

DISEÑO Y REFLEXIÓN

Mauricio Ruiz Morales

Programa de Maestría y Doctorado en
Arquitectura



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MEXICO

2 0 0 6



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

**Título de la Tesis:
DISEÑO Y REFLEXIÓN**

**Tesis que para obtener el grado de:
Maestro en Arquitectura presenta:**

Mauricio Ruiz Morales

**Programa de Maestría y Doctorado en
Arquitectura**

2 0 0 6

DIRECTOR DE TESIS:

Fernando Martín Juez

SINODALES:

Jaime Irigoyen Castillo

Alejandro Cabeza Pérez

Consuelo Farías Villanueva

Lucía Santa Ana Lozada

DEDICATORIA:

**A los caminos del Señor que son infinitos,
porque pasan hasta por el agujero más profundo.**

DISEÑO Y REFLEXIÓN
ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. EL AMBIENTE Y EL DISEÑO.....	9
3. HISTORICIDAD, MATERIALISMO Y DISEÑO.....	41
4. EL LENGUAJE Y LA VINCULACIÓN DEL DISEÑO.....	64
5. EL PROCESO DE DISEÑO.....	86
6. NOTAS FINALES.....	108
7. BIBLIOGRAFÍA.....	112
8. FUENTES DE LAS ILUSTRACIONES.....	117

DISEÑO Y REFLEXIÓN

INTRODUCCIÓN



DISEÑO Y REFLEXIÓN INTRODUCCIÓN

Cada momento nos encontramos construyendo y reconstruyendo nuestra propia realidad. Desde el acto del reconocimiento, la interpretación, o la explicación, nos entretretemos con otras maneras de ver el mundo para enriquecer la nuestra. Las múltiples relaciones que se presentan en cada explicación, de cualquier "cosa", funcionan como un hilo de una gran red que conforma nuestra visión del mundo. Las tramas que constituyen las relaciones de la explicación de la realidad, algunas veces son simples y otras son más ramificadas, pero todas forman una totalidad dentro de un gran sistema orgánico que por sus cualidades siempre es complejo.

Si es que reconocemos la diversidad de las posturas hacia la explicación de la realidad, podemos enunciar múltiples ideas que se tienen del mundo. Ahora, se presentará una de muchas que se han planteado y que se plantearán. La pregunta que propicia la explicación de lo que se plasma dentro del presente escrito tiene en el fondo, un interés en generar un eslabón más de la historicidad propia de mi entender: ¿Qué es el diseño dentro de los procesos históricos materiales?

Cada componente se suma a la conciencia porque se encuentra arraigado dentro de un sistema posible materialmente e imposible idealmente, que se vuelve posible por hacerlo presente, aunque solamente sea en la imaginación. Es un sistema de ideas impulsadas por creencias y constatadas hasta cierto punto por la reflexión.

Dentro del presente escrito lo que se pretende es generar una serie relacional con diferentes autores para producir un discurso que pueda explicar una manera de plantear al diseño y sus relaciones con la forma en que el ser humano se construye a partir de la historia dentro del ámbito material. Por lo tanto, los temas no se pueden abordar aisladamente y siempre una parte del discurso se tejerá con otra para sustentarse de manera dialéctica.

En el primer capítulo, *El Ambiente y el Diseño*, se plantea las cuestiones relacionadas entre el hombre y su entorno, y las formas del establecimiento de la constitución de nuestra realidad a partir de un reconocimiento de las cuestiones materiales en la historia. Se plantea a los objetos como un instrumento que acompaña y ubica al hombre dentro de su cultura particular. De la misma manera, se reconoce al diseño como una actividad que participa en la generación de los objetos creados por el hombre.

En el segundo capítulo, *Historicidad, Materialismo y Diseño*, se abordan temáticas para explicar al sujeto como un ser social inserto dentro de la historia y sustentado con determinada ideología. Así, el diseñador se basa en la comprensión del mundo desde su ideología. El objeto juega un papel determinante para el conocimiento de las cuestiones materiales dentro de diferentes colectividades por las ideas y valores que el hombre les transfiere impulsando una estructuración social.

En el capítulo tercero, *El Lenguaje y la Vinculación del Diseño*, se construye una explicación de los vínculos que se crean con la realidad a partir de las referencias que se establecen con el lenguaje. Se plantea un puente entre lo que el diseñador proyecta y lo que la realidad constituye a partir de referencias establecidas y que son reconocibles por una colectividad determinada. Se utilizan tesis de hermenéutica para reconocer el proceso de interpretación de la realidad, y por lo tanto que se establecen en el acto proyectual que ejerce el diseñador.

En el cuarto capítulo, *Proceso de Diseño*, se plantean las cuestiones que impulsan al acto productivo. Se explica que el objeto funciona dentro de múltiples relaciones para la interpretación de la realidad y el proceso de producción. Se establece al diseño como un paso para la materialización de los objetos.

Lo que se pretende establecer es que a través de la explicación de la realidad desde una postura material histórica, se puede entender al diseño como una

manifestación propia de la especie humana, en la que los aspectos sociales, económicos, políticos y culturales son el engrane para la representación que se tiene del mundo, teniendo como móvil esencial, la producción y reproducción de la vida inmediata.

DISEÑO Y REFLEXIÓN

EL AMBIENTE Y EL DISEÑO



DISEÑO Y REFLEXIÓN EL AMBIENTE Y EL DISEÑO

Homo sapiens, la única especie que ha podido transformar su entorno de una manera drástica para generar un sistema de relaciones diferentes a cualquier otra especie.

Homo sapiens, la única especie que describe su mundo con relaciones simbólicas; el único que significa de manera superlativa las relaciones de la realidad con una herramienta bajo la mano transformadora para sustentarla con metáforas; el único con un proceso histórico material hecho consciente y puesto en escena con la palabra.

Los objetos han acompañado al hombre a lo largo de la historia, siempre con múltiples niveles de acercamiento y con una discursividad que parte del hombre. Los usamos como herramientas, puentes, transferencias y espejos, en pocas palabras, son una prótesis y son el reflejo de las formas de vida de un momento determinado dentro de una sociedad.

El hombre ha buscado la adaptación de las formas y del proceso de materialización de los objetos para lograr una mejor adecuación y representación de su mundo. Desde las primeras herramientas, se transformaron elementos del entorno próximo para mejorar las actividades que en primera instancia solucionan las condiciones de existencia de la especie, y después, las necesidades y deseos; por ejemplo, comer es un acto sin el cual el hombre no puede sobrevivir, pero la manera en que obtiene y prepara sus alimentos, se particulariza por las técnicas, herramientas y suministros determinados dentro de un momento histórico. Desde la caza y la pesca, la ganadería y la agricultura, la industria y la urbanización¹, hasta la *Ciudad después del Automóvil*², se

¹ Hermilo Salas, dentro del libro *El impacto del ser humano en el planeta* (Editorial EDAMEX, 1997, p.60) expone: «Así, la ciudad se puede definir como un lugar geográfico donde se instala la estructura político-administrativa de una sociedad, que en un grado de desarrollo técnico hace posible la diferenciación entre la producción simple y la producción organizada e intensificada, por

presenta una constante transformación, interpretación y adaptación del medio. Del ambiente natural al artificial³. Así, los objetos, desde que el hombre empieza a sofisticar sus actividades para mantener los signos vitales, lo acompañan en un camino de adaptación y transformación de su medio. Una piedra afilada funciona mejor que las extremidades del cuerpo para cazar y cortar a la presa, y que con el sentido primario, la actividad de caza suministra de alimento para la satisfacción de una condición de existencia de especie. La piedra deja de ser un componente del entorno para significar herramienta y prótesis para el hombre; y el animal, deja de ser un predador o presa, para significar alimento y vehículo de subsistencia para una colectividad determinada. Así, el valor de las cosas se empieza a situar por las cargas significativas de acuerdo al uso y cambio que se les transfiere. Se sitúan dentro de una escala valorativa y se han transferido rasgos representativos simbólicamente que funcionan como un referente colectivo.

La manera en que entendemos el mundo se compone de múltiples relaciones que se tejen como hilos y que contienen la idea de la realidad que tenemos. El mundo es lo tangible, es la parte material con cargas transferidas por el hombre para conformar un sistema de ideas y de relaciones en función de la especie humana. El hombre ha construido la idea de su mundo en función de lo que ve y de lo que deduce e imagina, a partir de lo que se le presenta. Se traslapan diferentes visiones del mundo y se ajustan en un momento histórico a lo que conviene para ir consolidando a la especie humana como los portadores de la razón, del poder, de la fe y hasta del espíritu dentro del planeta

medio de la fuerza de trabajo, la cual origina un sistema de repartición que supone la existencia de una división de clases sociales, intercambio comercial; la economía es la base de la educación y organización del trabajo».

² Véase SAFDIE, Moshe. *The city after the automobile. An Architect's Vision*. Chicago, Editorial Stoddart, 1996, 188 p. p.

³ La civilización humana ha alcanzado un dominio muy amplio sobre la biósfera y geósfera. La relación que el hombre tiene con la naturaleza, en el siglo XX, ha intensificado cambios biogeoquímicos globales muy importantes. La falta de regulación dentro de la producción de objetos y el estilo de vida contemporáneo, pueden propiciar una destrucción en la base de sustento de la especie.

denominado como Tierra. Federico Nietzsche dice: « [...] - lo que para nosotros, hombres, se llama actualmente vida y experiencia – ha llegado poco a poco a ser lo que es, que se halla todavía hoy en el período del desarrollo, y que por esta razón no debería ser considerado como una grandeza estable, de la cual pueda tenerse derecho para deducir, o simplemente separar, conclusión alguna sobre su creador (la causa suficiente). Porque nosotros venimos mirando el mundo desde hace miles de años con pretensiones morales, estéticas, religiosas, con una ciega inclinación, pasión o temor, y formado nuestro bagaje de las impertinencias del pensamiento ilógico, es por lo que el mundo ha llegado a ser poco a poco tan maravillosamente pintarrajeado, terrible, profundo de sentido, lleno de alma: ha sido coloreado, pero nosotros hemos sido los coloristas; la inteligencia humana, ha hecho aparecer esta «*apariencia*», y transportando a las cosas sus concepciones [...]» (2005: 28).

La manera en que construimos un sistema de creencias parte de la condición de existencia tramada particularmente dentro de la humanidad a través de la historia y condicionada por las capacidades biológicas que tenemos como especie; se estructuran y se generan complejos vínculos y relaciones que extraemos del entorno por la interpretación y se expresan en ciertos objetos. Edgar Morin explica: «La parte de la realidad oculta por el objeto lleva nuevamente hacia el sujeto, la parte de la realidad oculta por el sujeto, lleva nuevamente hacia el objeto. Aún más: no hay objeto si no es con respecto a un sujeto (que observa, aísla, define, piensa), y no hay sujeto si no es con respecto a un ambiente objetivo (que le permite reconocerse, definirse, pensarse, etc., pero también existir)» (2005: 66-67). Los objetos son portadores de conocimiento, mitos, ritos, creencias y costumbres; sirven para construir la estructura de identidad de una colectividad, además de ser identificables por lo que la misma colectividad les ha transferido, una posición reconocible a través de códigos. Werner Wolff dice que son diferentes las determinantes para la creación de la identidad y de la personalidad, y que:

La situación económica y la formación cultural son factores muy importantes, sin hablar de la influencia que ejerce la actitud de cada uno de los miembros de la familia. (Wolff, 1962: 301).

Antropología⁴ proviene del “griego *ánthros*, <<hombre>> y *logos* <<razonamiento>> (Hillmann, 2001: 45). Fernando Martín explica que la antropología del diseño se trata de «usos e ideas sobre los objetos, y de objetos configurando la vida material y las ideas; asuntos cuyos ámbitos son los cotidianos, la imaginación y lo concreto, las creencias y los paradigmas desde los que construimos aquello que nos parece lo real y lo importante» (Martín, 2002: 23).

El uso que se les da a los objetos parte de una relación entre el sujeto y una intención siguiente, que no necesariamente recae dentro del objeto, sino que se transporta la intencionalidad del acto, para que por medio del objeto se pueda concretar una finalidad. El acto de afilar una piedra para que opere como un instrumento de corte dentro de la caza, es en primer término una acción concreta: el afilar la piedra; pero el acto de construir una herramienta, tiene una intención mayor que recae en la intención de cazar. No se imita el acto solamente a la primera intención, sino que los objetos son un vehículo para cubrir múltiples necesidades y deseos. Es el acto de proyectar una secuencia de actividades, que incluyen transferencia de valores y propiedades a los objetos, para tener un uso determinado y concretar una finalidad.

La transferencia de valores que se introducen dentro de los objetos, siempre parte de condiciones rígidas materialmente hablando. Es mejor utilizar una piedra dura afilada para hacer un corte en carne, que un chorro de agua poco potente para obtener el mismo

⁴ Dentro del Diccionario Enciclopédico de Sociología de Kart-Heinz Hillmann se define a Antropología como: Ciencia del hombre. La antropología sociológica se esfuerza por explicar las premisas antropológicas que han de servir de base a teorías sociológicas particulares. Por ello, pone especial énfasis en relativizar y confrontar entre sí planteamientos parciales que resultan excesivamente extremados. Los supuestos básicos de la antropología sociológica determinan sólo el <<trasfondo>> histórico-filosófico, sino también el rango político-social de las teorías sociológicas.

resultado. Las cualidades de los materiales se determinan por su constitución físico-química en la que se encuentran dentro de la naturaleza; y las cualidades que observamos parten de la manera como las observamos y clasificamos. El hombre descubre por la observación de lo material ciertos usos, y los utiliza con una vocación de optimización para mejorar resultados en cuestión de calidad, cantidad y esfuerzo invertido, es decir, en trabajo. Desde este punto, una parte de los rangos valorativos que se les transfieren a los objetos, son en función de su uso. El valor no es una cualidad intrínseca del objeto, es una cualidad que el hombre designa de acuerdo a la utilidad que encuentra en ellos. Si se puede determinar una cualidad de dureza dentro de un objeto, es porque se compara, es porque se verifica a partir de la experiencia. El valor de dureza de un objeto, es una cuestión que el ser humano constata dentro de su medio material en función de detectar ciertas variables para situarlas dentro de un rango determinado. Las propiedades de una piedra no parten de la invención del ser humano, por el contrario, son condiciones de la misma existencia de la piedra; pero lo que hacemos es resaltar los rasgos que nos parecen importantes y atractivos en función de la comparación, y por lo tanto les transferimos un lugar dentro de nuestra realidad. Ismael Katzman dice:

«La realidad, el mundo físico, lo que existe fuera de la mente del hombre, no es igual a la suma de conocimientos de esa realidad, pero ambos son inseparables y se acercan entre sí cada vez más. El conocimiento del mundo físico es un proceso por el cual el hombre, con capacidad y limitación específicas para percibir y pensar, motivado por sus necesidades y su voluntad y formado por cierta cultura, se relaciona con dicha realidad y se la representa. Somos un producto del mundo físico y también lo elaboramos subjetivamente» (Katzman, 1999: 25).

