

# SIMULACION DIGITAL Y SISTEMAS INFERENCIALES

## Arq. Diana Rodríguez Barros

Profesora Adjunta  
Directora Centro de Estudios Asistidos por Computadora "CEAC"  
Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño.  
Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina.  
[dibarros@mdp.edu.ar](mailto:dibarros@mdp.edu.ar)

---

### " Simulación digital y sistemas inferenciales "

**Grupo temático** Panorama general - Teoría  
**Palabras claves** Simulación digital - Inferencias - Proyección - Analógico/digital

Desde la perspectiva de las formalizaciones lógicas y epistemológicas los procesos de elaboración de la información vinculan esquemas de razonamiento y operaciones inferenciales que posibilitan la construcción, la comprensión y el establecimiento de criterios de validación del conocimiento en una secuencia compleja.

Las operaciones cognitivas no son exclusivas del territorio del pensamiento discursivo, también se llevan a cabo en el territorio de la percepción. Particularmente en el ámbito de las imágenes existen inferencias que son expresadas y operadas con otras mediaciones.

Un aspecto particular lo constituye la simulación digital y las vinculaciones que se establecen con los sistemas inferenciales. Si bien no son la misma cosa pues simulación es una metodología cognitiva, ambos se fundan en principios similares y lógicos.

Se torna evidente la necesidad de construir marcos de presupuestos o marco referenciales para establecer sustentos a las prácticas derivadas de la cultura gráfica digital. Así poder articularlos en instrumentos de crítica con la intención de analizar y reconocer cambios en los paradigmas proyectuales, espaciales, morfológicos, expresivos y superar el sesgo instrumental y reduccionista con que habitualmente se desarrollan estas prácticas.

El presente trabajo se orienta en esta dirección estudiando las relaciones que se establecen entre simulación digital, sistemas inferenciales, elaboraciones cognitivas y validación del conocimiento científico.

Se intenta explorar e investigar la afinidad, los nexos y las diferencias entre simulación y los sistemas inferenciales analógicos - abductivos con la intención de caracterizar:

- el concepto de simulación digital no sólo por su fuerte compromiso reproductivo, sino reconociendo las funciones referenciales, cognitivas o poéticas que le son propias.
  - la naturaleza de las acciones de suplencia que proyecta la simulación respecto a la realidad para producir un acto representativo.
  - el valor innovativo y creativo de la simulación ya sea dirigida tanto hacia el pasado como hacia el futuro.
  - las dimensiones de previsión y de interpretación donde la simulación desarrolla sus características de actitud teórico - empírico y conjeturar que la simulación deriva de la combinación entre hipótesis y experimentación.
- 

### "Digital simulation and inferential systems"

**Subject matter:** Overview- Theory  
**Key words:** Digital simulation - Inferences - Projection - Analogic/digital

From the perspective of logic and epistemological formalizations, the processes for data elaboration relate reasoning schemes to inferential operations which enable the building, understanding and setting of criteria for knowledge validation in a complex sequence.

Cognitive operations do not belong exclusively to the field of discourse thinking; they also apply to the field of perception. Specially in the area of images, there exist inferences which are expressed and operated through other media.

A particular aspect is the one of digital simulation and the links established with inferential systems. Although they are not the same thing, since simulation is a cognitive methodology, both are based on similar logic principles.

It is obviously necessary to build budget or referential frameworks to support practices deriving from the graphic/digital culture. Thus, they could act as judgement instruments in order to analyze and recognize changes in project, space, morphological and expressive paradigms; and to overcome the instrumental and reductionist bias usually found in the development of these practices.

The present work is oriented in this direction, studying relations established among digital simulation, inferential systems, cognitive elaboration and scientific knowledge validation.

We aim at exploring and researching into the affinity, links and differences between simulation and analogic-abductive inferential systems so as to characterize:

- the concept of digital simulation, not only due to its strong reproductive power but a to its inherent referential, cognitive and poetic functions.
- the nature of replacing actions projected by simulation with respect to reality in order to produce a representative act.
- the innovative and creative power of simulation, directed both to the past and the future.
- the dimensions of prevision and interpretation where simulation develops its theoretical and empirical attitudes and the idea that simulation derives from the combination of hypothesis and experimentation.

