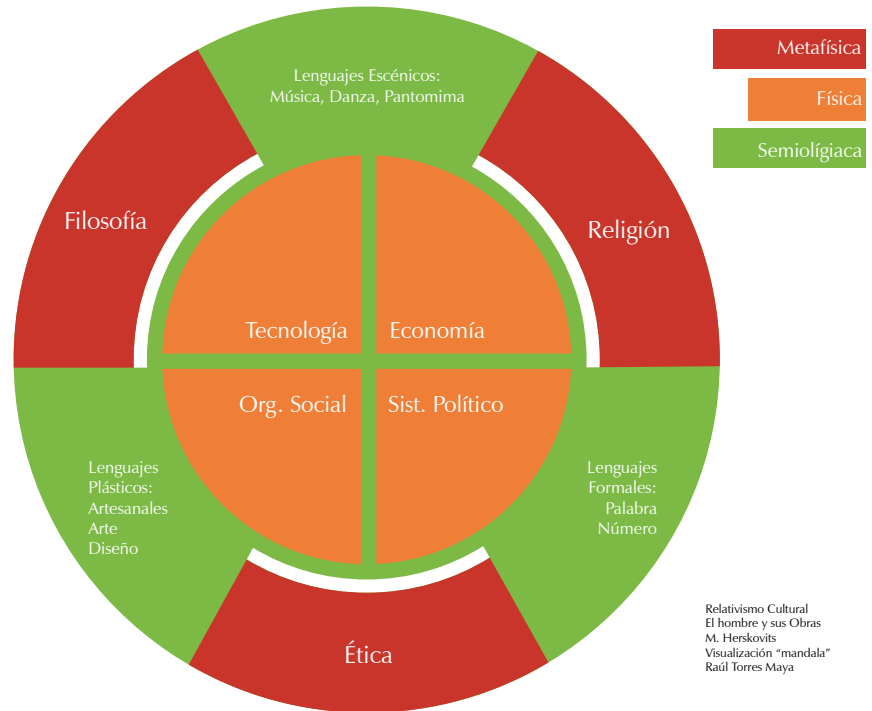


**Figura 15.** Tronos contemporáneos. Nuevos principados. Una nueva nobleza.

zar su carácter contestamos a la pregunta ¿Cómo es el diseño? Y por último, al abordar el análisis del sentido con el que se ejerce el diseño, estaremos contestando la pregunta ¿Para qué se ejerce el diseño?

Al analizar el diseño a partir de una visión sociológica y no epistemológica, el sentido de su ejercicio surge del mismo sentido con el que la cultura adopta el sistema industrial para el desempeño de su técnica, su labor económica y sus sistemas de organización social y política.

Desde un punto de vista filosófico, el conocimiento científico y su aplicación en la tecnología se constituyen no sólo en el medio con el cual procurarse la artificialidad para sobrevivir, pervivir, reproducirse y trascender, sino un fin en sí mismo, que deja de lado toda noción de sacralidad subyacente a lo religioso e instrumentalmente, carente de límites éticos, proveyendo así de sentido a todo trabajo de investigación independientemente de las consecuencias que resulten de la posible mala aplicación de sus hallazgos. Es decir, la descripción y comprensión del modo de operar del mundo es una finalidad en sí misma, independiente de la finalidad que anime a su aplicación, dirigida por los in-



**Figura 16.** Mandala para integrar las 10 categorías de cultura presentadas por Herskovits.

tereses políticos y económicos que asumen como valor superior, origen y destino de cualquier acción a la concentración "legitimada" de todo poder económico y militar, sobre la mayor cantidad de seres humanos y recursos que pueda brindar el universo. Ésta es la alarmante posición en la que se encontró Oppenheimer<sup>8</sup> como responsable del Proyecto Manhattan, generador de la bomba atómica.