Es a través de lo material que se enmarca, como primera determinante, las condiciones de poder, es decir, en función de lo que se puede hacer, por las condiciones de materialidad, es que podemos construir *lo posible* y configurar los *tejidos* entre el juego

de lo posible e imposible (que por el hecho de ser pensado, es posible aunque sea en el plano de las ideas), entre la imaginación y creación. Aprendemos de lo que se ve y de la manera en que operan las tramas implicadas, después en un acto creativo, se combinan los rasgos, se aumentan o disminuyen características y se producen nuevas formas de relaciones y funciones. Producimos lo que hacemos como seres humanos en los objetos, en las relaciones humanas y con las ideas. Y es una reproducción plena el planteamiento de nuevas construcciones gestadas en cada interpretación de los componentes. Se produce y reproduce en lo material, en el plano objetivo y por ser sujetos se subjetiviza la realidad en un montaje en la vida real.

Hay un aspecto fundamental para construir la idea del presente documento que se estructura de la siguiente manera: Existe *la realidad* en un sentido completo y generalizado. No es la intención del hombre lo que ha producido la creación de la naturaleza, ni el planeta, ni los fenómenos naturales. Es el fenómeno natural impuesto antes que la razón; lo tangible es la base sobre la que nos constituimos e identificamos. Es en *lo material* en lo que nos configuramos. En un segundo plano, aunque el hombre existe como ser dentro de la realidad, se genera una lectura por él mismo de la realidad. Se carga la idea del mundo con mitos, ritos, creencias y costumbres filtradas siempre por la interpretación y se genera la realidad interpretada del mundo por el hombre. Parte de lo real, de lo material y objetivo, pero al momento de hacer un montaje del fenómeno, carga la interpretación con su historicidad; ya cuenta con una serie de atributos que contienen valores propiciando la visión subjetiva de la realidad. No se pretende insinuar que vivimos en un mundo completamente individual y que responde sólo a la conciencia o inconsciencia de cada individuo. Al contrario, se pretende mostrar que la realidad es la parte objetiva y que involucra a toda la humanidad dentro de una gran trama; genera relaciones que se pueden comprobar en lo material y por lo material; y al momento en que cada ser social se mezcla con la realidad, se produce un acto hermenéutico vinculando la

experiencia actual con experiencias previas. La realidad es totalizadora, abarca todo, y dentro del acto pleno de interpretación se generan discriminaciones para armar una idea general dentro de la parcialidad de la realidad que se le presenta a la conciencia del ser humano.

Con lo anterior en mente, es posible designar que el mundo no es un producto de la especie humana, es un fenómeno externo a la razón lo que ha creado lo material. El primer acercamiento de la construcción de la idea que tenemos del mundo es un fenómeno interpretado por el hombre. Mauricio Beuchot explica que: «Todo acontecimiento, para ser tal, ha de ser algo integrable en una trama, en una historia. Y la trama con la que escribimos nuestra historia, autobiográfica o universal, revela la idea que tenemos de lo que somos. Y lo mismo los relatos fantásticos, la narración de ficción, aportan otro aspecto de esa idea que tenemos de lo que somos. [...] se orienta a la comprensión del sentido y del ser, es decir, del sentido del ser» (Beuchot, 1989: 26 -29). A partir de las relaciones que tenemos con el entorno y los fenómenos producidos en él, nos creamos una idea acerca de lo que es la realidad. Si hay un trueno y un rayo en una zona alejada de cualquier asentamiento humano, sin que ningún hombre lo vea ni lo escuche, no quiere decir que no exista. Existe como fenómeno, aunque para nuestra realidad no exista. Son niveles de construcción de la realidad. Que el fenómeno no se haga presente a la conciencia, no quiere decir que no haya pasado, sin embargo, para nuestra realidad no existe. Para que se haga presente a nuestra consciencia, es fundamental un acto experiencial (aunque se efectúe como una narración, se experimenta y se ensambla como experiencia), en el que se ensamblen las cualidades percibidas dentro de un rango interpretativo. Todo el proceso de la construcción de la realidad es un hecho histórico, porque se suman las referencias como una gran trama de componentes para establecer los parámetros con los que se ensambla la interpretación del fenómeno.

A partir de la suma de interpretaciones de los fenómenos percibidos, se construye la idea que tenemos del mundo. Las experiencias en función de los ensambles que se han experimentado, se sobreponen y se tejen propiciando abarcar la explicación totalizante de la realidad, dentro de un marco en donde se verifican las acciones y reacciones evitando las contradicciones evidentes que se presenten por la experimentación, es decir, una explicación convincente de los fenómenos que se le presentan a la conciencia.

Humberto Maturana explica: «La historia del cambio estructural de un ser vivo particular es su ontogenia. En esta historia, todo ser vivo parte con una estructura inicial, que condiciona el curso de sus interacciones y acota los cambios estructurales que éstas gatillan⁵ en él. Al mismo tiempo, nace en un lugar particular, en un medio que constituye el entorno en que se realiza, y en el cual interactúa, y que nosotros también vemos como dotado de una dinámica estructural propia, operacionalmente distinta del ser vivo. Esto es crucial. Como observadores, hemos distinguido la unidad que es el ser vivo de su trasfondo y lo hemos hecho caracterizado con una organización determinada. Con ello hemos optado por distinguir dos estructuras que van a ser consideradas operacionalmente independientes una de la otra, ser vivo y medio, y entre las cuales se da una congruencia estructural necesaria (o la unidad desaparece). En tal congruencia estructural, una perturbación del medio no contiene en sí una especificación de sus efectos sobre el ser vivo, sino que es éste en su estructura el que determina su propio cambio ante ella. Tal interacción no es instructiva porque no determina cuáles van a ser sus efectos» (2003: 64).

⁵ Se utiliza el término *gatillar un efecto*, para referir los cambios que resultan de la interacción entre ser vivo y medio. Maturana y Varela explican que son desencadenados por el agente perturbante y *determinados por la estructura de lo perturbado*. “*El ser vivo es una fuente de perturbaciones y no de instrucciones*”.

Considerando lo anterior, se puede decir que el ser humano arma su realidad en función de lo que considera representativo de lo que ha observado en su entorno. No son las instrucciones que se le presentan por medio de señales aisladas, sino que el hombre es el que carga las señales con un sentido determinado para que signifiquen. Cada fenómeno presentado en el medio, funciona como un detonador de múltiples secuencias interpretadas por el humano de acuerdo a su estructura biológica y a su historicidad dentro de lo que es posible por las condiciones materiales referidas con su experiencia.

Los objetos producidos por el hombre contienen en su interior las relaciones con las que se han generado. Son parte de un proceso material y trascienden ese primer plano por las ideas con las que se cargan dentro de una colectividad determinada en un momento dado. Los objetos promueven la producción y reproducción de la realidad. Son las maneras de habitar las que se reconocen por los objetos. Es tangible el objeto y su aplicabilidad es directa a las formas productivas. El objeto es producto y productor en el sentido en que se genera dentro de un entorno material y a su vez es un reflejo de un sistema de relaciones que propician parte de la idea que tenemos de la realidad; produce y reproduce a su vez las diferentes maneras sociales. El diseño es parte del procedimiento de materialización de los objetos con los que construimos nuestros estilos de vida. Con los objetos se construyen las formas y el reconocimiento de las relaciones entre individuos.

A través de los objetos diseñados por el hombre se puede hacer una lectura de las relaciones sociales, nos entendemos e identificamos, regulamos la idea de las funciones humanas; sirven como puente para el reconocimiento de la realidad, y es la base con la que se puede construir la red conceptual del lugar que ocupamos en el mundo, nos ubica. Los objetos se diseñan por y para el hombre. El reconocimiento es pertinente para impulsar a la voluntad y darle sentido, es decir, para reconocer el papel y la trama en la

que nos encontramos. La historia de los objetos es la comprobación de la relación que tejemos entre la naturaleza y entre la cultura a la que pertenecemos.

El reconocimiento es el principio de orientación; son los puntos para tener una referencia y generar una red de ideas que nos integren con la realidad. Los componentes con los que se genera esta estructura de ideas, son puentes para reflexionar y propiciar la verificación de los valores que constituyen nuestra identidad. El reconocimiento del texto es el conocimiento de la posición de los componentes que constituyen un ambiente. En este sentido, se diseña porque se conocen las relaciones del objeto que juegan dentro de una estructura social y cumplen una tarea primordial en su uso y en su puente simbólico con la realidad. En otro nivel, el diseño es conocimiento y reconocimiento de cultura. Martín propone que los objetos son buenos para usarse y adquieren un nivel de prótesis y son buenos para pensarse porque funcionan como metáforas⁶. Se generan como una extensión del ser humano y por un proceso de materialización y en su utilización cotidiana como producto y productores. Se establecen los rasgos de los objetos, se propician comparaciones generando su ubicación y ubicándonos con ellos dentro de un contexto.

Existen dos condiciones dentro de las que se desarrollan las experiencias y los fenómenos. Se relacionan en un momento, y en un espacio. El espacio no es un hueco, ni es el aire que se encuentra entre los cuerpos. No es lo que sobra de lo que ocupa la materia. Cada cuerpo contiene no-materia dentro de los átomos⁷. El tiempo lo ensamblamos como una sucesión; lapsos. Las horas, minutos y segundos no son el tiempo, sino la manera en la que el hombre ha medido el tiempo, en el que lo ha fraccionado e interpretado.

⁶ Ver MARTÍN, Fernando. *Contribuciones para una antropología del diseño*. Ed. Gedisa, España, 2002, p. p. 222

⁷ Entre el nucleón y el electrón no hay materia. Y en el nucleón, no se encuentran juntos los protones y neutrones. Tampoco es la unidad básica llena con materia un neutrón, ni protón, ya que tampoco son un bloque, sino que hay huecos en su constitución generada por quarks unidos por cuerdas. Las oquedades no representan el espacio porque el espacio no sólo es lo que queda entre la materia. El espacio es solamente lo que en potencia puede ser. Tiene reglas físicas que se pueden constatar por una disciplina determinada, por la física.

Entendemos el espacio y el tiempo en función de lo que somos. No hay otra manera de hacerlo. Y lo que creemos que es el espacio se determina por la manera en que lo utilizamos por los juicios y los valores; es por nuestra misma identidad. Las capas de percepción se acotan dentro de la idea de nuestra realidad. No de la gran realidad objetiva, sino de la realidad subjetiva acotada por los límites de la razón y por la interpretación de lo que conocemos. El espacio no es materia que pueda ser modificada. Se puede hacer el ejercicio mental para determinar sus límites y aproximarnos a él como un objeto. Sin embargo, el espacio no es un objeto porque no contiene las propiedades físicas como la forma, figura y masa; simplemente no tiene forma y por lo tanto no contiene límites, pero si sustancia que la hace ser lo que es. Nos aproximamos a emitir un juicio de lo que es el espacio siempre en función de nuestra percepción. Por lo tanto lo que leemos del espacio es una parcialidad que no es alegórica. Representa una porción que nunca es más que la totalidad. Entendemos lo que es el espacio por una parte de manera fraccionada y no como el todo, pero no hay otra manera de hacerlo. Lo objetivamos.

Es la espacialidad lo que designamos como espacio porque se da en un segundo plano de la racionalidad. A nivel del fenómeno se presenta el espacio tal cual es. Se puede decir que de una manera sin desviaciones interpretativas, es la realidad pura. El hombre al percibir emite designaciones para conocer, y al momento de emitir ese reconocimiento hay un proceso interpretativo que no permite la comprensión directa y total de lo que pasa a nivel de fenómeno. Por la razón es inevitable el acto de interpretar, así que lo que percibimos del espacio es una interpretación del fenómeno que ensamblamos de lo espacial, es decir, una espacialidad. Existe y es evidente que está, pero no es exactamente como lo imaginamos y recreamos porque ya se ha interpretado. La espacialidad es lo que queda de la interpretación del espacio; tiene cualidades atribuidas por el intérprete que se relacionan en función de su historicidad por la afiliación

de la constatación de la realidad. Es un acercamiento, pero no es completamente el fenómeno. Es el segundo nivel que se mezcla con el tercero, es la interpretación con la construcción de la realidad lo que termina como la reproducción de la realidad y del entendimiento de lo que es el espacio.

El acto de la percepción se da en un solo momento en tres niveles. En el primero aparece el espacio como un absoluto natural, se presenta como fenómeno a la conciencia y se funde con el segundo nivel que es la interpretación. Hay una mezcla de relaciones experimentadas a lo largo de la vida que se traen al presente para construir la interpretación, en un nivel tercero, la idea y sensación de lo que el ser social enfrenta. El espacio como fenómeno puro, no se alcanza por la razón, así que la constitución de lo que percibimos como espacio se desdobra en espacialidad. Se parte del fenómeno y se decanta en una construcción con vínculos que le dan sentido al entendimiento de la conciencia del sujeto, a través de su misma historia, experiencias, conocimientos y nuevas relaciones para entender el mundo. Lo que percibimos del espacio es una parte adjetivada del todo y entendida desde el ser como espacialidad. El desierto del Sahara es un montón de fragmentos indisolubles de su misma textualidad, así que el espacio para la percepción dentro del habitar, es un componente más, inseparable del texto que se monta. Pero el espacio no es hasta donde se puede ver, sino es lo que se ve y lo que no se ve. Es en un momento presente porque se percibe en el ahora. Pero a nivel del fenómeno simplemente es, aunque no se conozca en su plenitud, sino como una parcialidad explicada, es decir, como la espacialidad dentro de una secuencia montada con la memoria como herramienta. No es necesario que se conozca ni que se reconozca para que exista en su estado de fenómeno, aunque para la percepción, solamente existe porque se reconoce y se ratifica dentro la percepción en un tercer nivel del mismo acto apoyado en lo material. Es el conocer lo que nos permite determinar las cualidades que se identifican del espacio y determinarlas dentro del reconocimiento de la amplia red de

espacialidades. Si nos desarrollamos dentro de una espacialidad determinada, y en una secuencia de momentos, se explica la importancia del reconocimiento de las relaciones para captar un contexto y realizar el acto de ubicación.