..."Durante miles de años el hombre se ha confrontado con la materia, con su resistencia, con su solidez, con su duración... a lo largo de ese tiempo creó mundos imaginarios sólidamente asentados en la materialidad... El espesor cultural de los significados era coherente con el espesor físico de los significantes... Hoy estamos en la era de la "piedra virtual", la era de la materialidad inmaterial... entramos en contacto con mundos totalmente nuevos: mundos reales inmateriales donde todo nos parece fluido... en los que es necesario volver a aprender la gramática y la sintaxis con las que aprender a dar valor a la experiencia del mundo... cuyos significados deben ser buscados dentro de la dimensión de la propia cultura"...

Enzio Manzini. 1992. *Artefactos. Hacia una nueva ecología del ambiente artificial.*

Lo verdadero y lo que no lo es ha sido un tema reiterativo en la historia del pensamiento. En la cultura extensa y artificial en que estamos inmersos estos planteos exceden las dimensiones filosóficas y epistemológicas e infiltran las prácticas cotidianas. Nos movemos en un mundo que en ciertos aspectos va perdiendo consistencia, en un mundo simulado donde nuestros sentidos y nuestras estructuras cognitivas enfrentan cuestiones profundas en torno a la definición de criterios de realidad y de verdad.

Desde nuestra experiencia sensorial del mundo percibido, la realidad se reconoce a través de las informaciones que se reciben, son reorganizadas en imágenes y estructuradas en espacios conceptuales de acuerdo a modelos culturales. (Benbenaste 1996)

Aparato sensitivo, estructuras cognitivas y modelos culturales son dimensiones involucradas en este proceso que entiende que lo que se presenta ante nosotros como realidad es y siempre lo ha sido una realidad virtual, una inconsciente simulación construida en nuestra mente a partir de la relación entre estímulos externos y conocimientos preexistentes.

Representar una cierta realidad plantea simular y hacer comunicable su representación. <sup>1</sup>

Simular nos remite primero a la construcción de un modelo que actúa a la manera de hipótesis teórica que tiene funciones interpretativas de la realidad y segundo a la necesidad de la verificación empírica de la adecuación y de la funcionalidad de este modelo.

Modelos y simulaciones hacen así posible explicaciones, interpretaciones, predicciones y deducciones .

Simular es entonces básicamente la experimentación simbólica del modelo (Queu 1995) y la combinación entre hipótesis teórica y experimentación para su validación lo que permite conjeturar que su naturaleza es de índole teórica - empírica.

Pero el mundo de la realidad simulada no se agota como soporte de la realidad real. Existen los mundos simulados contruídos y creados a partir de la computadora , los que se presentan como espacios fenoménicos y conceptuales inéditos y originales.

Las modelizaciones y las simulaciones <sup>2</sup> creadas en estos ambientes se nos presentan como realidades objetivas que pueden no existir en el mundo material y sólo existir en el mundo digital. Son interpretadas desde ópticas opuestas que van desde la simplificación de copia degradada hasta la idea de hipertrofia de la imagen.(Baudrillard 1985). Otro criterio se encuentra en el pensamiento de Gilles Deleuze (Deleuze 1994) otorgándole un nuevo status a la simulación ...."como potencia positiva que niega tanto el original como la copia, tanto el modelo cuanto la reproducción"... y vincula pares antitéticos de esencia - apariencia, original - copia, verdadero - falso, real - hiperreal.

A partir de este pensamiento se puede suponer que la simulación digital ya no es más copia, ni original, ni modelo, ni reflejo. Puede existir independiente del objeto, pero no es tampoco objeto pues es de otra naturaleza. Su ambigüedad se manifiesta en la posesión de propiedades de los objetos físicos por lo que no podría ser imagen. Pero también en la posesión de propiedades de las imágenes , por lo que no podría ser objeto <sup>3</sup>. Si la simulación digital no es imagen ni es objeto entonces conceptualmente en el sentido pierciano es un tercero . (Machado 1994)

Este nuevo valor de lo existente presenta categorías de un mundo real hecho en base a cálculos que nos permiten producir la realidad imaginable. Presenta también posibles categorías del espacio virtual que nos permiten explorar y experimentar actuando de las formas más diversas y para las más diversas aplicaciones, seleccionando varios objetivos y varias maneras de alcanzarlos sin riesgos, con relativo poco esfuerzo, bajo costo, operando en un lenguaje no sancionable, procediendo por hipótesis o por ensayo-error y desplegando un gran potencial heurístico y creativo. (Cazals 1993)

En la naturaleza de los modelos y las simulaciones digitales conviven como sistemas expresivos realismo en grado superlativo y la mayor de las abstracciones pues los referentes inmediatos son los algoritmos de los programas de computación donde se originan.<sup>4</sup>

Se podría suponer que es la expresión sensible, "hacer sensible lo formal" (Maldonado 1998) de una estructura lógico matemática, de un lenguaje especializado que no puede desprenderse del código que lo origina. Pero al mismo tiempo remite a lo visible a su estado de pura posibilidad combinatoria como destino final de lo representativo. Desde ambas perspectivas se potencia la generación de imágenes inéditas tanto reales como virtuales.