Desde este punto de vista con esta finalidad, resulta claro por qué se acusa al diseño de promover el consumismo. Sin embargo, de acuerdo con los ejemplos que se han presentado hasta ahora, desde un punto de vista epistemológico y desde un punto de vista histórico mucho más amplio, nos damos cuenta de que la figura de los artefactos producidos por los seres humanos no sólo se define por la funcionalidad de los mismos ni por lo limitado de los recursos con que se cuenta para configurarlos, sino además por estos aspectos y, sobre todo, por la búsqueda

de una manera adecuada de representar, en la figura de los artefactos, todo el conjunto de valores, ideas y deseos que, como cosmovisión animan y le confieren sentido al actuar de una cultura. Así es como la figura de los recipientes de las culturas egipcia y mexicana les confiere un significado ulterior, que trasciende su función contenedora: vencer a la muerte en el caso del recipiente egipcio y transmitir el principio de la vitalidad, un corazón aún palpitante, desde lo terrenal a lo divino, sobre las alas de un águila majestuosa en el caso mexicana. Al acudir de nuevo al principio del relativismo cultural de Herskovits (1992: 30) para ubicar el papel de diseño en toda cultura, no sólo la industrial, se hizo necesario visualizar en un solo conjunto a las diez categorías que este autor considera presentes en toda cultura pero que paradójicamente en cada cultura se manifiestan de manera distinta mediante las figuras diferentes de diferentes significantes.

La figura resultante de este esfuerzo fue un mandala en el que el círculo (esquema compositivo básico de todo mandala) se encuentra seccionado en tres grandes grupos de categorías; el de las que corresponden a la cosmovisión de la cultura, su dimensión

<sup>8</sup>Nota de su diario citada por Richard Sennett (2009: 12).

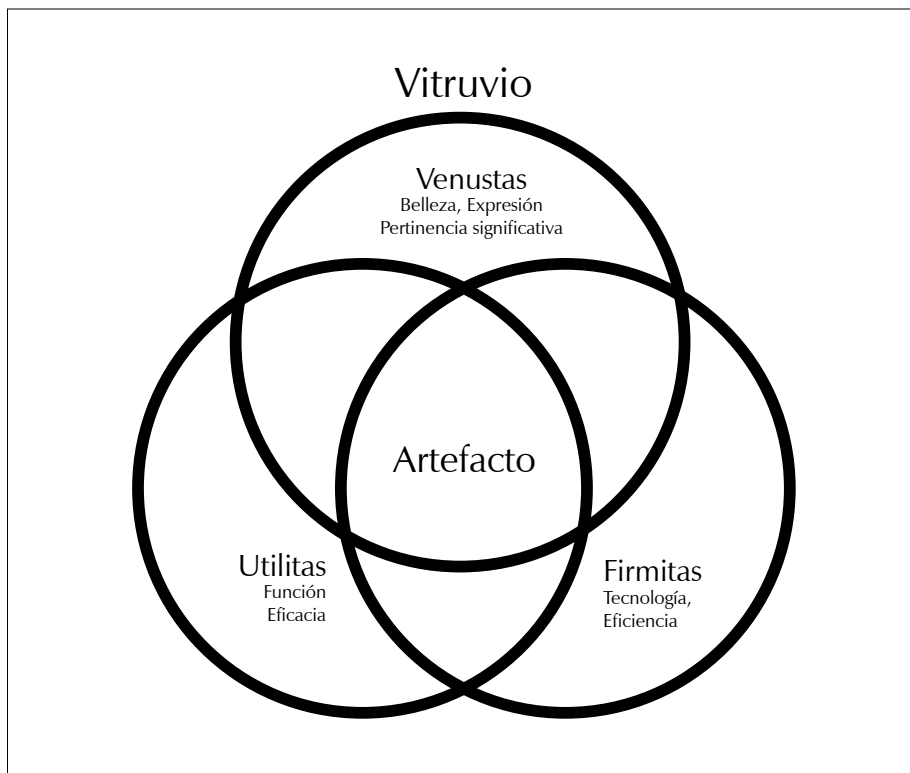


Figura 17. Esquema de categorías de requerimientos para el diseño y análisis de un artefacto.

metafísica,<sup>9</sup> el de las que representan sus tipos de conducta percibibles,<sup>10</sup> su dimensión física y el de las que tienen como finalidad fundamental ser el vínculo operativo entre estas dos dimensiones, es decir la dimensión semiológica<sup>11</sup> de la cultura en la que se incluyen tanto el carácter como el sentido<sup>12</sup> de su ejercicio.