Los objetos son un referente para ubicarnos y el diseño sirve como puente entre lo que necesitamos y deseamos con la realidad, a través del objeto relacionado. Se cargan los diseños con ideas preformativas para proponer la representación de lo que se ha leído que se quiere. Se monitorea el proceso por un acto racional e intuitivo y se ajusta el modelo para buscar siempre la mayor adecuación. Es la mezcla de lo racional e irracional lo que genera ajustes en el proceso de diseño para transferir cualidades que se expresan en el objeto materializado. Se reflexiona para adecuar las condiciones de la demanda en el objeto de diseño. Morin hace énfasis en la importancia del reconocimiento de los elementos que constituyen la realidad, manifiesta que: «El conocimiento pertinente debe enfrentar la complejidad. *Complexus* significa lo que está tejido junto; en efecto, hay complejidad cuando son inseparables los elementos diferentes que constituyen un todo (como el económico, el político, el sociológico, el psicológico, el afectivo, el mitológico) y que existe un tejido interdependiente, interactivo e interretroactivo entre el objeto de conocimiento y su contexto, las partes y el todo, el todo y las partes, las partes entre ellas. Por esto, la complejidad es la unión entre la unidad y la multiplicidad» (Morin, 1999: 17).

La complejidad, de acuerdo con Moisés José Sametband, se puede definir como:

«...un estado en el que muchos factores diferentes interactúan entre sí. Pero hay que dar mayor precisión a este concepto, ya que la complejidad de un sistema no debe confundirse con que un sistema sea meramente complicado. En realidad debería hablarse de un comportamiento complejo en un sistema, ya que, como hemos visto, un sistema dinámico puede ser muy simple pero exhibir en ciertas condiciones un comportamiento inesperado de características muy complejas que llamamos caótico» (Sametband, 2003: 112).

Conocemos los objetos porque reconocemos las *áreas de pauta* (se explicará posteriormente la referencia al término); encontramos en ellos, los rasgos que se identificaron en experiencias anteriores y que se encuentran ligados ante diferentes componentes dentro de un escenario, aquellos componentes que se aplican en el reconocimiento en un momento posterior. Lo que hace que una cosa sea lo que es, se da porque contiene componentes específicos que pertenecen a un rango determinado. Se constata con la realidad y por el sentido analógico que se le da cierto sentido, se identifica, se reconoce, se clasifica.

Martín, dentro de su libro: *Contribuciones para una Antropología del Diseño*, expone lo siguiente:

«El objeto es un espacio cualificado. Esta caracterización considera a un diseño cualquiera como una entidad discernible, cargada de atributos, relativa, y vinculada externa e internamente, a través de sus partes o componentes, a otros objetos y eventos. A las atribuciones funcionales de estos componentes, que ocupan un espacio de límites dinámicos, las llamo áreas de pauta del objeto; ellas caracterizan un diseño como una unidad (a su interior) y determinan su desempeño en relación con el contexto (lo externo).

[...]una configuración de relaciones ordenadas, pautadas (pauta, del latín *pacta*: <<ajuste, convenio>>).

Sin importar la cantidad de partes y subcomponentes que el diseño contenga, concentrémonos en lo que determina su función principal, su uso más común: aquello que resuelve el propósito para lo que fue creado. Es necesario que imaginemos lo que pasaría si quitamos uno a uno los componentes hasta dejar solamente aquel o aquellos que permiten al objeto desempeñar su tarea primordial; poco a poco distinguiremos el área de pautas que ocupa la función principal y otras áreas cuyas funciones son secundarias» (Martín, 2002: 84).

Para que una silla sea silla, tiene que tener los elementos básicos que hagan al objeto ser silla. El nombre de silla es la designación que se le da al objeto que contiene las áreas de pauta correspondientes a las de una silla. Pero decir silla no hace al objeto ser silla porque la palabra es el puente entre la designación de lo que se quiere decir, y el vínculo con lo material, con la realidad. Si el objeto no tiene una superficie para sentarnos y recargar la parte baja o media de la espalda, no es silla. Además las condiciones de uso de una silla pretenden la movilidad del objeto y es para una persona. Si el objeto de diseño no tiene respaldo para la espalda, puede ser un banco, pero no una silla. Si el límite de los materiales o tamaño rebasan las áreas de pauta de una silla, talvez se genera un sillón, pero no una silla. Porque para que una silla sea silla, es fundamental que contenga las características compositivas para cumplir la tarea principal de una silla, para lo que fue creada.

El diseñador reconoce las áreas de pauta principales y es la condición inicial para ejercer el acto de diseño. No se puede diseñar si no se sabe qué se va a diseñar, es decir, no se puede proponer una forma con potencial para ser materializado y utilizado de una manera determinada si no se han reconocido los lineamientos elementales de la configuración. Es el uso que se les da los objetos, y la manera en que se acomodan dentro de un contexto para representar una fracción de la realidad. Jaime Irigoyen explica:

«En sus aproximaciones al diseño, la teoría del conocimiento se apoya en dos supuestos. Primero: el conocimiento es una categoría del espíritu, una forma de la actividad humana o del sujeto, que puede ser investigada abstracta y universalmente, esto es, prescindiendo de los procedimientos cognoscitivos particulares, de los que el hombre dispone tanto fuera como dentro de la ciencia. El diseño participa de ambos niveles. Segundo: el diseño como objeto inmediato del conocer, no es como lo habría pensado Descartes: solamente la idea; o su representación. Es un complejo compuesto de discursos, formas de lenguaje,

representaciones, interpretaciones, signos, códigos, símbolos, determinaciones, condiciones, factores, esquemas y actividades prácticas específicas. Pero que, como la representación, son entidades primeramente existentes dentro de la conciencia, o a nivel del pensamiento del sujeto y, por tanto, sólo de esta manera se faculta la aproximación conceptual que lo rige» (Irigoyen, 1998: 115).

El ser humano tiene una capacidad de distinción para poder designar el mundo. Se establece un sistema relacional sobre los cuales se sustenta la idea de nuestra realidad. Se fusionan los sistemas de las ideas del mundo con el sistema estructural material a través de la historia. Son las ideas de las cosas y de los fenómenos lo que estructura el entendimiento del nivel tangible y se desdobra en la explicación de lo intangible dentro de un juego entre lo posible e imposible.

La trama de ideas que se tienen acerca de lo que somos y del lugar en el que nos encontramos, se establecen como parámetro para conocer y reconocernos. Se tejen históricamente y funcionan como un indicador para ubicar lo que se nos presenta dentro de la escala valorativa que hemos adquirido por la aprehensión de valores de las colectividades en donde nos desarrollamos, y por el ajuste a dicha escala por lo que experimentamos como sujetos dentro de un fenómeno tramado secuencialmente.

Se suman teorías, conceptos, modelos y visiones de la realidad para conformar lo que se conoce como paradigma. Son una especie de lentes conceptuales con los que tomamos una actitud frente a la vida y con la que juzgamos y perspectivamos lo que se nos presenta. Usamos diferentes lentes a lo largo de la vida y se van sobreponiendo por secuencias experienciales en las que se incorporan nuevos modelos atractivos de acuerdo a la estructura valorativa como capas nuevas para ver las nociones clave de la vida. En este sentido no hay un único modo de hablar o entender la realidad, depende de las creencias que se encuentren incorporadas a la interpretación y estructuración de la realidad por el sujeto. Es el contexto en su estado tangible y en su estado de ideas y

conceptos, lo que sirve como referencia al individuo para construir su estructura valorativa y simbólica; es el entorno concreto y situado lo que sirve como texto para que el sujeto interprete los rasgos que se arman como información por el previo conocimiento de las relaciones que juegan dentro de un sistema mayor de reconocimiento del hombre dentro del mundo: lo social.

Se califica y clasifica por el reconocimiento de los rasgos comparados con la estructura ideal y material que poseemos en un momento dado; conocemos y ordenamos el mundo para nuestra ubicación. Así, los paradigmas se traslapan y sustentan un aspecto fundamental de cohesión entre un grupo; se aprende y aprehende de la cultura en la que nos desarrollamos.

Cultura proviene de la palabra “*cultivo*”. Desde la raíz, una planta transfiere cualidades que se desarrollan durante el crecimiento y que se pueden reproducir. Cultura «Originariamente significó <<*agricultura*>>, más tarde <<*ennoblecimiento*>> en general, <<*cultivo*>>, <<*perfeccionamiento*>>. Conjunto de formas de vida, valores y condiciones de vida configuradas por la actividad humana en una población y en un espacio histórico y geográfico determinado. Pertenece a la cultura todas las configuraciones materiales del entorno que han sido transmitidas (por las generaciones precedentes) y se encuentran en proceso de desarrollo y de transformación (construcciones, instrumentos, utensilios); el conocimiento y la utilización legítima de los procesos naturales sometidos a leyes, incluida la vida humana (ciencia y técnica); todas las ideas, valores, ideales, significados y símbolos; los métodos e instituciones de la vida social» (Hillmann, 2001: 198).

Nos conformamos y armonizamos en el mundo dentro de nuestra realidad, se construye un paradigma. Un ejemplo de construcción de un paradigma se presenta de la siguiente manera (anécdota narrada alguna vez):

Un grupo de científicos colocó cinco monos en una jaula, en cuyo centro colocaron una escalera y, sobre ella, un montón de plátanos.

Cuando un mono subía la escalera para agarrar los plátanos, los científicos lanzaban un chorro de agua fría sobre los que quedaban en el suelo.

Después de algún tiempo, cuando un mono iba a subir la escalera, los otros lo detenían a golpes.

Pasado algún tiempo más, ningún mono subía la escalera, a pesar de la tentación de los plátanos.

Entonces, los científicos sustituyeron uno de los monos. La primera cosa que hizo fue subir la escalera, siendo rápidamente bajado por los otros de manera violenta.

Después de algunas golpizas, el nuevo integrante del grupo ya no subió más la escalera. (Aunque nunca supo por qué lo golpearon).

Un segundo mono fue sustituido, y ocurrió lo mismo. El primer sustituto participó con entusiasmo de la golpiza al novato.

Un tercero fue cambiado, y se repitió el hecho, lo volvieron a golpear.

Luego vino el cuarto y, finalmente, el último de los veteranos fue substituido.

Los científicos quedaron, entonces, con un grupo de cinco monos que, aún cuando nunca recibieron un baño de agua fría, continuaban golpeando a cualquiera que intentara llegar a las bananas.

Si fuera posible preguntar a algunos de ellos por qué le pegaban al que intentaba subir la escalera, con toda certeza la respuesta sería: No sé, las cosas ¡siempre se han hecho así, aquí!

Somos producto de experiencias colectivas, de otros, aprendidas que se interpretan y se repiten. No hay otro recurso hasta el momento. Se aceptan como verdades por consensos y acuerdos hasta cierto punto arbitrarios. Se verifica el hecho y se presentan múltiples reacciones; todas son verdades, aunque los argumentos que se utilizan para la estructura del juicio de valor provengan de diferentes interpretaciones de las múltiples opciones dentro de lo que cada visión permite emitir. En este sentido, los paradigmas funcionan como filtros para hacer evidente lo que nos parece atractivo de acuerdo a los montajes que establecemos frente al mundo, y para descartar lo que no

concuenda con el sistema de relaciones al que pertenecemos. Morin explica que: «el paradigma efectúa la selección y determinación de la conceptualización y de las operaciones lógicas. Designa las categorías fundamentales de la inteligibilidad y efectúa el control de su empleo. Los individuos conocen, piensan y actúan según los paradigmas inscritos culturalmente en ellos. [...] El paradigma juega un rol al mismo tiempo subterráneo y soberano en cualquier teoría, doctrina o ideología. El paradigma es inconsciente pero irriga el pensamiento consciente, lo controla y, en ese sentido, es también sub-consciente. En resumen, el paradigma instaura las relaciones primordiales que constituyen los axiomas, determinan los conceptos, impone los discursos y/o las teorías, organiza la organización de los mismos y genera la generación o la regeneración» (Morin, 1999: 9).

Dentro del acto de diseñar se plantea un escenario particular sustentado por diferentes paradigmas que se superponen al momento de desarrollar una proyección de lo que se solicita con los recursos que se tienen. Es el principio de ordenación del diseño. Se traslapan a través de formas, componentes cargados con un sentido social y cultural para lograr la adecuación al requerimiento planteado, por un medio materializado, aplicando las técnicas y tecnologías conocidas por el diseñador.

Si se hace un claro reconocimiento de lo que el diseñador puede hacer, es factible ajustar las áreas de incidencia del actor para optimizar la actividad de diseño.

Las condiciones de existencia son las cuestiones inevitables para lograr mantener las funciones vitales operando; no se pueden eliminar porque son el fundamento de la operatividad del sistema biológico, se encuentran en los genes. Respirar, comer, dormir, defecar, beber agua son actividades que el ser humano tiene que cubrir para poder mantener la vida. El diseño no puede solucionar de manera directa el acto existencial; opera dentro de las maneras en que se realiza, pero no dentro de las funciones ya establecidas. Se puede diseñar un recipiente para facilitar el suministro de agua, pero no

se intervine en la condición de existencia por el impacto directo generado por el acto de diseño, sino por una consecuencia de otro orden, es decir, el hecho de tomar agua no es el acto de diseño, sino que el diseño impacta en la manera en que se contiene el líquido, y en la manera en que se transportan los líquidos dentro de un recipiente, como un vaso o bebedero. El diseño no es el acto de tomar agua, aunque acompaña y se vincula con una serie de actos para la solución de diferentes condiciones de existencia. El diseño en primera instancia, facilita la adecuación de diferentes actos para la producción, reproducción y resguardo de la vida.

