

# DG13206 Semiótica del diseño gráfico

## **Estimado colega:**

Bienvendo a este curso de Semiótica del diseño gráfico. Como diseñador, comunicador, publicista o artista has visto el impacto de la semiótica, los signos y los símbolos en la forma de comunicar. Con este curso se tiene la intención de que los alumnos, futuros diseñadores gráficos, la entiendan y puedan conocer la forma de aplicarla para facilitar su labor como diseñadores.

El curso está elaborado de manera teórica-práctica, con contenidos ejemplificados y actividades orientadas a que el alumno construya su conocimiento y lo aplique en diversos escenarios y situaciones.

Es muy importante que tomes en cuenta que los alumnos de esta materia están cursando su tercer semestre de la licenciatura, por lo cual, aunque ya llevan un año trabajando teorías del diseño y formándose como futuros diseñadores, aún les falta camino por recorrer y la intención de esta materia en esta etapa es que desde los primeros cursos se enseñen a desarrollar un juicio crítico y, sobre todo, a pensar sus diseños y darles significado.

## **Módulo 1. Semiótica y comunicación**

En este módulo se establecen los orígenes de la comunicación como fenómeno cultural y de ahí el surgimiento de todo lo demás.

Es importante que tú, como profesor, aclares a los alumnos que la intención principal del diseño gráfico es la de comunicar, antes que cualquier otra cosa. De ahí la importancia de que este módulo quede claro y se entienda la comunicación como proceso y el alumno pueda llevar a cabo sus conclusiones sobre cuál es el rol del diseñador gráfico en este proceso.

Los elementos clave que se verán en este módulo son los modelos comunicativos, el signo y el símbolo; cada elemento con sus respectivos subtemas. Es importante que se entienda muy bien el rol y función de cada uno en la labor del diseñador gráfico y que el alumno desarrolle la capacidad de identificarlo y diferenciarlo fácilmente.

## Tema 1. Principales teorías, modelos y autores

En este tema se presentan los teóricos y estudiosos más importantes de la semiótica. El objetivo del tema es que el alumno entienda la aportación de cada uno y, sobre todo, que analice y observe cómo ha evolucionado la concepción de lo que es la "comunicación" con el paso del tiempo y la evolución sociocultural.

## Tema 2. El proceso de comunicación

En este tema se estudiará el proceso de comunicación como tal y sus participantes, dando como punto de partida el modelo de Jakobson (emisor, mensaje, receptor).

Es importante que se preste especial atención a los modelos de comunicación propuestos y, sobre todo, que el alumno entienda por medio de ejemplos y lo aterrice a situaciones cotidianas, para su máxima comprensión.

### Actividad 1

Esta actividad está compuesta por tres partes.

1. En la primera parte tú entregarás, a los alumnos, mensajes breves escritos en un pedazo de papel y la tarea para el alumno es que lo codifique, convirtiéndolo en un jeroglífico. Es importante que durante la actividad orientes al alumno en el correcto proceso de trasladar el mensaje de palabras a imágenes y que se conserve el sentido original del mensaje lo más posible, de forma que se cumpla con el objetivo de la actividad de dar un mensaje sin palabras.
2. En la segunda parte pondrás el video que marca Blackboard (si conoces más ejemplos puedes utilizarlos adicionalmente o en lugar del video propuesto) e invitarás a los alumnos a analizarlo de forma crítica. ¿Qué mensaje da? ¿Qué colores usa y qué significan? ¿En qué época está ambientado y cómo lo sabes? ¿Por qué las y los personajes usan la ropa que usan? ¿Qué acciones llevan a cabo y qué significan?
3. Para la tercera parte pedirás a los alumnos que, para antes de la clase, investiguen sobre periodos históricos y lleven imágenes a la clase para, trabajando en equipos, llevar a cabo una línea del tiempo sobre el proceso de comunicación.