A partir de esta ubicación del papel del diseño en la cultura se encuentra el *sentido semiológico del ejercicio del diseño*, una finalidad que en sí misma sintetiza la solución a requerimientos de eficacia funcional, eficiencia tecnológica y pertinencia significativa. Las tres categorías de requerimientos

propuestas por Vitruvio (1992: 14) como los demandantes de una solución mediante el diseño.

### CONCLUSIONES

Como en el caso de todo artefacto diseñado, el trabajo hasta aquí presentado es resultado de años de reflexión y análisis previos simultáneamente al inicio de lo que se espera sean años posteriores del mismo tipo de esfuerzo, no sólo por parte de este autor sino de todas y todos los interesados en comprender la complejidad del fenómeno del diseño en la cultura. Por lo pronto se puede concluir e iniciar con las siguientes afirmaciones:

- La naturaleza del diseño es *epistemológica*, pues es un proceso cognitivo, un tipo de inteligencia que soluciona problemas complejos de una práctica cultural mediante la prefiguración de artefactos en cuya figura se sintetiza la respuesta a requerimientos de pertinencia significativa, eficacia funcional y eficiencia tecnológica.
- El carácter del diseño es *semiótico*, dadas sus características como proceso cognitivo en tanto que:

La utilización de la figura de las cosas (naturales) y artefactos (artificiales) como símbolos (sintéticos, holísticos y complejos) para llevar a cabo el proceso cognitivo de prefigurar soluciones de diseño y...

La circularidad y recurrencia del *proceso cognitivo* de diseñar comparado con la linealidad característica del uso del proceso racional.

- *El sentido del diseño*, la finalidad de su ejercicio, es semiológico en tanto que busca lograr que la figura del artefacto prefigurado sea significativamente pertinente y sintética. Entendiendo por *sintética* a la capacidad de todo atributo de la figura del artefacto diseñado para atender simultáneamente requerimientos del orden de la eficacia funcional, la eficiencia tecnológica y la pertinencia significativa.

### FUENTES CONSULTADAS

Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences*. Nueva York: Basic Books/Harper Collins.

Herskovits, M. (1992). *El hombre y sus obras*. México: Fondo de Cultura Económica.

Mc Nabb, D. (2018). *Hombre, signo y cosmos*. México: Fondo de Cultura Económica.

Sennett, R. (2009). *El artesano*. Barcelona: Anagrama.

Smith y Kosslyn (2008). *Procesos cognitivos, modelos y bases neurales*. Madrid: Pearson.

Vitruvio, M. (1992). *Los diez libros de la arquitectura*. Madrid: Akal (Edición facsimilar de la publicación de la traducción y edición presentada por el presbítero Don Joseph Ortiz y Sanz en 1787 y prologada por Delfín Rodríguez Ruiz en 1987).

### Referencias digitales

[www.culturagenial.com/es/mito-de-la-caverna-de-platon/](http://www.culturagenial.com/es/mito-de-la-caverna-de-platon/)

[https://es.wikipedia.org/wiki/Ferdinand\\_de\\_Saussure](https://es.wikipedia.org/wiki/Ferdinand_de_Saussure)

<sup>9</sup> El terreno de los significados.

<sup>10</sup> El terreno en el que se utilizan los signos para poder operar colectivamente.

<sup>11</sup> El puente, vínculo entre ambos terrenos.

<sup>12</sup> Es necesario distinguir entre lo semiótico como modo de pensar mediante la interpretación y generación de signos, es decir desde un punto de vista epistemológico (Peirce, en McNabb, 2018) y lo semiológico como un sistema para analizar la relación que existe en los signos, entre el significante y el significado, es decir desde un punto de vista lingüístico (Saussure, en [https://es.wikipedia.org/wiki/Ferdinand\\_de\\_Saussure](https://es.wikipedia.org/wiki/Ferdinand_de_Saussure)).