Las necesidades pertenecen a un segundo orden dentro de la estructura del ser humano. Son percibidas y se refieren a cuestiones culturales; son construcciones mentales engranadas con el entorno a través de los sentidos. Una vez que se conocen, se regresa a ello que se ha conocido y que se ha determinado como una necesidad. Dentro del Diccionario Enciclopédico de Sociología se expresa que: «Necesidad 1) Experiencia de falta de algo esencial, sensación de tensión que provoca una tendencia (conducta) a la solución y a la superación de este estado (al equilibrio psicofísico)» (Hillmann, 2001: 631). Dentro de la consideración presente, lo que se pretende explicar es que el diseño incide de manera puntual dentro de las necesidades, no dentro de las condiciones de existencia.

Los deseos son la construcción mental de algo que va mucho más allá que las necesidades de orden biológico. Es algo que se quiere y que no es necesario para la existencia; se proyecta en el tiempo un supuesto estado que se puede adquirir con la obtención de algo, con la satisfacción de un deseo.

Las necesidades y deseos le dan forma a la constitución material construida por el hombre. Se encuentran arraigadas dentro de la cultura, porque es en ese punto en donde se generan y se tramitan. El hombre y sus objetos no se pueden entender de manera individual, siempre son producto social y se entrelazan dentro de su propia historia en una

trama de diferentes sistemas organizados; de lo biológico a lo ideológico y simbólico dentro, por, entre y para el ser humano.

Solemos diseñar conservando las costumbres, mitos, ritos y creencias que tenemos del mundo. Se recrea la visión que tenemos de la realidad a través de los objetos; ellos nos evocan parcialidades del mundo referenciados a experiencias pasadas y a ideas de lo que puede suceder. Son un puente para acceder a los procesos ideológicos y reconocer lo que la sociedad es, y lo que dentro de la cultura se ha manifestado como la identidad de lo que somos. Se busca que los objetos tengan un rango de aceptabilidad. Es aquello que se encuentra dentro de los rangos socialmente establecidos lo que se acepta y puede perdurar. Son las condiciones de reflejo y transferencia las que permiten cargar a los objetos con una postura adecuada a través de los paradigmas con los que vemos al mundo. Mientras se mantengan las condiciones, creencias y paradigmas, los patrones que se utilizan para la estructuración, permanecen con pocos saltos estructurales.

Edgar Morin, dentro del texto *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*, plantea:

«Debemos ser bien conscientes que desde el comienzo de la humanidad nació la noósfera –esfera de las cosas del espíritu- con el despliegue de los mitos, de los dioses; la formidable sublevación de estos seres espirituales impulsó y arrastró al homo sapiens hacia delirios, masacres, crueldades, adoraciones, éxtasis, sublimidades desconocidas en el mundo animal. Desde entonces, vivimos en medio de una selva de mitos que enriquecen las culturas.

Procedente por completo de nuestras almas y de nuestras mentes, la noósfera está en nosotros y nosotros estamos en la noósfera. Los mitos han tomado forma, consistencia, realidad a partir de fantasmas formados por nuestros sueños y formados por nuestras imaginaciones. Las ideas han tomado forma, consistencia,

realidad a partir de símbolos y de los pensamientos de nuestras inteligencias»

(Morin, 1999: 11).

Lo cultural es lo que determina y transforma, nos impulsa para traslapar paulatinamente la idea que tenemos del mundo para su concreción puesta en el acto. El alumbramiento o conocimiento del mundo se da por los acoplamientos de estructuras (Maturana, 2003: 64). En los nodos relacionales sociales, lo que somos y lo que se encuentra afuera de los límites de lo que nosotros somos, se genera un intercambio por aproximación y reconocimiento en donde se alimenta el sistema en diferentes niveles, desde lo más rígido, hasta el más blando y moldeable, pasando por lo biológico, lo material, lo ideológico, lo paradigmático y lo histórico dentro de un acto atado a una secuencia dentro de lo posible. La pertenencia al grupo, regula y establece ciertos límites dentro de los que el sujeto se constituye. El diseñador, como miembro en una colectividad, se encuentra cargado con dichas marcas que lo ubican y por lo tanto, los objetos diseñados dentro de una determinada colectividad, pertenecen a los objetos que representan determinados símbolos y valores dentro del colectivo para el que se ha diseñado. Es más fácil diseñar dentro de lo conocido porque se conocen y reconocen los aspectos importantes y atractivos que la sociedad ha transferido a determinados objetos.

La construcción del valor de las cosas recae, no como un hecho fenomenológico, sino como un acto de construcción colectivo propiciado por la interpretación de lo que es bueno para usarse, y lo que es bueno para representar. Es un montaje elaborado con diferentes discriminantes para poder adaptar las ideas que se comparten y que regulan diferentes procesos que parten del trabajo. Los valores se presentan como variables hasta cierto punto constante porque el ser humano tiende a conservar los valores presentes dentro de su colectividad. El empuje de uno de los valores puede producir una bifurcación dentro de los procesos. Hay un constante y sutil cambio en las relaciones que se generan con el mundo debido a los ajustes que se hacen en la representación de la

realidad. Si el salto es mayor, la bifurcación puede ser empujada hacia un traslape de paradigmas, hacia un nuevo modelo y se presenta una innovación. Moisés José Sametband considera que: «[...] la percepción de lo que cada uno tiene ante sí está condicionada por sus teorías y creencias acerca del mundo, hasta un nivel muchas veces insospechado» (Sametband, 2003: 154).

Construimos escenarios (montajes) y los sobreponemos, seleccionamos los elementos y nos aventuramos. Estamos dentro de un continuo montaje y desmontaje de lo que se le presenta a la conciencia; se articula y desarticula la realidad para que dentro de la expresión, se conozca la intención, el sentido del acto. Cada desdoblamiento del entendimiento humano, se da a través de la comprensión de reflejos. Es decir, lo local se entiende por lo global, de la misma manera que el ser (interior) se entiende y reconoce por lo exterior a él. Todo se encuentra conectado y la complejidad (tejido) se da por la trama en la que interactuamos. La afectación de un componente repercute, de alguna manera, dentro de su vecindad. Así, el reflejo del pensamiento se muestra dentro de la interpretación que emitimos frente a la realidad. También, por el mismo montaje y los reflejos de la estructura principal del individuo, se genera la expresión, que a su vez se refleja en las actividades que hacemos (en cómo construimos) porque la construcción mental (de la estructura del que ejerce la acción) se encuentra dentro de la acción misma. La acción no está aislada del contexto. Toda textualidad (presente y pasada de la interpretación del sujeto) perfila a la estructura principal del sujeto a su reconstrucción. Por lo tanto, la misma historicidad (todo lo que se le ha presentado al sujeto y las percepciones hechas por el mismo) reconstruye a cada momento la estructura del individuo. Es un bucle para hacer el montaje del reconocimiento de la realidad. Cada sujeto constituye su verdad personal en función de las condiciones dadas y en función de la acción y reacción que se ha aplicado dentro de cada fenómeno; la verdad personal se encuentra atravesada por lo social. Somos parte de muchas comunidades en donde

interactuamos modificando una serie de conductas, creencias, paradigmas y consensos sociales.

Cada acto se arraiga dentro de la misma historia de la humanidad, se suman caracteres nuevos a un código histórico de ésta. Los objetos transportan diferentes ideas de la realidad. Se producen nuevas relaciones y la red tangible e ideológica se teje bajo el impulso histórico arraigado dentro de lo material. Alfred Weber explica que: «Lo nuevo que crea la acción humana partiendo de las condiciones dadas, de los materiales, de las fuerzas y de las posibilidades existentes en un determinado instante, no puede ser objeto de un pronóstico exacto. No cabe aquí ese pronóstico, como tampoco cabe en la naturaleza viva» (Weber, 1998: 11).

Considerando lo anterior se puede expresar que, el reconocimiento de los componentes de la estructura de pensamiento e interpretación del individuo, son en principio lo que da sentido a la voluntad. Por eso un diseñador en principio, tiene que impulsar a la conciencia para entender la manera en que monta su textualidad, para después aclarar la actividad de diseño. Se hace porque mejora las herramientas para dar sentido a su actuar. Todo se conecta. Es un juego entre lo consciente e inconsciente, entre lo posible e imposible. Es el acontecimiento de impulsar una parte del sistema de manera consciente, con el reconocimiento de la variabilidad de la precisión de los resultados, pero fijando una ruta para acercar los resultados a lo proyectado. No se puede determinar con exactitud las cualidades finales porque siempre existen múltiples variables que pueden propiciar un giro dentro de la secuencia proyectada. Irigoyen explica que: «Es tal el margen de aleatoriedad en el proceso, marcado por el papel de la percepción en la constitución de los objetos de diseño, que le podemos tranquilamente atribuir gran parte de la responsabilidad al inconsciente. Esto es demostrable en cuanto que la discriminación se manifiesta más de manera inconsciente dentro del proceso de diseño que de manera consciente o verbalizada» (Irigoyen, 1998: 264).

Existen diferentes fenómenos que pertenecen a un todo y que se tejen dependiendo de diferentes niveles de relación, interacción y valoración. Se presenta la realidad y sus relaciones sociales como un bucle, como un proceso retroalimentado en donde una parte suministra parte del sustento para lo siguiente. Es histórico por la continuidad, y por la inevitable dependencia de un antecesor para la continuidad de la producción y reproducción de la vida. Los ciclos que se presentan dentro del bucle alimentador de las relaciones pueden ser de dos tipos. El primero es regulador, es conservador en el sentido que la repetición de la acción se genera dentro de un periodo determinado y reconocido, regula a partir de un parámetro establecido y es cíclico porque al terminar un periodo se repite bajo los mismos rangos produciendo un efecto similar siempre; por ejemplo, un calentador de agua se prende, calienta el agua y se apaga, y al enfriarse el agua, repite el ciclo prendiéndose otra vez. «Los sistemas lineales, es decir, los habitualmente descritos por la ciencia convencional, cambian muy suavemente bajo la aplicación de pequeñas influencias» (Briggs, 1999: 45). El otro ciclo se conoce como amplificador, ya que aumenta las características del fenómeno ocurrido y propicia cambios dentro de la secuencia, por ejemplo, un micrófono y una bocina magnifican el volumen de las ondas sonoras transmitidas. Si se coloca el micrófono en la bocina y se aumenta el volumen, se distorsionará el sonido por la diferencia de ondas sonoras que participan en el ciclo. «Es característico de tales sistemas (no lineales) que diminutas influencias –tales como un error en los datos iniciales– puedan actuar de un modo tal que transformen todo el sistema. [...] Si pisan suavemente el acelerador de su coche, el coche aumentará la velocidad muy lentamente: pequeños efectos producen pequeños cambios. En cambio, si pisan a fondo el acelerador, de repente se verán arrojados hacia atrás en el asiento en cuanto el coche se lance hacia delante. La linealidad ha dado paso a la no linealidad» (Briggs, 1999: 45).

Las relaciones que se presentan dentro del acto de diseño, contienen parte de los dos ciclos, por lo tanto, mientras se pretende diseñar algo conocido, se impulsan algunos factores amplificadores que se establecen por los conservadores para propiciar nuevas formas y usos en los objetos. Por ejemplo, la manera en que Ian Ritchie (arquitecto) en conjunto con Peter Rice (ingeniero), solucionaron el primer muro de vidrio soportado por un sistema de juntas metálicas llamadas "arañas", se debe al reconocimiento de la resistencia de los materiales; el vidrio y el metal que trabajan dentro de un sistema y salvando las cargas y esfuerzos para poder limitar con una cortina de vidrio dos zonas y lograr el desarrollo de un nuevo sistema constructivo con elementos metálicos y vidrio de alta resistencia. Se utilizan esquemas constructivos conocidos (ciclo conservador) y se impulsan algunas de las variables (ciclo amplificador) para generar una bifurcación a un nuevo sistema constructivo.

La manera en que interactuamos se mezcla en diferentes niveles generando múltiples sistemas partiendo de lo que se estructura dentro de lo material y haciéndose más y más complejo en el sentido relacional de las operaciones que se gestan. Es sistémico porque es: "*distribuido por todo el organismo en general*" (Abercrombie, 1970: 220). Una acción produce una reacción determinada. En un sistema cerrado es decir, bajo condiciones controladas, se puede determinar, a través de un experimento científico, un resultado determinado. Las variables que se introducen para ejecutar una acción y pronosticar su resultado son fundamentales para la constatación del hecho. En este sentido, las secuencias son lineales y para que se genere la acción subsiguiente, se tiene que cumplir una acción anterior determinada y con posibilidades limitadas de reacción. Si se aumentan las variables, y no se contemplan dentro del ejercicio de comprobación, el resultado puede cambiar por algún movimiento amplificador de las variables no consideradas. El sistema se encuentra abierto. La interacción con más factores puede influir en el producto final, y por lo tanto empieza a ser impredecible el resultado que se

genera al introducir sólo un porcentaje del total controlado. El sistema puede producir modificaciones y encontrarse de un momento a otro por el impulso de factores no considerados, dentro de otro rango diferente al esperado. Hay un salto en la comprobación si alguno de los componentes impulsa con mayor fuerza una de las variables y entra dentro de otra acción diferente.

Utilizando las leyes del movimiento de Isaac Newton, expuestas a finales del siglo XVII, en 1903, Poincaré explicó un principio del caos dentro de los sistemas naturales como teoría científica: «...nosotros solamente podemos conocer la situación inicial de manera aproximada. Si esto nos permitiera predecir la situación que sigue en el tiempo con la misma aproximación, es todo lo que necesitaríamos, y podríamos decir que el fenómeno se ha predicho, que esta regido por leyes. Pero esto no es siempre así; puede ocurrir que pequeñas diferencias en las condiciones iniciales produzcan condiciones muy diferentes en los fenómenos finales. Si un pequeño error en las condiciones iniciales produce un enorme error en las condiciones finales, la predicción se vuelve imposible y tenemos un fenómeno fortuito» (Braun, 2003: 22).

El proceso de diseño se encuentra inscrito dentro de múltiples factores aleatorios por los procesos del inconsciente, y por las relaciones de los diferentes sistemas dinámicos no lineales con los que nos enfrentamos. Desde el estado de ánimo particular del diseñador, hasta las modificaciones ligeras de los procesos de producción material. La manera en que relacionamos los fenómenos con nuestra verdad, se suscita bajo una estructura de valoración constituida en un sistema abierto, es decir, las tramas y sucesiones presentes a partir de un fenómeno, exhiben una gran sensibilidad a las condiciones iniciales y por lo tanto son propensas a que un valor de algún parámetro implicado, cambie de estado o ciclo, y parte de la salida del sistema retorna a la entrada del mismo cambiando la periodicidad y evolucionando las cualidades para establecerse con un resultado diferente al proyectado al iniciar la secuencia. Así, frente a cualquier

problema de diseño se presentarán múltiples posibilidades para solucionar el planteamiento inicial, y el diseñador, de acuerdo a su propia verificación de lo real, de lo veraz y de lo correcto, buscará dentro de lo posible y utilizando como referente parte de su historicidad, una respuesta que se adecue a lo que ha interpretado que se tiene que hacer.