La existencia o no de referencias concretas no es un obstáculo para los procesos de modelización. Su carácter enteramente sintético, híbrido, confluyente y la conexión con el mundo físico exterior no son necesariamente condiciones exclusivas o inclusivas. (Bermudez 1998)

El problema no está en denunciar la no realidad y la no verdad de los modelos digitales sino en redefinir cuales criterios de realidad y de verdad que se adoptarán para establecer vinculaciones y poder así interactuar en estas nuevas dimensiones. Dimensiones en las que es posible mediar y proyectar sin participar en el espacio físico ni relacionarse con la materialidad e intervenir en un espacio digital estructurado por informaciones y conformado por otra materialidad de algoritmos y memorias. El realismo conceptual de los códigos binarios a pesar de expresarse a través de imágenes hiperrealísticas tiene sus propias reglas que representan lo que se sabe del objeto y no lo que se ve. (Renaud 1994). Por eso no es la novedad del tema sino el procedimiento y las influencias que ejerce en otras formas de ver, en otros criterios de percepción y en otros valores estéticos.<sup>5</sup>

Se torna evidente la necesidad de construir marcos de presupuestos o marco referenciales para establecer sustentos a las prácticas derivadas de la cultura gráfica digital. Así poder articularlos en instrumentos de crítica con la intención de analizar y reconocer cambios en los paradigmas proyectuales, espaciales, morfológicos, expresivos y superar el sesgo instrumental y reduccionista con que habitualmente se desarrollan estas prácticas.

En la simulación digital la presencia o la ausencia de referentes se pueden considerar como variables que toman valores y comportamientos particulares analizados desde la producción de sentido en los procesos de construcción del conocimiento.

En presencia de referentes verdaderamente existentes la simulación privilegia determinados aspectos siguiendo el cuadro semiótico de Greimas-Courtes (Greimas-Courtes 1979). Puede situarse a lo largo del eje de la verdad ( el de ser y parecer ), a lo largo del eje del secreto ( el de ser y no parecer ), a lo largo del eje de la mentira ( el de parecer y no ser ) y a lo largo del eje de la falsedad ( el de no parecer y no ser ).<sup>6</sup>

Frente al caso de la ausencia de un verdadero referente aparece la figura de suplencia, de supuesto como concepto lógico y la simulación adquiere distintas categorías. Pueden ser *verbales* cuando la palabra es utilizada como signo autorreferencial, *lógicas* en el caso de designar la idea misma, *metafóricas* en el caso que remite retóricamente al objeto representado, *reales* cuando se asimila a la presencia de referentes reales o *imaginarias* cuando se construye el referente. (Bettini 1990)

La simulación imaginaria presenta aspectos particulares que se relacionan con los proceso proyectuales que involucran directamente a la modelización digital y a las imágenes de síntesis.

Puede ser que la ausencia del referente sea reemplazada por un saber social culturalmente validado a nivel del mito, la alegoría o la fantasía. Esta orientación tiene una fuerte dirección hacia el pasado en tanto se interpreta y revaloriza la memoria socialmente difundida de algo ya sucedido e integrado a la cultura. Es el caso de la simulación por verosimilitud. Pero la verificación de la verdad en los universos fantásticamente cognitivos se presenta como una instancia difusa e imprecisa que pierde rigor pero gana fuertes impulsos de transformación en el espacio y en el tiempo. El mundo de la fantasía es más fácil de manipular que el de la realidad y esto cualifica a la simulación por verosimilitud como sumamente creatividad y liberadora.