### Tema 3. Signos e interpretación

En este tema comienza a entrar en materia de diseño gráfico y de semiótica aplicada en éste. Todo el tema se centra en lo que es el signo como elemento semiótico y del diseño. Es crucial que, como profesor, guíes el aprendizaje para asegurar la comprensión y que ilustres con suficientes ejemplos y casos, para que quede claro qué es lo que se entiende como signo y lo que no.

Durante el curso se explican los diferentes modelos de los elementos que componen el signo; es importante que estos también se expliquen y aclaren y, sobre todo, se ejemplifiquen.

### Tema 4. Signos naturales y signos intencionales

En este tema se explicará la clasificación de los signos según su origen y uso: los signos naturales que están en la naturaleza y el hecho de conocerlos ya nos transmiten un significado al verlos y los signos intencionales, que son una serie de construcciones socioculturales.

En este tema es muy importante que el alumno comprenda que la semiótica es un proceso y fenómeno cultural. Te recomiendo que ilustres las explicaciones con fenómenos y sucesos culturales propios de la cultura o región, así como de otras culturas y regiones e invitar a los alumnos a compartir las que conocen y analizar los signos implícitos en cada una, que va desde acciones y gestos corporales hasta colores, como verás ejemplificado en el tema.

### Tema 5. Símbolos y códigos

En este tema se pasa del entendimiento abstracto de lo que es el signo, a su representación gráfica: el símbolo. En este tema se explorarán los elementos que componen el símbolo según Peirce, que es un excelente punto de partida para desglosar el signo y entender cómo funciona y cómo está compuesto.

En el tema se utiliza el ejemplo de la flor de lis:



Es la representación de una flor de lirio que se plasmó durante la Edad Media en Francia, pero actualmente lo vemos como un elemento de ornamentación que relacionamos con la monarquía francesa, más que pensar en una flor como tal.

Este es un ejemplo de lo que menciona Peirce en su teoría de índice, símbolo e icono, donde la flor de lis lleva el rol de icono.

## Actividad 2

Esta actividad se compone en tres partes:

1. Para la primera parte asignarás a los alumnos una lista de portadas de discos de diferentes géneros y épocas. Sé lo más creativo y diverso que puedas. La tarea de los alumnos es, basándose en lo que ven (colores, tipografía, ropa) acomodarán los discos por orden cronológico según crean que fueron saliendo.
2. La segunda actividad es un juego de mímica. Asignarás a cada equipo el nombre de una película (asegúrate de que la conozcan) y cada equipo debe representarla con mímica, mientras que los demás equipos hacen preguntas. Durante el juego de mímica tú fungirás como moderador, guiando que cada equipo pregunte por turnos durante un tiempo determinado. Al final cada equipo entregará un dibujo por cada película que se haya representado, dibujo donde se plasme la idea de la película (puede fungir como póster o afiche).
3. Para la tercera parte de la actividad habrás solicitado, previamente, a los alumnos que lleven un periódico o una noticia recortada de éste o una noticia investigada en Internet. Posteriormente, deben trabajar en equipo para representar la noticia dada, a modo de historieta o cómic. La historieta en cuestión no debe llevar texto y debe ser capaz de entenderse sin éste, así que durante el desarrollo de la actividad deberás orientar a los alumnos en dicha tarea.

## Módulo 2. Semiótica cultural

En este módulo entrarán más a fondo en lo que son los códigos socioculturales y cómo rigen el entendimiento y comprensión de los signos. Previamente, ya habrán explorado en clase los signos intencionales, de modo que ya se tiene la base de la relación de la semiótica con la cultura.

Para antes de iniciar el módulo, te sugiero que sondees en el grupo y exploren la definición de lo que entienden como "cultura", ya que puede ser un excelente punto de partida para, con base en eso, construir nuevos significados y explorar qué tiene que ver la semiótica en diferentes entornos socioculturales y cómo puede ayudar a los alumnos en su rol como diseñadores gráficos.