Si el problema de diseño es la proyección de una casa, entonces se parte por un lado, con una demanda concreta emitida por la solicitud del productor (el que desea y/o necesita la casa y que posee los recursos para la materialización del objeto), y por el otro lado, desde lo que el diseñador, a través de la relación con múltiples objetos denominados como casa, ha entendido de lo establecido por las colectividades en donde ha aprendido y entendido lo que debe de ser una casa. Después, planteando las condiciones bajo las que se generará la materialización de la casa, el diseñador propiciará al acomodo de los componentes que intervienen dentro del acto de diseño. Es un juego que, a partir de lo que no se ha determinado, se estructura lo conocido resaltando lo importante y lo atractivo. Lo no determinado es la forma particular de la casa. Lo importante es lo que el demandante solicita para la casa en cuestión de uso y forma dentro de lo que es posible por las cuestiones económicas, políticas y del entorno. Lo atractivo es la expresión con que se carga al objeto, para que partiendo de ciertos rasgos representativos de una colectividad, se pueda leer el objeto dentro de un rango de significaciones por la exaltación, omisión y composición de las partes constitutivas de la casa. La manera en que procede el diseñador es interpretando y ajustando para conseguir adecuar las partes y etapas de la materialización de la casa desde un plano proyectual, es decir, lanzando hacia el futuro de manera ideal, las posibles secuencias de los pasos para el proceso de materialización, componiendo las formas que confinarán lugares y relacionando partes para lo que se considera mejor dentro de lo posible para su uso y para su representación.

Cada momento nos construimos y reconstruimos la realidad a partir de bucles que retroalimentan nuestra percepción, se inicia dentro de lo conocido, y al estar siempre sensibles a las condiciones iniciales, se presentan ramificaciones dentro de lo pensado. El diseñador juega con las partes representadas de los objetos que funcionan para usarse y para pensarse. Utiliza un acto creativo en donde dentro de un sistema, propone partes y procesos dentro de las *áreas de pauta* (se explica adelante), para constituir los diferentes objetos que creamos y que con ellos nos recreamos la realidad. Cada diseño parte de la misma herencia material de donde lo posible se inscribe por lo que solamente se puede constituir materialmente, aunque se nutre de ideas a partir de lo posible y de lo imposible. Dentro del diseño se genera una secuencia no lineal dentro de diferentes sistemas de lo tangible, a lo efímero de las ciencias, mitos, ritos y costumbres con los que montamos la escena de lo que pensamos que es lo real. Una serie de actos entrelazados son los que crean el entorno propicio para el que el acto de diseñar se inscriba dentro de la historicidad misma de los hechos. Es una constante transformación y lectura de los actos lo que ha permitido la evolución de los objetos creados por el hombre y de los procesos de materialización (incluyendo al diseño) dentro de la sociedad actual. John Briggs y F. David Peat explican que: «Cada uno de nosotros constituye un grado oculto de libertad, un ángulo de la inexpresada creatividad dentro del sistema. Tanto por «dentro» como por «fuera» (entrecorramos las palabras porque en la teoría del caos, «dentro» y «fuera» por ser términos relativos), el sistema es susceptible de ser amplificado por el impacto del efecto mariposa⁸» (Briggs, 1999: 58).

La información e intercambio cultural, son dos componentes para el flujo de opiniones y lecturas de circunstancias que afectan la interpretación del mundo en el que

⁸ Se conoce como *efecto mariposa* al resultado graficado de un modelo simple de predicción atmosférica, observado por Edgard Lorenz, en el que una pequeña fracción adicionada o suprimida de los valores iniciales del modelo, cambian notablemente los resultados. El nombre de "mariposa" se debe a la similitud de la imagen del modelo gráfico con la forma de una mariposa.

vivimos. La aceleración de éstos, genera una adaptación mucho más particular, pero con sesgos generales.

Saskia Sassen explica en un ensayo contenido dentro del libro *Mutaciones* que: «Cada fase económica plantea la cuestión acerca de las condiciones particulares que la han hecho posible. Uno de los rasgos principales de nuestra época es el rápido desarrollo de la tecnologías de información, a la vez que el crecimiento de la movilidad y de la liquidez del capital» (Koolhaas, 105).

Hay un intercambio entre lo local y global. Y a pesar de ser un componente que ha existido desde hace mucho, hoy lo percibimos como algo nuevo por la rapidez y las exigencias que plantea dentro de un entorno que apreciamos como “globalizado”. Se ha presentado un intercambio entre lo local y lo global desde que se configuraron los primeros centros urbanos, pero el intercambio cultural era lento por la poca interrelación.⁹ Cada contacto con un miembro de otro grupo produce influencias, se adoptan nuevas conductas y patrones, o se desechan; pero siempre hay influencia. A una pequeña escala no parece una trascendente transformación, sin embargo, con un gran flujo de intercambios, la adaptación de lo nuevo y lo propio (de lo local) es evidente y cada vez más difuso.

Siempre se buscarán los estándares e idealizaremos los modelos, aunque la realidad, es que las variables sociales, culturales y económicas se mezclan con la subjetividad del individuo impidiendo una lectura fiel del entorno. Se excluyen las variables que se consideran que impactarán menos, sin embargo, siempre este flujo constante de información diferenciará el modelo de lo que pensamos que es real, de lo real.

⁹ Koolhaas, Rem. *MUTACIONES*. Harvard Project on the city. Editorial Actar. Ensayo *La ciudad Global: una introducción al concepto y su historia*, por Saskia Sassen (p 105). Sassen explica: “El debilitamiento de lo nacional y la ampliación de la mundialización explica la emergencia de otras entidades y escalas espaciales. Éstas se localizan a nivel infranacional, en las ciudades y las regiones y, a nivel supranacional, en los mercados electrónicos globales y en las zonas de libre intercambio”.

El diseñador en primera instancia, debe de saber reconocer lo que debe de diseñar; el diseñador no genera el concepto de casa, ya que los conceptos son la definición producida por un consenso (colectivo) para designar una cosa de lo real, lo que el diseñador hace, es la forma particular de una casa solicitada expresamente como demanda. Se conocen y reconocen los objetos dentro de su base histórica, y se presentan saltos en la formalidad y el uso de los mismos porque dentro del proceso de gestación, el diseño es un juego de consciente e inconsciente, de lo local y de lo global, de lo ordinario y extraordinario, en donde la reproducción de un objeto dentro de un sistema de ideas, se encuentra propensa a cambios significativos por la alteración de la secuencia propiciada por un agente externo o no considerado dentro del mismo acto de producción. El diseñador utiliza como condiciones iniciales sus ideas y su experiencia, dentro de un proyecto, una demanda determinada y lo que contiene los límites de lo que se puede hacer en potencia, pero al encontrarse dentro de un sistema y ser un sistema estructurado abierto, utilizará su propia historia, por evocación y organización de los componentes representativos y considerados como atractivos, para la adecuación posible de las características formales de un objeto dentro de la solución del proyecto.

DISEÑO Y REFLEXIÓN

HISTORICIDAD, MATERIALISMO Y DISEÑO



DISEÑO Y REFLEXIÓN HISTORICIDAD, MATERIALISMO Y DISEÑO

Indagar sobre las estructuras que constituyen nuestro pensamiento, nuestra realidad y nuestro hacer, es hacer un ejercicio de historicidad en las relaciones de ideas que se generan en lo material. Es reconocer el sustento social que se complementa con la naturaleza del ser humano para conocer y reconocer la realidad. Lo que determina la producción y reproducción de la vida son las ideas acerca de la realidad contenidas dentro de lo posible materialmente en una secuencia histórica. La manera en que construimos la idea del mundo se transforma de acuerdo a diferentes factores que se entrelazan para poder determinar en un momento, las cualidades atractivas e importantes para ensamblar los lazos relacionales que se generan en el desarrollo diario de la producción de la vida. Karl Marx y Friedrich Engels explican que: «Cuando se habla de ideas que revolucionan toda una sociedad se expresa solamente el hecho de que en el seno de la vieja sociedad se han transformado los elementos de una nueva, y la disolución de las viejas ideas marcha a la par con la disolución de las antiguas condiciones de vida» (Marx, 1998: 58). Las ideas con las que se entiende el mundo sirven como filtros, son dinámicas y se ajustan partiendo dialécticamente de la producción intelectual a la transformación de la producción material, dentro de la visión de cada sector social. Pertenecen las visiones a grupos sociales insertos con diferentes campos de interacción dentro de la totalidad, y la dominante no implica la universalización de la visión en todos los ámbitos, sólo es la que domina. Si con el desarrollo de las máquinas y la modificación de los procesos de producción a partir de la Revolución Industrial, se transformaron diferentes modos de entender al hombre y su entorno, no quiere decir que de manera inmediata se haya impuesto como un modelo universal. Por el contrario, se modifican estructuras significativas dentro de un sector dominante económicamente hablando, y por ser éste, un factor decisivo para las relaciones sociales por el trabajo, se

van modificando partes de la estructura general. Se presenta algunas veces de manera más consciente que otras, pero se ensamblan los nuevos componentes a una estructura particular y por lo tanto no se interpretan igual. Es un cambio paulatino, y el discurso que domina en un momento dado, es el discurso que trasciende dentro de la secuencia de la historia documentada, aunque es evidente e importante mencionar, que no es la única visión del mundo. Wright Mills argumenta que: «Los hombres son libres para hacer historia, pero unos hombres son mucho más libres que otros. Tal libertad requiere el acceso a los medios donde se toman decisiones y se ejerce el poder por el cual la historia puede hacerse ahora» (Mills, 1994: 192).

Dentro de la arquitectura y el diseño, se han impulsado constantemente los valores imperantes a través de la formalización de los objetos y a través de la manera en que se usan, se significan y se habitan. Por ejemplo, si se invirtió una cantidad muy importante de trabajo para la construcción de las pirámides en Egipto¹, fue por la intención de construir con un sentido determinado, las ideas imperantes utilizando las condiciones materiales en dicho momento. El faraón, que se consideraba como un enviado de los dioses, proclamaba su inmortalidad en una edificación acompañada de ritos y mitos. La idea de la muerte se sostenía en lo material con una serie de objetos que daban congruencia a la visión que la clase dominante tenía de la vida. Se empieza a dominar la naturaleza a partir del desarrollo de diferentes actos, desde la ganadería y agricultura, hasta el entendimiento de diversos fenómenos naturales y modificando su entorno. Así, «todas sus producciones eternas, que rayan a alturas catárticas, que registramos hoy como arte, filosofía y literatura eminentemente, todas esas enajenaciones radicales de sí mismo,

¹ Dentro del libro: *Historia de la Arquitectura. De la antigüedad a nuestros días*, escrito por Jan Gypel (p. 6). Se explica que dentro de la construcción del Antiguo Egipto (2900 a. C., - 700 a. C.), que: “no es casualidad que la historia de la arquitectura, entendida como construcción refinada y metódica, esté marcada básicamente por obras religiosas. Tal como muestra la historia, la religión sirve a las que quizás sean las necesidades espirituales más importantes de los humanos: conferir un sentido (más elevado) a la existencia, explicar lo misterioso e insoportable, prometer una justicia superior para culpas no explicadas y ofrecer consuelo ante la muerte con la esperanza de una vida posterior, renacimiento o resurrección.”

todas esas proyecciones materializadas de modo visible, se levantan por encima del abismo opaco de aquella profundidad que este hombre lleva dentro de sí mismo» (Weber, 1998: 31). Lo visible y lo invisible forman una estructura de lo que ha interpretado el hombre dentro de las relaciones y fenómenos que se le presentan, entre lo que piensa que ha ocurrido, y entre lo que proyecta y espera que pueda ocurrir. Es un constante acto de producción y reproducción de la realidad utilizando a los objetos como acompañantes y como representantes de sus formas de habitar y entender el mundo.

El hombre no se puede entender de manera individual y separada. Es social y eso implica interacción. Cada interacción se suma al tejido de relaciones generadas en el hombre y su entorno propiciando una secuencia *dinámica*. Se le denominará a dicha secuencia el proceso de historicidad. Dentro del proceso de historicidad, cada relación se arraiga en las condiciones materiales existentes; no se puede constituir nada en donde no existe como principio básico la potencialidad de serlo, es decir, cada relación presente se genera por una secuencia real que propicia las condiciones necesarias (potencialidad) para la siguiente acción o bloque de acciones sustentados siempre dentro de las cuestiones materiales y se presentan entrelazadas como generador y consecuencia. Es importante aclarar que para el ser humano, es una vocación el encontrar las relaciones presentes vinculadas con su mismo ser. Es parte del ser humano el descubrirlas y armarlas como un conocimiento que se aprehende y forma su base estructural de pensamiento para entender y percibir el mundo.

Para determinar las relaciones del hombre con la cultura y la arquitectura como un producto de un proceso de producción dentro de las múltiples relaciones y necesidades de una sociedad, se hace una reflexión inicial de las condiciones ideológicas arraigándolas en lo material. Para el diseñador, la exploración de las tramas ideológicas es legítima porque se reconocen dentro del conocimiento sistemático, los valores imperantes y su posible acción y reacción dentro del sistema social.

Partiendo de las reflexiones de Ferruccio Rossi-Landi, se puede hacer un acercamiento a la explicación de la estrecha relación entre la historicidad y la ideología.

Rossi-Landi explica:

«Una naturaleza humana separada de la historia simplemente no existe; de lo cual se deduce, por una parte, que todo lo que hay de negativo en la historia “forma parte” de la naturaleza humana, pero que también forma parte de ella la capacidad de juzgarlo; y también por otra parte, que modificando la historia, de la cual los hombres son los actores, se modifica la naturaleza humana, y por ende que en línea de principio lo negativo puede ser eliminado por el hombre mismo. El que acabemos de exponer es un concepto vastísimo de la historia, inclusive de la prehistoria también remota y equivalente al concepto general de lo social» (tomado de Cassigoli, 1982: 264 Tomo 2).