Puede ser también que el referente no este ni en el nivel existencial ni en el nivel cognitivo. Pero la ausencia total de referente no implica la ausencia de significado y de la posibilidad de construcción de la representación de un posible referente. En este caso la referencia se asume como hipótesis científica de previsión respecto a una realidad desconocida y la simulación como la instancia provisional de exploración y experimentación de esa hipótesis. Es en esta dimensión de previsión donde la simulación afianza sus características de actitud teórico - empírica. Su orientación esta dirigida hacia el presente y el futuro en tanto previsión, pero podría también dirigirse hacia el pasado en donde lo interpretativo pueda ser reemplazado por la previsión haciendo posible la existencia del referente a nivel hipotético. Se puede suponer entonces que la simulación puede actuar como instrumento de previsión y de interpretación

Desde la perspectiva de las formalizaciones lógicas y epistemológicas los procesos de elaboración de la información vinculan esquemas de razonamiento y operaciones inferenciales que posibilitan la construcción, la comprensión y el establecimiento de criterios de validación del conocimiento en una secuencia compleja.

Las operaciones cognitivas no son exclusivas del territorio del pensamiento discursivo, también se llevan a cabo en el territorio de la percepción . Particularmente en el ámbito de las imágenes existen inferencias que son expresadas y operadas con otras mediaciones. (Chalmers 1984).

Un aspecto particular lo constituye la simulación digital y las vinculaciones que se establecen con los sistemas inferenciales. Si bien no son la misma cosa pues simulación es una metodología cognitiva , ambos se fundan en principios similares y lógicos.

Si desde el punto de vista formal se ha considerado que la simulación es una aproximación de tipo hipotético - deductivo, los modelos cognitivos desarrollados en función de estos procesos simuladores son construcciones de naturaleza teórico - empírico.

O sea, la metodología propuesta por la simulación consiste en los proceso de experimentación y de verificación del modelo construido. Pero no se asegura la adecuación y la eficacia de los resultados ni desde el nivel cognitivo ni desde el nivel operativo. Sin embargo es un método muy utilizado aún en campos disciplinares diferentes. Este método por las relaciones que efectúa, sus normas de selección y pertenencia, sus fundamentos gnoseológicos y los criterios de valoración de los resultados nos remiten a los sistemas inferenciales, en particular la abducción o inferencia de hipótesis como plantea C. Pierce.

En cierto sentido las metodologías propias de los modelos y las simulaciones denotan el espíritu heurístico , de descubrimiento y cognitivo propio de los sistemas inferenciales

La abducción <sup>7</sup> es un proceso que relaciona modelos preexistentes limitando los espacios de búsqueda. Es la única operación lógica que introduce alguna idea nueva , ya que la deducción desarrolla las consecuencias de una idea establecida como verdadera y válida para una esfera de fenómenos y la inducción sólo comprueba si una aplicación puede o no ser evidencia a favor o en contra de una teoría. (Samaja 1996)

La conclusión es precisamente una hipótesis que se infiere a partir de operaciones distintas mediante el descubrimiento o acto de re-conocimiento sobre un cierto patrón o pauta observable en los hechos que es a su vez análogo a un patrón general.

No constituye una prueba lógica. Supone que se puede ser, pero no que lo sea necesariamente. Metodológicamente si no actuara en la base de todo proceso científico ni la deducción ni la inducción podrían operar, pues la deducción sólo produce predicciones si la teoría y el caso están establecidos y la inducción sólo comprueba falseando o corroborando esas predicciones.

La regla y el resultado se mediatizan mutuamente, la inducción produce la regla y la deducción produce el resultado. Pero para que ambas inferencias puedan operar es necesario el caso que se obtiene por medio de la abducción.

El sistema de inferencias es un todo orgánico con relaciones funcionales que se apoyan unos a otros y se relacionan entre sí. Es el conjunto de las operaciones inferenciales lo que posibilita la comprensión propia del conocimiento del hombre.

El proceso de la creatividad intelectual deduce- induce - abduce - analoga, en una secuencia compleja en donde se hace muy difícil identificar algún comienzo absoluto. (Samaja 1993)

La secuencia que más se aproxima al proceso de la creatividad intelectual puede considerarse en este orden: analogía - abducción - deducción - inducción.

Siguiendo este pensamiento, la analogía que está fuertemente vinculada con las formas de praxis, puede estar en las instancias iniciales del proceso de investigación pero dando lugar a un hecho creativo y no a una reducción de lo nuevo a lo anterior. Da la comprensión sobre el origen de las hipótesis y aportes sobre el significado de los enlaces

A partir de conjeturar análogamente una ley o regla propia la abducción permite interpretar que el rasgo análogo es un caso de la regla que se ha conjeturado por vía analógica. La abducción puede dar la identidad de los casos admitiendo reglas hipotéticas pero no garantiza los enlaces discursivos ni da comprensión sobre el origen de las hipótesis

Los pasos sucesivos en el proceso de la construcción del conocimiento serán deductivos o inductivos alternativamente, prediciendo otras características y corrigiendo las mismas si fuesen falseadas por las observaciones posteriores. La deducción es la única que da necesidad a los enlaces inferenciales válidos a priori y lleva a la verdad de la conclusión pero no puede dar la verdad de los axiomas. La inducción tampoco puede proporcionar la verdad de los axiomas pero los puede corregir con necesidad formal cuando sea pertinente, sin embargo no nos permite identificar los casos.