### Tema 6. Semiótica cultural

Este tema explora y ejemplifica la cultura como resultado de un largo proceso social de evolución y adaptación del ser humano en diferentes medios. Es importante que los alumnos participen con la ejemplificación, buscando ejemplos de diferentes procesos socioculturales a lo largo de la historia, que van desde dentro de una misma cultura hasta los que se dieron de una cultura a otra.

Durante el tema se menciona que existen tres fenómenos culturales elementales (producción de objetos, relaciones de parentesco e intercambio de bienes), los cuales están presentes en todas las culturas. Puedes utilizar esta información como base para establecer que la semiótica, si bien es propia de cada cultura, también tiene un origen en común.

### Tema 7. Código de la cultura

En este tema se explora más a fondo cómo está compuesta una cultura desarrollada y cuáles son los elementos que la forman. Esto repercute totalmente en sus habitantes, que viven con estos elementos y pasa a formar parte de su identidad como cultura o como nación.



Algo que cabe destacar de este tema es cómo los elementos, palabras o valores pueden cambiar su significado según la cultura, como se ejemplifica en el tema con el día de muertos: Aunque la muerte se relaciona con algo negativo, trágico y oscuro, para México el día de muertos es una fiesta donde los muertos regresan con los vivos.

En este tema también se exploran elementos como la kinésica o lenguaje no verbal. Es importante que se le dé su debida importancia a la explicación de estos elementos y que se comprendan por los alumnos en un plano semiótico, además de establecer la relación entre la kinésica y la cultura.

### Actividad 3

Esta actividad está compuesta de tres partes:

1. Para la primera parte debes asignar a cada equipo un país y les darás instrucciones para que realicen un reporte donde lo describan de manera muy puntual y específica, pero sin mencionar el nombre del país. Después darás la indicación para que intercambien el reporte con otro equipo e indicarás a cada equipo que, por turnos, pase a explicar su nuevo reporte e intenten adivinar de qué país se trata.
2. Para la segunda parte, darás instrucciones a los equipos para que sigan trabajando con el reporte que intercambiaron (no el hecho por ellos) y deben realizar una lámina, afiche o póster en el que expliquen la información de dicho país a través de dibujos e ilustraciones, sin texto.
3. Para la tercera parte de la actividad los alumnos trabajarán entre ellos, asignándose figuras públicas y tú supervisarás que se lleve a cabo correctamente el proceso de investigar y analizar el lenguaje corporal de la figura pública asignada.

## Tema 8. Lenguaje y habla

En este tema se explica el habla como proceso de comunicación y, sobre todo, como proceso semiótico. Es importante aclarar desde el principio que el habla por sí sola son sonidos y sólo eso, pero el contexto sociocultural le da significado al habla y eso lo vuelve un código sociocultural.

Es importante aclarar lo dicho por Saussure (1945), que menciona: "La lengua y escritura son dos sistemas de signos distintos; la única razón de ser de la escritura es representar al habla". Es vital que el alumno lo entienda para comprender el origen de uno y la función de otro y, más adelante, trasladarlo a su labor como diseñador gráfico para entender la función social de su trabajo.

## Tema 9. Valor lingüístico

Aquí se explora el lenguaje como proceso semiótico: ¿Qué es el lenguaje? El tema contiene el ejemplo de la palabra "muñeca" e invita a la reflexión, ya que la palabra "muñeca" no tiene significado ni valor por sí sola, sólo son un conjunto de letras que se leen de cierta forma y es el contexto (en este caso, personas que hablamos español) el que le da significado. Vale la pena que durante el tema se hagan más ejemplos de este tipo, para establecer cómo el lenguaje es eso, una serie de elementos (en este caso letras y sonidos) que toman un valor determinado según el contexto social.

Este tema aclara que el pensamiento es abstracto y el lenguaje es el medio a través del cual volvemos el pensamiento algo que podemos transmitir.

## Tema 10. Códigos estéticos y sociales

En este tema se habla de la percepción con la que se entienden los mensajes. Es fundamental que en este tema se ponga especial énfasis en la clasificación de mensajes de Jakobson.