La ideología², vista como red de ideas estructuradas, contiene un sentido político, económico y cultural. Las prácticas del hombre se sustentan ideológicamente porque en la estructuración del sentido de los actos, la implementación de la ideología se presenta dentro y a través de cualquier sistema referenciado de ideas aprendidas por el intercambio en la socialización; es una parte de la plataforma para el establecimiento de sociedades. Es naturaleza social y da sentido con carácter histórico.

² Dentro del *Diccionario político* de Bobbio se explica: “Tanto en el lenguaje político práctico como en el de la filosofía, de la sociología y de la ciencia política no existe quizá ninguna palabra que esté a la par de ideología (i). por la frecuencia con que es empleada y, sobre todo, por la gama de significados distintos que le son atribuidos. En la intrincada multiplicidad de usos del término se pueden delinear dos tendencias generales o dos tipos generales de significado, que Norberto Bobbio ha propuesto llamar significado “débil” y significado “fuerte” de i. En su significado débil, “i.” designa el genus, o una species variadamente definida, de los sistemas de creencias políticas: un conjunto de ideas y de valores concernientes al orden político que tienen la función de guiar los comportamientos políticos colectivos. El significado fuerte tiene su origen en el concepto de i. de Marx, entendido como falsa consecuencia de las relaciones de dominación entre clases, y se diferencia claramente del primero porque mantiene en el propio centro, diversamente modificada, corregida o alterada por los distintos autores, la noción de falsedad: la i. es una creencia falsa.” Otro sentido de ideología, el que se utilizará dentro del presente escrito, se refiere al conjunto de ideas generadas dentro de un proceso histórico ensambladas a partir de la interpretación del mundo en un momento determinado. Las acciones e interacciones modifican la visión.

Las relaciones sociales se componen dentro de su trama, por una serie de mitos, ritos, creencias y costumbres; participan en la estructuración del pensamiento por la práctica en la que se arraigan valores que se expresan a su vez, en la práctica.

John Lewis y Bernard Towers explican dentro de su libro *¿Mono desnudo u Homo sapiens?*, que existe un reconocimiento de: « [...] la singularidad del hombre, pese a su desenvolvimiento paulatino desde el nivel animal. Nada manifiesta con tanta claridad esta diferencia, esa singularidad, como la admisión y formulación de principios sobre valores y pautas éticas por el propio hombre» (Lewis, 1971: 131). Y dicha formulación de principios se inscribe siempre dentro del marco social, así que en el entorno directo, en lo colectivo, se da la estructuración para los principios normados del sujeto dentro de la sociedad a través del reconocimiento de los rangos con los que opera y con los que se establecen los lazos, en primer nivel como principios éticos, y en segundo como normas y parámetros morales de una sociedad determinada, aunque en la práctica se desarrollen los éticos en función del reconocimiento y reflexión de los morales. Con lo anterior en mente, la ideología, entendida como un sistema de ideas para la explicación del mundo, sustenta las prácticas sociales dentro de una estructura de lo que se piensa que es correcto e incorrecto en el ámbito moral, basado dentro de lo que es posible e imposible inscrito en las cuestiones materiales.

Dentro del libro "La ideología en los Textos", de Cassigoli y Villagrán explican:

«Bajo el nombre de ideología no se comprende meramente el pensamiento individual, sino la esfera toda de la cultura: política, derecho, Estado, arte y religión; lo que se considera condicionado no es el pensar de la persona singular, sino el de la especie en las condiciones que prevalecen. La jerarquía social, que se configuraría en cada caso de un modo diferente, según la clase de medios técnicos de trabajo que sepan servirse los hombres en la época correspondiente, determinaría a fin de cuentas sus ideas de Dios y del mundo, del bien y del mal, de

lo bello y de lo feo. La idea de que la totalidad cultural de cada época de la humanidad esta condicionada por sus relaciones de trabajo características se convierte en el núcleo de una filosofía de la historia sólo en conexión con los movimientos sociales del siglo XIX» (Cassícoli, 1982: 278).

Dentro del diseño es evidente la carga ideológica con la que *el hacer del diseñador* se ejecuta. No es una transmisión directa de lo que un sujeto ejerce en el diseño por el hecho de ser diseñador, sino que es la misma manera en que el sujeto ensambla su realidad la que contiene la carga ideológica, y por lo tanto ésta es la expresión con la que se carga el diseño. Si se presentan variables para la solución de un diseño a dos diferentes diseñadores de dos colectividades diferentes, cada uno tomará, de acuerdo a su experiencia y a las condiciones particulares, las más significativas y las acomodará de manera consciente o inconsciente dentro de una posición en una escala valorativa arraigada dentro de lo que es posible materializar. Las variables dentro del diseño son diferentes, y es la parte sustantiva del acto del diseño el poder acomodar las variables traduciéndolas formalmente. Por eso es poco probable o imposible, que dos diseños se conciban de la misma manera. Se harán comprobaciones constantes para lograr cumplir con las condiciones propuestas y obtener una planeación y proyección con un carácter de factibilidad.

Una postura en dónde se hace evidente la relación de la producción social con el objeto diseñado fue propuesta por Adolfo Livingston (arquitecto). Trabajó en Cuba y pretendía establecer una liga clara entre la arquitectura (como proceso material) y la producción social (como producto histórico y material). Livingston parte de una revisión de la postura que tienen los arquitectos frente a los clientes y viceversa. Después, consolida al trabajo del arquitecto como una dialéctica para poder ejercer las cuestiones del diseño y del proyecto en términos adecuados. Se constituye el fundamento de lo que se piensa que es lo adecuado para diseñar desde la visión del mundo del diseñador, así el

diseñador ensambla una serie de relaciones posibles de lo que se le ha pedido (la demanda del proceso de diseño). La ideología con la que el diseñador y el demandante del diseño planean el objeto, funciona como una capa basamental para sustentar lo necesario y lo deseable.

Es por la historicidad que se interpretan los discursos y los fenómenos de lo que ha ocurrido dentro de una textualidad. Los discursos funcionan como montajes explicativos de los fenómenos, y aplicados a los hechos históricos, no se narran con total fidelidad en el nivel fenomenológico, ya que el discurso implica siempre un sentido y se enfatizan, se discriminan o se tergiversan los hechos en función de la intención de lo que se quiere expresar a través de la ideología con la que se reconoce y se explica la realidad. No se pretende decir que se produce un acto total de falsedad aunque puede contener rasgos de *falsación*³, por el contrario, la intención es constituir criterios de verdad; las ideas se establecen por la constatación directa con lo material a través de diferentes categorías (de acuerdo con Marx, la primera es el trabajo) y es lo que construye un sistema de ideas, valores y por lo tanto identidad. Es a partir de las estructuras valorativas que de manera consciente e inconsciente argumentamos con sentido. El reconocimiento de la estructura de ideas que define la realidad de una colectividad, se genera por la conciencia, y es a través de saber que se sabe lo que se sabe, que encontramos la pertinencia para las relaciones con los otros. Es el reconocerse a través de conocer lo que uno no es.

De acuerdo con las ideas de Wilhelm Reich, «La ideología de cada formación social, no solamente tiene como función reflejar el proceso económico, sino también enraizarlo en las estructuras psíquicas de los hombres de esa sociedad. Los hombres son

³ Karl Popper utiliza el verbo “falsar” para determinar una verdad no comprobada en todos los casos y por lo tanto es una aseveración que no necesariamente es una verdad, pero tampoco es una mentira porque existe una condición de inverificabilidad de la ley presentada. Ver POPPER, Karl, *La lógica de la investigación científica*. Editorial Tecnos, Madrid, 1980.

tributarios de su condición de existentes a doble título: directamente depende por sus incidencias económicas y sociales, indirectamente por medio de la estructura ideológica de la sociedad». (Tomado de Cassícoli, 1982: 264).

Las diferentes manifestaciones culturales se expresan particularmente porque hay diferentes ideas de lo que es el mundo; se relacionan como un tejido vivo con la naturaleza construyendo y reconstruyéndose sobre su ambiente. La práctica ratifica las creencias y sirve para reconstruir la interpretación de lo somos. Ernst Cassirer expresa que: «La cultura deriva su carácter específico y su valor intelectual y moral no del material que la compone sino de su forma, de su estructura arquitectónica. Esta forma puede ser expresada con cualquier material sensible» (Cassirer, 2004: 63). Da certeza y sirve como plataforma para acercarnos a la idea de realidad, es decir, nos aproximamos dentro de una red de certidumbres que se representan en una serie de ideas manifestadas como reales dentro de un montaje de lo posible y de lo cotidiano.

Martín explica lo siguiente:

«En lo cotidiano, por su riqueza ideológica, la realidad es dispuesta y adaptada; es moldeada a semejanza de lo <<verdadero>>. Lo cotidiano es entonces lo real adecuado (acomodado y a conveniencia) a través del cual nos vinculamos con la naturaleza» (Martín, 2002: 61).

Es la representación de lo real sobre lo que se sustentan las relaciones sociales y es la vocación del diseño la articulación de las partes funcionales que representan algo real para un sector. Ese es el punto de objetividad, que al ser interpretado por un ser social, se carga con ideas pre-estructuradas por la misma historicidad social mezclada con lo particular. Cada propuesta que genera el diseñador se presenta ante una colectividad para que a través del reconocimiento de estructuras significantes y congruentes se ensamble una apreciación de lo que puede ser el objeto dentro de lo que

se ha consensualizado que representan determinados rasgos expresados dentro de la forma de lo diseñado.

Se sobreponen capas de diferente índole. Unas se encuentran con más proximidad al sujeto para su manipulación y otras ya son estructuras mucho más rígidas e inamovibles. Tienen que ver con todos los flujos constitucionales de lo que conocemos como la totalidad de la realidad. Existen condiciones materiales por naturaleza, que prácticamente no son modificables en su aspecto más esencial, como lo referente a la naturaleza y a las condiciones biológico-ambientales. Existen niveles en los que el ser social contiene un grado de libertad mayor para determinar la escala de valoración. Cada condicionante para la constitución de la identidad, y por lo tanto la afiliación con sistemas ideológicos, se puede confrontar en diferentes grados a través de la conciencia. Es por el reconocimiento de saber que se sabe, que se pueden modificar los niveles de aproximación dentro de un sistema orgánico estructurado. Si no se reconocen, hay una tendencia a repetir patrones.

Michael T. Taussig explica:

«El tiempo, el espacio, la materia, la causa, la relación, la naturaleza humana y la sociedad misma, son productos sociales creados por el hombre, al igual que lo son los distintos tipos de herramientas, sistemas de cultivo, vestimentas, casas, monumentos, idiomas, mitos y demás, que el género humano ha producido desde los albores de la existencia. Pero para sus participantes, todas las culturas tienden a representar estas categorías no como si fueran productos sociales, sino más bien como objetos elementales e inmutables. Tan pronto como se definen tales categorías como productos naturales y no sociales, la misma epistemología actúa para ocultar la comprensión del orden social. Nuestra experiencia, nuestro entendimiento, nuestras explicaciones, sirven simplemente para ratificar las convenciones que sustenta nuestro sentido de la realidad, a menos que entendamos hasta qué punto los “ladrillos” básicos de nuestra experiencia y de la

realidad que tenemos incorporada, no son naturales sino construcciones sociales»

(Taussig, 1993: 18).

Por el hecho de nacer dentro de un entorno social es que contenemos dentro de nuestra formación y dentro de la manera en que conocemos, una ideología. Hay condiciones biológicas que determinan una forma de conocer, pero lo que conocemos y la manera en que lo conocemos contiene una ideología por ser la forma en que conocemos dentro de lo que podemos. Entre lo posible, la manera en que *se hacen las cosas* por imitación y adaptación al entorno social, se hacen con ciertas ideologías. El reconocimiento del orden social funciona como un factor para la toma de conciencia de las relaciones que se generan dentro de las colectividades. A partir de la relación del sujeto con su entorno socializado inmediato, se construyen las estructuras básicas operacionales del individuo. El diseñador aprende de la misma manera los rangos valorativos y las cuestiones significativas e importantes del grupo en el que se reconstruye, y en donde influyen diferentes elementos, producto de las relaciones sociales.

Es propio de la especie, por el resguardo de la vida, el acto de protegernos de las inclemencias naturales. Pero por ser seres sociales, es propio el construir, utilizar y significar objetos complejos que representan y construyen la idea que tenemos de la realidad; como lo hacemos con la construcción, interpretación y el acto de habitar la arquitectura. La arquitectura y el diseño de la arquitectura son particulares de la especie humana por contener cargas significativas relativas y direccionadas a la cultura, economía, política y sociedad. Con las construcciones se manifiestan, «más que cualquier otra creación humana, las relaciones entre los hombres: la construcción es un acto social que casi siempre se realiza en público y es muy costoso, es decir, depende de la situación económica y de poder» (Gympel, 1996: 283). Con las construcciones se verifican y se

contienen rasgos valorativos de diferentes niveles de una sociedad respaldados por el trabajo con los que se constituyeron.

El diseño por ser un acto de conocimiento⁴ y por ser un acto de producción que se ejerce dentro de un marco social, contiene ideología como ingrediente fundamental. Irigoyen dice: «El conocimiento del diseño, como un hecho, se encuentra ya relativamente estructurado en forma de cultura y, como tal, es una parte ya existente, antes de cualquier participación individual del diseñador. Conocer en el diseño implica seguir construyendo a partir de esta condición; es decir, también es reconstruir y ser construido a la vez» (Irigoyen, 1998: 283).

Se interpretan las intenciones y las finalidades dentro de lo factible a través de un juego de lo posible e imposible. Si el marco general es la reconstrucción de la realidad, dentro de la misma interpretación de la realidad se sustentan los sentidos básicos para lo que se diseña. Si se ha entendido de alguna manera el mundo es porque se ha visto, como lo explica Maturana, con determinados lentes conceptuales, que sirven como una especie de filtro y magnificador para que se enfatizen o se discriminen las ideas y fenómenos que se encuentran ensamblados congruentemente o que no influyen de manera determinante con las ideas particulares con las que se ensambla la realidad. El diseñador se fija dentro de un rango de lo que significan las cosas, es decir, se supone que se reconocen rasgos de un sistema de pensamiento y se actúa de manera congruente con ello para propiciar la aceptación del objeto de diseño, en términos generales, se ubica por los referentes considerados como importantes.