A pesar de la diferencias entre simulación entendida como metodología cognitiva y abducción entendida como un tipo de inferencia, los principios lógicos y las modalidades operativas de ambas tiene muchos puntos en común. Ambas son originales pero interpretativas, a priori no garantizadas y con una gran fuerza innovadora. La estructura de los procedimientos es la misma y se podrían potenciar mutuamente. La simulación, desde su perspectiva lógico matemática podría transferir en la abducción su idoneidad sobre los sistemas de probabilidades y así producir más casos. La abducción podría transferir a la simulación su abordaje de pronóstico respecto a la búsqueda de las causas y su incertidumbre sobre los resultados.

#### Referencias bibliográficas

---

- Baudrillard, Jean.** 1985. *Simulacro y simulación*. Ed. Galilee. Paris.
- Benbenaste, Narciso.** 1996. *Sujeto = política x tecnología / mercado. Cuarta parte. El desarrollo racional como transformación de la materia* Ed. CBS UBA. Buenos Aires.
- Bermudez Julio.** 1998. *Interacción de medios y procesos de diseño: Teoría y base de conocimientos para una producción arquitectónica híbrida*. II Seminario Iberoamericano de Gráfica Digital. FAUD UNMdP. Mar del Plata
- Bettetini Gianfranco.** 1990. *Videoculturas. Cap. Por un establecimiento semio-pragmatico del concepto de simulación*. Ed. Catedra - Signo e imagen. Madrid
- Cazals Thierry.** 1993. *El mundo como simulacro y programación*. Cahiers du Cinema nº 399. Paris
- Chalmers Alan .** 1984. *Qué es esa cosa llamada ciencia ?*. Ed. Siglo XXI. Madrid
- Deleuze, Gilles.** 1994. *La lógica del sentido*. Ed. Paidos. Barcelona
- Greimas J. - Courtes J.** 1979. *Semiotique. Dictionnaire raisonne ed la theorie du langage*. Ed. Hacchette. Paris
- Machado, Arlindo.** 1994. *El medio es el diseño. Capítulo a.3. El imaginario numérico, simulación y síntesis*. Ed. Ariel. Barcelona
- Maldonado, Tomás.** 1998. *Crítica a la razón informática* . Ed. Paidos Multimedia. Buenos Aires
- Manzini Ezio.** 1992. *Artefactos. Hacia una nueva ecología del ambiente artificial*. Ed. Celeste Ediciones - Experimenta Diseño. Madrid
- Queu, Philippe.** 1995. *Lo virtual. Virtudes y vértigos* . Ed. Paidos Multimedia. Buenos Aires
- Renaud Alain.** 1994. *Nuevas imágenes, nueva cultura: por un imaginario numérico*. Cahiers Internationaux de Sociologie. Paris
- Samaja, Juan.** 1993. *Metodología y epistemología. Elementos para una teoría de la investigación científica*. Eudeba. Buenos Aires.
- Samaja, Juan.** 1996. *Sobre el lugar de la abducción y la analogía en la creación cognitiva*. F. Psicología. UBA. Buenos Aires.

---

1 Toda actividad intelectual equivale a la construcción de modelos para representar ciertos aspectos de la realidad, sea ésta concreta - abstracta, existente - fantástica, material - inmaterial.

A partir de la construcción de modelos se simula la reconstrucción de fenómenos naturales y artificiales utilizados para predecir o interpretar comportamientos en determinadas condiciones.

La modelización se presenta como estrategia creativa, comunicativa y cognitiva que posibilita visualizar y comunicar hipótesis formales - estructurales - funcionales de un proceso de diseño. (Maldonado 1998)

2 Llamamos modelo en términos computacionales, a un sistema matemático que operacionaliza propiedades de un sistema representado. Es una abstracción formal posible de ser manipulada, transformada y recompuesta en infinitas combinaciones y que actúa como la réplica de la estructura y del comportamiento de las propiedades de un fenómeno real o imaginario.