Del mismo modo, el tema explora elementos del proceso de comunicación y variables como participantes y códigos. Es importante que se establezca una definición clara de cada uno, así como entenderlos y, sobre todo, diferenciarlos.

## Actividad 4

Esta actividad se compone en tres partes:

1. En la primera los alumnos llevarán el libro *Don Quijote de la Mancha* y seleccionarán un fragmento para tomar de ahí las palabras que no entiendan y reempalzarlas por su equivalente actual. Debes supervisar y asistirlos en caso de dudas o dificultades.

2. Para la segunda parte, los alumnos habrán elegido animales y analizarán sus rituales de caza y apareamiento, así como comportamientos. Después elegirán cuáles tienen semejanza con el comportamiento humano y realizarán un cuadro comparativo que presentarán al grupo. Igual que en el punto anterior, tu labor es sólo orientarlos y asistirlos en caso de dudas o dificultades.
3. Para la parte final, los alumnos deberán haber analizado previamente fragmentos del programa de TV "El Chavo del 8" y hacer un análisis de los elementos que componen el contexto completo. Como profesor debes ayudarles a hacerse las preguntas correctas que complementen su investigación, para llegar a un resultado lo más completo posible.

### Módulo 3. Semiótica en el diseño gráfico

Este es uno de los módulos más importantes, ya que aquí finalmente se establece la relación de la semiótica con el diseño gráfico y se insta a los alumnos a entenderla como un todo y aplicarla en su trabajo. Durante el módulo se abarcarán distintas técnicas, reglas y teorías. Es importante que se profundice en cada uno y que tú, profesor, motives a los alumnos a buscar ejemplos, entender a fondo y, sobre todo, desarrollar un juicio crítico y criterio propio en la aplicación de estas reglas y teorías que repercutirán en el desarrollo de nuevos diseños.

#### Tema 11. Signos y significados en la comunicación visual

En este tema se habla de la señalética. Es importante que en este tema expliques el origen y función de la señalética según el contexto sociocultural y de la función específica que tendrá. Te recomiendo ilustrar con ejemplos ajenos a los contenidos en el tema y que, además, complementes con casos de señalética civil, corporativa o para fines muy específicos.



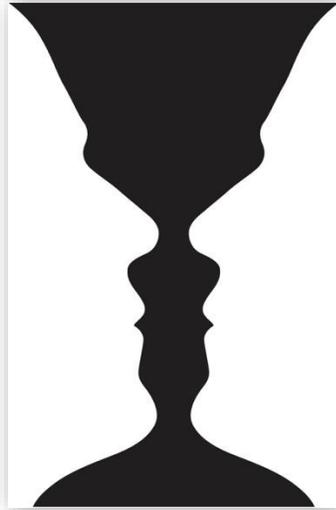
También es importante mencionar que se está entrando, finalmente, en la aplicación real de la semiótica en el diseño gráfico y con esto orientar este tema a la aplicación real y a la solución de problemas de comunicación y a la transmisión de información.

## Tema 12. La percepción visual

En este tema se habla de la forma en que la vista percibe algo y lo que con esto se interpreta. Se hace especial énfasis en las Leyes de Gestalt, que son una serie de leyes que juegan con lo que la vista percibe y cómo lo interpreta, aún y no sea ese su significado.

Te recomiendo que a lo largo del tema des la mayor cantidad de ejemplos posibles y, al ser un tema tan visualmente completo, invites a los alumnos a compartir ejemplos que conozcan e incluso a identificar dónde se encuentran estas reglas en su vida cotidiana, en la publicidad que ven, en diseños de portadas de libros y revistas, ya que esto ayudará a una mayor comprensión del tema.

Del mismo modo, algo que puede ayudarte a lo largo del tema en las explicaciones y ejemplificaciones es hacer la pregunta: ¿De qué manera/en qué caso puede servirnos esta regla?