La aceptación del objeto significaría que, el grupo para el que se produjo el objeto de diseño, ha reconocido rasgos adecuados en el objeto y lo ha considerado bueno para

⁴ Dentro del *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*, Joan Corominas define CONOCER, "1055. Del lat. *Cognōscēre* (lat. Vg. *Cognoscere*), deriv. De *NOSCERE* íd. *Ble*, 1495 deriv. *culto*".

ser usado y bueno para representar (por contener expresiones metafóricas en su constitución).

Los objetos representan maneras de reconstrucción de vida social. Son a través de ellos que verificamos la trama cultural en donde se produjeron y en donde se usan. Pertenecen a un tiempo limitado porque su aceptación se presenta en función de la sociedad que los usa. Si cambian los usos, mitos, ritos, creencias y costumbres, se transformarán los objetos, se diseñarán nuevos o simplemente se dejarán de usar los que no correspondan a la estructura de un momento determinado.

Aprendemos por analogía, y si nos encontramos en un medio en donde se resaltan determinados valores, se adaptan nuestros rangos valorativos a los del entorno, siempre y cuando sea significativo hacerlo para la socialización, y siempre y cuando no se consideren los valores externos como una amenaza a nuestra estructura de reconocimiento de la realidad. Las diferentes colectividades en donde el sujeto interviene, contienen un fuerte grado ideológico, en donde el ser social interactúa, aprende y traslapa visiones del mundo para encontrarse en un constante proceso de estructuración de valores e ideas; y es a través de la identificación y de la afiliación con los valores generales que se hace más fuerte o se rompe el nivel de pertenencia.

Desde Tales de Mileto se considera que el individuo confronta la realidad para conocerla. Dentro del Empirismo Inglés, Francis Bacon explica que el ser humano tiene cuatro errores por naturaleza para poder conocer. La postura que toma un individuo frente a cualquier situación, depende del apoyo de la construcción y las particularidades del fenómeno; nacen diferentes puntos de vista para buscar una verdad congruente y que explique una parcialidad del mundo o su totalidad, pero en términos generales, se pretende producirla sin una contradicción fuerte que pueda invalidar el discurso global que se tiene de la realidad. Así que los criterios de verdad, se manejan como entidades fraccionales y particulares de una serie de discursos pertenecientes a diferentes visiones

de la realidad traducidos por el observador, donde están presentes múltiples intereses perfilados por la interpretación a lo que conviene.

Bacon (Cassícoli, 1982: 7-62 tomo 1) explica que el interés y los juicios *a priori* (prejuicios) son lo que nos producen criterios de verdad equivocados. Plantea cuatro prejuicios o ídolas⁵:

1. De Tribu: son los problemas propiciados por naturaleza humana (por la relación social). La tribu es la naturaleza humana y se nace con una incapacidad para conocer.

2. De Caverna: El temperamento y las pasiones nos impiden conocer; son las motivaciones lo que es una forma de prejuicio porque orientan y disponen al juicio. El ambiente en donde se presentan las pasiones, condiciona el conocimiento.

3. De Foro: Tiene que ver con el argumento; es la razón de ser de lo que se justifica. Son los aspectos relacionados con la manera de vincular las ideas y referir la realidad a través del lenguaje. El lenguaje es la representación o puente entre el mundo y las ideas, pero no es el mundo.

4. De Teatro: Tiene que ver con la manera del montaje a través de sistemas. Es la manera de articular los diferentes sistemas.

Dependiendo de la posición del enfoque con que se aborden los argumentos, es la determinación del juicio que se emite. Pero la posición no garantiza la veracidad, sino que es un componente para que la acción tenga una direccionalidad parcial.

En el diseño se toman diferentes posturas para la solución de la forma de un objeto. Se exaltarán determinados componentes para que se presente el objeto dentro de un rango de veracidad.

⁵ Tomado de la WWW de <http://fly.hiwaay.net/~paul/bacon/essays/truth.html> el 17 de marzo de 2005.

Erich Fromm plantea la relación de personalidad y conciencia (Fromm, 1994: 280), explica que: «El carácter social es reforzado por todos los medios de influencia accesibles a una sociedad: su sistema educativo, su religión, su literatura, sus canciones, sus chistes, sus hábitos y, por encima de todo sus métodos familiares para criar a los niños» (tomado de Cassícoli, 1982: 264 tomo 2).

La construcción de las ideas siempre tiene referencias. Partiendo de una ideología, la referencia siempre es directa o indirectamente con la sociedad y con el yo. Pero eso no implica que cada individuo sea el creador de lo que ve solamente porque lo piensa. Existe en primera instancia el fenómeno, que es mucho más fuerte que la misma interpretación del hombre, a pesar de construir la idea que tenemos de la realidad a partir de interpretaciones. El acto que es contundente y que es inapelable, no se puede eliminar por la ilusión. Aunque cerremos los ojos, y pongamos las manos sobre los ojos, la luna está. No se pulverizó ni desaparece, nada mas se ha quitado del campo de percepción; se ha bloqueado a la percepción, pero no se ha eliminado dentro de su existencia como fenómeno. Sigue existiendo, porque como lo indica Isaac Asimov, «Nosotros mismos somos tan prisioneros de nuestro lugar y tiempo como cualquier otra cosa» (Asimov, 1992: 110, volúmen II). Así que el fenómeno se presenta al ser, pero eso no implica que el ser humano lo pueda identificar de la manera más clara y pertinente. Hay muchas rutas para poder interpretar lo que se piensa que se ve y lo que no se ve. Una estrella que se observa cada noche, puede ser que se haya extinto hace muchos cientos de años. Lo que vemos es la luz de la estrella que ya no existe, pero que existió y fue tangible. Sin embargo, la luz existe por si mismo como producto de una estrella. Ha adquirido un nivel segundo y ahora se ratifica por su propia estructura. Ya no es la estrella lo que brilla, es solamente lo que quedó: el brillo. Por el otro lado, hay millones de estrellas que existen, y que no podemos ver ahora, ni mañana, sino hasta miles de años después, hasta que sus rayos y luz viajen muchos millones de años luz para ser presentes en nuestra realidad.

Todo se modifica y lo que creemos que es válido y existente, se mezcla con la estructura de pensamiento que tenemos como sujetos y como producto de una colectividad. Si revisamos la descripción de Jürgen Tietz, de la Casa *Batló* (Barcelona, 1904 – 1906) proyectada por Antoni Gaudí, se puede hacer evidente que la descripción de un hecho se sustenta con referencias para propiciar que sean comunes para el que dice y el que recibe el mensaje. Tietz dice: «Balcones con **máscaras**, tejado en forma de **espinazo de dinosaurio**, planta sin ángulos rectos: el edificio de apartamentos de lujo que es la Casa Batlló refleja toda la fantasía y la maestría artesanal del excepcional arquitecto catalán Antoni Gaudí» (Tietz, 1998: 12). Son las referencias que consideramos que sustentan el sentido con lo que establecemos el discurso de lo que decimos. Y aunque sabemos que no es, ni puede construirse con el *espinazo de un dinosaurio* lo que se ve en la parte superior de la edificación, sirve para representar la textura y colores que el escritor quiere hacer notar. El diseñador ocupa de la misma manera referencias, aunque en primera instancia no se lean como lenguaje, pertenecen a un campo dentro de lo real y lo conocido articulado a través de una secuencia ordenada y referenciada propuesta.

Los niveles de argumentación se soportan con la ideología para construir los discursos que se desarrollan en un momento determinado y en un lugar determinado. Pero la construcción de lo que es real para cada cual, se ve condicionado por dos partes fundamentales y contundentes: las cuestiones a nivel de fenómeno, es decir, lo que existe aunque no se haga *presente a la conciencia*⁶ o que sea *algo que se aparece*⁷, lo que se comprueba con la misma realidad; y lo subjetivo, que es lo que cada uno de nosotros aporta para hacer la interpretación de lo que es objetivo. Es el punto de la construcción personal, es la recreación de la vida misma. Por lo tanto se pueden dar muchas

⁶ Véase BEUCHOT, Mauricio. *La semiótica. Teorías del signo y el lenguaje en la historia*. Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 2004, 208 p. p.

⁷ Dentro del *Diccionario Etimológico*, Guido Gómez de Silva describe: FENÓMENO: “*apariencia o manifestación, perceptible*”, del latín tardío: “*phaenomenon*”; del griego “*Phainómenon*”, “*algo que aparece*”.

manifestaciones de los fenómenos, pero en diferentes niveles y condicionados por la misma historicidad personal, es decir, por la historia de las secuencias presentadas en un nivel de fenómeno y que hemos construido.

En este primer acercamiento se refleja la parte que da origen como un gran escenario. La realidad se presenta y punto. La manera en que entendemos la representación de la realidad no se puede originar sin la misma razón que constituye al hombre, ya que si nos acercamos a un fenómeno, tendremos necesariamente que pretender entenderlo. Es multívoco porque tiene diferentes significados y cada dirección de lo que creemos que es lo que vemos, es una posibilidad de entre muchas. Cada interpretación suma potencialidades para poder interpretar con más cargas significativas. La recreación del montaje del ambiente en el que cada uno se desarrolla, es en principio la referencia más clara y lógica en donde el individuo se puede construir como sujeto. Sujeto que objetiva las relaciones para entenderlas. Es un montaje que hemos podido interpretar por nuestras condiciones como sujetos, pero sobre todo como seres sociales que se reconstruyen a través de la misma reproducción de la realidad. Sigmund Freud explica que: «los ideales quedan forjados como una secuela de los primeros rendimientos obtenidos por la acción conjunta de las dotes intrínsecas de una civilización y las circunstancias externas, y estos primeros rendimientos son retenidos ya por el ideal para ser continuados» (Freud, 1997: 150).

La interpretación se presenta por la valoración, acomodo, discriminación y magnificación de los fenómenos filtrados de la totalidad percibida, en cada momento se suma a la historicidad personal y se quedan guardadas las impresiones en la memoria. No es la fiel realidad lo que se almacena dentro de la memoria, sino que ha sido modificada en función de múltiples factores que alteraron la construcción de lo que se interpreta como realidad. La manera en como se acomodan los diferentes niveles de la realidad determinan en gran medida las características que se le atribuyen a un

fenómeno. Cada fenómeno se presenta entrelazado por estructuras de múltiples cualidades. Son propias de la realidad, pero la manera en se mezclan las emociones, la razón y las experiencias, provoca emitir un juicio de la realidad condicionado, orientado y por lo tanto la libertad para ensamblar la idea del mundo, se condiciona de la misma manera en que se reconstruye la realidad para el sujeto. Es decir, no es dentro del mundo, sino dentro de un rango determinado de lo factible por la potencia de ser. Pero, por el otro lado, la parte creativa genera bifurcaciones en la manera en que se arma la realidad. Se generan múltiples alternativas para construir la realidad de lo que se entiende del mundo, y lo que se pretende es direccionar dentro de un rango objetivo las interpretaciones para permitir que se entienda y se transmita el sentido de lo que se expresa. Dentro del diseño se presentan múltiples variables que se acomodan para expresar algo de manera consciente o inconsciente; lo que el diseñador propicia es el reconocimiento del objeto dentro de un rango determinado para que funcione. No se puede asegurar que los observadores tengan una única interpretación de los objetos producidos por el hombre, pero si se pretende que se transmita de manera clara la expresión de lo que es el objeto dentro de un parámetro acotado.

La construcción del individuo se conforma por relaciones significativas. Es una estructura de ideas sustentadas en valores. El valor implica un juicio e interpretación previa, y es la congruencia con éstos por lo que se da sentido a la voluntad. Se reconocen los factores que tienen atributos culturales, económicos y políticos y se entrelazan para hacer una reconstrucción del texto. Todos a la vez se fusionan en un paquete de tramas para la reconstrucción de nuestra idea de la realidad. Constatamos por lo material y verificamos en cada momento la movilidad del tejido para adaptarnos con mayor facilidad. En cada instante se van transformando las relaciones, se entrelazan y generan nuevas. Es una condición inevitable y siempre dinámica. Entendemos por el reconocimiento de lo otro, nuestras similitudes y diferencias. Basamos el sentido de muchas de nuestras

acciones, por los valores inscritos en la identidad. La voluntad es deseo puesto en acción. De la interpretación del texto a la acción; voluntad y sentido se fusionan en el acto mismo y las condiciones de la textualidad cambian en el juego de acción-reacción.

El acto de interpretación y el acto de diseñar se reconocen y se mejoran en la *praxis*, por la reflexión. Parte de la práctica⁸, para ser un elemento reflexivo, y regresar al ámbito profesional con un grado de certidumbre que por contener dentro de la conciencia modificaciones hechas presentes, se transforma en una *praxis*. El acto de reflexión acerca de la manera en que ensamblamos nuestra realidad, también funciona como elemento de ubicación, ya que reconociendo los componentes dentro de un sistema se pueden esclarecer las relaciones en juego y en toda la extensión de la palabra, se conoce. Se reconocen los procesos que se desarrollan dentro del diseño y se vinculan dentro de un proceso de producción que sirve, junto con otros elementos, para la producción y reproducción de la realidad.

Un acercamiento a la arquitectura en función de las características históricas materiales parte del reconocimiento de la complejidad social como elemento transformador del entorno en función de las posibilidades existentes. Solamente se genera lo que en potencia tiene las características para ser materializado. Si dentro de un proyecto arquitectónico se introducen cualidades que no responden a la factibilidad material, social, económica, política y tecnológica, no se podrá continuar con el proceso de materialización del objeto habitable.

Parte del diseño es reconocer los códigos ideológicos para conocer la prefiguración del objeto de diseño. Porque, de acuerdo con Irigoyen, «El problema de fondo radica en que se concibe la identidad como una cosa. La identidad, de cualquier tipo siempre será una relación pero no una cosa. La identidad antes que principio ideológico

⁸ Dentro del *Breve diccionario Etimológico de la Lengua Castellana*, Joan Corominas define **PRÁCTICA** como: “del latín *practice*, tomado del griego *prakikē* “ciencia práctica”, *propte*. Femenino de *praktikós* “activo”, “que obra”.”

es un principio lógico vinculado a las formas de conocer la realidad. Después se agrega como parte de la naturaleza social de los individuos, de sus relaciones y todo lo que en ese carácter deriva: relaciones entre individuos, consigo mismo, con el cosmos, con determinadas entidades, con términos o conceptos» (Irigoyen, 1998: 71).