Los modelos científicos de tipo visual figurativo han sido siempre virtuales. La novedad de los modelos digitales no es que lo sean, sino en la peculiar manera de serlo. La paradoja es que estos modelos virtuales son más reales como nunca antes se han concebido desde su parecido formal, estructural y funcional a los objetos simbolizados, lo que los transforma en modelos más confiables para su utilización como mediadores cognitivos.

3 Si la palabra remite al concepto formal abstracto del universal, la imagen se vincula a la naturaleza concreta de lo particular. Pero en las imágenes computarizadas donde todo es código, el modelo es de naturaleza conceptual, general y abstracto pero nos permite rescatar la particularidad de la imagen cada objeto.

4 Los modelos digitales son abstractos, desprovistos de contexto e historia, singularizables pero nunca singulares. Alterando los valores de sólo un único parámetro se puede obtener para una misma ecuación, un mismo algoritmo y en un mismo programa, infinidad de imágenes diferentes. En este proceso las transformaciones del modelo importan más que el objeto final. El objeto concluido tiene una existencia efímera, su naturaleza siempre es provisoria. Sólo a partir de un acto de voluntad se puede obturar o clausurar este procesos. La imagen aparece así como la actualización provisoria de un conjunto de leyes simuladoras de un mundo posible y autónomo.

La creación radica más en la construcción de las condiciones de producción de lo visible que en lo que se da a ver.

El realismo de los modelos digitales es formal, simulado, condicionado por sus orígenes y orientado para sí mismo. Es descripción incompleta, aproximada, liberado de desórdenes, ascético y descontaminado a algún fenómeno real o virtual. Hasta el error y la transgresión son intencionales y deben ser programados y calculados

5 La pintura clásica occidental, automatizada por la fotografía, representa las fases que son visibles a un observador establecido en un determinado punto del espacio, o se disloca en puntos sucesivos como en el caso del cine. La simulación digital retoma la tradición del arte oriental o del arte medieval al pensar la representación como diagrama estructural del objeto y la imagen como visualización del concepto que se tiene del objeto.

En cierto sentido la imagen digital es como las mandalas orientales pero a manera de mandalas conceptuales, es decir esquemas pictóricos de lo que sabemos del mundo y no de lo que vemos de él a través de la modelación luminosa. (Machado 94)

6 En el primer caso de la verdad, la simulación se basa en una aproximación correcta al referente y el modelo puesto a prueba en la verificación es cognitiva e instrumentalmente adecuado. Son factibles las posibilidades de la verificación, de la existencia, de la vinculación, de la relación y de la validación.

En el caso del secreto, la simulación oculta una verdad. La hipótesis que orienta la construcción del modelo está cercana al ocultamiento, el referente verdadero está lejano y se presenta filtrado y enmascarado. La prueba es simulada y finge una acción que esconde a otra acción y responde a la lógica del secreto. Lo cognitivo es completamente ambiguo.

En el caso de la mentira, la simulación tiene todo el valor negativo. La relación con el referente es total o parcialmente falsa. La acción se refuerza por el discurso persuasivo e intencional de legitimar cognitivamente el engaño. Se simula una actitud de creencia.

En el caso de la falsedad, la presencia del no parecer y del no ser plantean un relación incompatible que se asimila más adecuadamente al caso anterior de la mentira. Intentar no parecer lo que no se es presupone un acto en tanto falso básicamente incoherente. Intentar no ser lo que no se parece, elude la cuestión al no contradecir la verdad.

7 La abducción es una forma de inferencia que opera de manera diferente a la deducción y a la inducción. No supone un movimiento inferencial entre lo sabido en general y en particular, sino un movimiento que consiste en que dada una Regla y un ciertos Resultado se obtiene un Caso. Se presupone que Regla no es una mera afirmación de pertenencia de elementos de un conjunto sino el término medio que relaciona el componente de una totalidad con la totalidad misma.

La abducción va de la parte al todo no como generalización sino como identificación del sustrato a la que pertenece la parte. Ya no es un individual abstracto e idéntico a todo los demás de un conjunto, es un singular concreto que en su propia constitución lleva la razón de pertenencia a una especie.

No son suficientes las nociones de Conjunto y Subconjunto en referencia con las inferencias abductivas, sino la de Parte y Todo en el sentido de Apariencia – Esencia, Signo – Significado, Efecto - Causa. (Samaja 1996)