### Actividad 5

Esta actividad consiste en tres partes:

1. Para la primera parte, los alumnos ya deberán haber analizado imágenes de señalética de otras partes de sudamérica y realizarán una tabla comparativa donde las comparen con las que encuentran en su ciudad. Debes guiarlos en la identificación de semejanzas y diferencias e identificar que el mensaje dado sea el mismo, aunque la representación sea diferente. Posteriormente, cada equipo presentará sus resultados.
2. La segunda parte consistirá en un ejercicio de agencia publicitaria: los alumnos deberán llevar a clase ejemplos de publicidad que cumplan con alguna ley de agrupamiento (Gestalt) y una vez la hayan analizado, deben rediseñarla siguiendo el mismo concepto, pero con otra ley de agrupamiento. Tu labor como docente es darles seguimiento y ayudarles a identificar las leyes presentes.
3. La parte final consiste en que cada alumno lleve a cabo un diseño de imagen que presente la ley de figura fondo. Por ser una actividad tan complicada, es importante que cada alumno lleve el proceso creativo con calma y que, como docente, les asesores y des retroalimentación constante en el proceso.

---

### Tema 13. La interpretación de las imágenes

Este tema explica la imagen como un todo; como un elemento visual y se exploran sus componentes, analizando diferentes ejemplos visuales. Es importante aclarar que por imagen se puede entender también una imagen en movimiento, como puede ser un comercial o una película.

En este tema se analiza también el símbolo gráfico, que es un símbolo que representa algo y por asociación se relaciona de inmediato con un concepto, marca, lugar, experiencia, etc.

Te sugiero que para este tema invites a los alumnos a reflexionar sobre la presencia de símbolos gráficos, en su vida, en apps, marcas, eventos, lugares, etc.

---

### Tema 14. La retórica de la imagen

En este tema se exploran las figuras retóricas y cómo se incluyen e ilustran. Es un tema complicado y con mucha información, por lo que te sugiero que prepares ejemplos y te apoyes en las lecturas adicionales que vienen en el tema, que incluyen ejemplos muy válidos y actualizados sobre la aplicación de figuras retóricas.

Cabe mencionar, y es importante que el alumno sepa, que la retórica se aplica tanto en la literatura como en la imagen, por eso es importante aclarar que este caso y estos ejemplos son aplicados al caso de retórica de la imagen, pero algunas figuras aplican de la misma forma cuando es por escrito.

---

### Tema 15. Semiótica en los medios de comunicación

En este tema se habla de la aplicación de la semiótica en los medios de comunicación y su evolución en los medios actuales, cómo se ha adaptado y cambiado y cómo ha permanecido según la plataforma.

Al trabajar con alumnos de tercer semestre de licenciatura, es probable que su edad ronde entre los 17 y 20 años, así que puedes empezar el tema con la pregunta: ¿Cómo era la publicidad cuando eras pequeño y cómo es ahora? Y a partir de ahí, trasladarlo a casos de semiótica.

El tema puede parecer un poco lento, porque comprende mucha información muy importante, pero es importante que se revise, al menos, cada subtema para no pasar por alto puntos importantes en la comprensión de la evolución de los medios.

## Actividad 6

Esta actividad consiste en tres partes:

1. En la primera parte el alumno habrá llevado, previamente, imágenes publicitarias de revistas o digitales. Debes orientarlos a utilizar el mismo anclaje (imagen) y, cambiando sólo el relevo (texto), ayudarlos a cambiar el significado de la publicidad. Oriéntalos para que obtengan resultados creativos y, sobre todo, variados.
2. Para la segunda parte elegirán nuevas publicidades y, haciendo los cambios que consideren necesarios, modificarán la publicidad para que luzca mejor y sea más persuasiva. Tu labor como docente es darles seguimiento y enseñarles a justificar el cambio y que tenga una razón de ser, no sólo por estética, sino porque de verdad tenga una función o cubra una necesidad.
3. Para la tercera parte los alumnos realizarán una tabla comparativa de tecnologías de información de distintas épocas, basadas en la información que previamente hayan investigado.