El proceso de identificación siempre será referencial, y su valor epistemológico es promoverlo como facultad y recurso para conocer. «Aislarlo de lo ideológico hasta donde más se pueda, significa recuperarlo como forma del conocimiento» (Irigoyen, 1998:73). Y es el lugar en donde la profunda reflexión encuentra su legitimidad para producir y reproducir las diferentes formas de vida pretendiendo direccionar la *praxis* hacia la plenitud por el conocimiento. De esta manera el diseñador utilizará las referencias del entorno que encuentre atractivas para construir una serie de referencias y establecer formalmente lo que puede ser un objeto. Por ejemplo, si dentro del diseño de una casa, sólo se toman como referencias las edificaciones de una planta con techo a dos aguas porque no se conocen otras, entonces la primera referencia serán las imágenes que el diseñador tenga por sus experiencias con dichas casas. Si se modifica la forma del techo, será porque se toma otra referencia como válida y posible. Entre más referencias se puedan evocar, es más probable que se pueda ensamblar la imagen de lo que se produce con el diseño, con mas facilidad. La reflexión de la operación, constructibilidad, representación, factibilidad, relación del objeto con el ambiente, adecuación y optimización de los recursos, es fundamental para que dentro del proceso de diseño se pueda ejecutar la selección de las relaciones y componentes con cierto grado de certidumbre en el resultado y en la operación del objeto.

La historicidad se conoce por el sujeto en función de las relaciones reconocibles aprehendidas dentro de su colectividad. Se suman las experiencias cercanas, y al encontrarse éstas dentro de un sistema mucho más amplio, se establece una red en

donde se interactúa de manera permanente ligadas a un sistema que abarca la historia de la humanidad.

Es impensable poder entender la conducta, voluntad y sentido de una acción de manera individual o plenamente subjetiva. El hombre se compone en primera instancia por su misma historicidad, que es a su vez, producto de múltiples relaciones dentro de un marco más general y objetivo. Es parte de un sistema fundado por las cuestiones materiales en las que se generan las posibilidades existentes (sin importar el grado de proximidad), y pertenece a una etapa y a un nivel específico del desarrollo social.

György Lukács menciona lo siguiente: «En este punto hay que considerar ante todo la falta de unidad dentro de la conciencia misma. Pues aunque la sociedad es en sí misma algo rigurosamente unitario y aunque su proceso de desarrollo también lo es, una y otro no son una unidad para la conciencia del hombre, especialmente para la del que vive en la cosificación capitalista de las relaciones como en un mundo ambiente natural, sino que están dados como multiplicidad de cosas y fuerzas independientes unas de otras» (tomado de Cassigoli, 1982: 218 tomo 1). La construcción de lo que es la realidad y de las posibilidades que se generan dentro de la misma, se encuentran condicionadas por lo material en primera instancia, y por la idea de lo que es lo material y sus relaciones en segunda ajustándose dialécticamente. El reconocimiento de los factores y de las relaciones estructurales impulsan a la conciencia para la verificación de la constitución de lo que entendemos de la realidad.

Antonio Gramsci dentro de su texto “*Relación entre ciencia – religión – sentido común*” manifiesta lo siguiente:

«En verdad, no existe la filosofía en general: existen diversas filosofías o concepciones del mundo, y siempre se hace una elección entre ellas. [...] el obrar es siempre un obrar político. [...] Este contraste entre pensar y obrar, esto es la coexistencia de dos concepciones del mundo, una afirmada en palabras y la otra

manifestándose en el obrar mismo, no se debe siempre a la mala fe. [...] puede ser la expresión de contradicciones más profundas de orden histórico social. Significa que un grupo social tiene su propia concepción del mundo, aunque embrionaria que se manifiesta en la acción, y que cuando irregular y ocasionalmente – es decir, cuando se muere como un todo orgánico -, por razones de sumisión y subordinación intelectual, toma en préstamo una concepción de otro grupo social, la afirma de palabra y cree seguirla, es porque la sigue en “tiempos normales” es decir, cuando la conducta no es independiente y autónoma, sino precisamente sometida y subordinada. He ahí también por que no se puede separar la filosofía de la política, y por que se puede demostrar, al contrario, que la elección de la concepción del mundo es también un acto político» (tomado de Cassigoli, 1982: 235-236 tomo 1).

Así, el diseñador impulsa una postura frente al mundo con una proposición de la explicación directa o indirecta de lo que considera que es correcto. Es la política la que se presenta como un hecho social, y es por la posición de las ideas que el diseñador transfiere con su postura, al momento de plasmar, una propuesta. Cada elemento se suma a la edificación de las acciones humanas dentro de un sentido unitario por las múltiples evocaciones y referencias a diferentes partes del mismo sistema orgánico, de lo social.

Donis A. Dondis explica que con la arquitectura se relacionan diferentes componentes sociales. «A medida que se desarrolla la cultura, el arte y la técnica de la construcción sirven también a las actividades y los intereses del hombre: a su religión con las iglesias, los santuarios, los monumentos y las tumbas; a su gobierno, con los edificios administrativos, los parlamentos, los palacios de justicia; a su ocio, con los teatros, los auditorios, los coliseos deportivos, los museos; a su bienestar y su educación con los hospitales, las escuelas y universidades, las bibliotecas» (Dondis, 1995: 176).

Lo cultural tiene un carácter holístico porque tiene que ver con los hombres dentro de un plano que trasciende todas las disciplinas. De un sistema material, se derivan diferentes pensamientos. Hay una noción de diverso y la cultura es la suma de todos los actos.

La productividad hace a la cultura. El trabajo hace a la cultura. Las ideas que hacen actos puntuales (y actos organizados) responden a diferentes aspectos que se reflejan en sistemas de pensamiento de las maneras de conocer al mundo. Y las ideas se reconstruyen en función del tejido estructural que compone el bloque material con el que se inicia el proceso de interacción con el ambiente. Es una constante producción y reproducción del mundo.

El entendimiento del mundo se genera por múltiples procesos inherentes al ser humano y por otros más aprehendidos (y aprendidos) por la experiencia. Es la cuestión biológica, tangible, la que brinda al ser humano de las condiciones básicas para desarrollar ciertas capacidades. A través de las relaciones experimentadas, el individuo comprende poco a poco las causas y efectos elementales para relacionarse con los demás y con su ambiente. Las relaciones iniciales que se aprehenden son el parámetro para ubicar las siguientes experiencias. Se van modificando en tanto más se suman experiencias significativas porque se aplica una comparación entre las que se poseen y las nuevas percibidas. Si se tiene la voluntad y sobre todo, las condiciones para adoptar rasgos nuevos valorados como mejores que los propios, se hace una transposición de los que ya se poseen con los nuevos. Si se reconoce que el sujeto condensa su identificación a partir de su exterioridad contigua, es decir, de su entorno próximo que es la expresión de la cultura, entonces se puede afirmar que el ser humano, es social porque se construye a partir de las experiencias culturales y constantemente se reconstruye dentro de las mismas.

DISEÑO Y REFLEXIÓN

EL LENGUAJE Y LA VINCULACIÓN DEL DISEÑO



DISEÑO Y REFLEXIÓN EL LENGUAJE Y LA VINCULACIÓN DEL DISEÑO

Los objetos contienen una historia en su interior. Es la condición material histórica la que propicia la condición de arraigo de los objetos dentro de la manera de entender el mundo de acuerdo a cada momento histórico y grupo social; son el reflejo de la lectura que tenemos de ellos y con ellos. Funcionan para establecer diferentes vínculos y niveles de la realidad. Y es con la palabra, con lo que armamos la designación de las cosas.

A través del lenguaje establecemos la designación del mundo. Es un puente con el que vinculamos las cosas reales con su referencia para traer metafóricamente al mundo con el habla y la designación. Literalmente, *el decir*, cobra un nivel de realidad con el mismo acto; el hablar y designar es un acontecimiento real que se sustenta en la misma acción, en el ejercicio actual de nombrar al mundo. Por el otro lado, lo que *se dice*, no es la cosa misma. Decir “*mesa*” es un acto impulsado por la voluntad con un determinado sentido, pero no es el objeto “*mesa*”. Es la referencia a la mesa. Así que virtualmente se trae esa parte del mundo con la designación, pero se niega porque no es el objeto real. Sin embargo, la virtud del habla es la configuración en el pensar y en el decir del mundo porque existe un código objetivo dentro de cierta colectividad para poder entender que las palabras son un vehículo para designar al mundo, aunque no sean el mundo mismo. La palabra es una condena, refiere, pero también lo niega. Nos comunica porque reconocemos su ubicación dentro de una colectividad y la entendemos porque ajustamos el código utilizado dentro de una organización de nuestras referencias de la realidad. Maturana comenta que: «Ninguna conducta, ningún gesto o postura corporal particular, constituye por sí solo un elemento del lenguaje, sino que es parte de él solo en la medida en que pertenece a un fluir recursivo de coordinaciones conductuales consensuadas. [...] Las palabras son, por lo tanto, nodos de coordinaciones conductuales consensuales» (Maturana, 2004: 87).

El impulso de externar situaciones y fenómenos es posible que sea un rasgo de diferentes especies animales para su adecuación al medio y subsistencia, pero la manera en que el ser humano lo hace, se ha identificado hasta el momento, como propia de nuestra especie. El biólogo Johannes von Uexküll explica que la vida depende de sí misma, la realidad se sustenta dentro de cada organismo de acuerdo a los patrones y esquemas en donde se desarrolla (tomado de Cassirer, 2004: 45). Cada relación generada por un organismo obedece a condiciones de especie en primer lugar, después a condiciones de género. La especie marca la primera forma de acercamiento con el mundo para poder entender los fenómenos de la realidad. Las maneras de adaptación, relación e interacción en el medio de cada especie, son condicionantes rígidas para su establecimiento y permanencia, así se incluyen los hábitos y manifestaciones particulares de adaptación al entorno. Por lo tanto la especie humana tiene condiciones particulares para poder establecer un lenguaje propio. Este lenguaje se ha sustentado en las cuestiones históricas materiales del desarrollo de la misma especie interactuando siempre con su medio como un gran organismo, en donde la acción y reacción de una de sus partes, puede modificar todo el sistema si las condiciones generales y particulares lo impulsan. Existen múltiples teorías acerca del origen del lenguaje, y todas concuerdan en que el sentido de la comunicación, es el engrane impulsado por la voluntad para que se establezcan las referencias adecuadas dentro de un marco comprensible y se generen los lazos basamentales para el desarrollo de la relación entre un grupo particular; y en un sentido profundo, funciona para subsistir dentro del medio. Con el planteamiento de Darwin acerca de la evolución de las especies se han sustentado las características de una evolución de especie en donde es fundamental la línea histórica del desarrollo de las cualidades ahora presentes. Partimos de un desarrollo histórico en donde los eslabones antecesores son el sustento para las manifestaciones posteriores. De la misma manera, las acciones y representaciones presentes son la base para los acontecimientos

posteriores. Se configura una red en donde las interacciones promueven nuevas situaciones, pero siempre con una historicidad sustentada en las relaciones potencialmente posibles.

Cada acción se sustenta en lo que se puede hacer históricamente y materialmente, adquiere un sentido por la intencionalidad con la que el ser humano dota sus acciones. Las direcciona, les da magnitud y sentido. Se sustenta en la carga experiencial de su mismo ser, pero proyecta hacia el futuro en diferentes relaciones de lo posible e imposible, pero siempre dentro de lo posiblemente pensado y estructurado por su historia.

El lenguaje opera con factores históricos dentro del marco de lo posible. Si consideramos que la evolución de la especie humana es lo que ha dotado de las características posibles que en el presente tenemos, entonces solamente podemos afirmar que los sonidos emitidos por el hombre, con sus innumerables variantes, son los únicos que podríamos emitir por las cualidades biológicas de especie que tenemos. En segundo nivel, la combinación de los diferentes sonidos que emitimos, se empiezan a diferenciar para adquirir una particularidad de sentido y de significado dentro de un colectivo. Para poder designar al mundo, ha transcurrido un bloque temporal muy amplio, en donde las constantes interacciones han modificando las maneras de expresarnos para referirnos y se han adecuando poco a poco a las cosmovisiones de un momento histórico determinado. Cada sonido emitido por el hombre con un sentido de designación, se carga con la expresión de lo que se quiere manifestar por el emisor. Es un acto para que el otro pueda entender lo que el emisor pretende referir y designar.

Se representa de manera simplificada el ciclo de la comunicación con un emisor, el que dice, un receptor o destinatario, al que se le transmite lo que se dice, y el mensaje, que es lo que se dice. Para que se complete el ciclo es fundamental que se presente el mensaje dentro de un código común, ya que de lo contrario, lo que el emisor quiere decir,

no se podrá transmitir por el mensaje. El mensaje se transmite a través de una serie de señales articuladas con ciertas reglas establecidas y comunes al emisor y receptor. Umberto Eco¹ explica que si: «el destinatario es un ser humano, su reacción transforma la señal en signo. Un significante denota un significado. Pero resulta que, al propio tiempo, el destinatario humano añade al significado denotativo uno o varios significados connotativos» (tomado de Cassícoli, 1982: 206, tomo 2). Por lo tanto, el proceso se transforma en un acto en donde el emisor propicia que el mensaje pueda ser comprensible con el sentido que pretende a través de su designación, y el receptor intentará ajustar dentro de lo conocido por su propia historia y experiencia (carga extrasemiótica), lo que se le ha destinado en lo que se dice.

Tal vez, jamás se pueda saber con precisión la manera en que se desarrolló el lenguaje, pero se puede suponer que en el origen, como lo narra el zoólogo Desmond Morris (Morris, 1999), la necesidad de supervivencia fue modificando las conductas de los ancestros de la especie humana. Las condiciones ambientales cambian, y solamente, si se pueden hacer las adaptaciones básicas dentro de la especie, se puede sobrevivir. La explicación del “Mono Desnudo” se presenta a partir de las cualidades de la especie dentro de un ambiente determinado. Si cambian las condiciones, como lo explica Morris (Morris, 1995), la especie se adapta o muere. Los árboles se tornan cada vez más escasos y el ancestro del *homo sapiens* se ve obligado a desarrollarse en la tierra y no en la copa de los árboles. Se empiezan a crear herramientas y el dedo pulgar es una de las claves para la evolución del cerebro humano. Se utilizan extensiones y prótesis que mejoran las habilidades dentro del trabajo. Además, el mismo autor dentro del libro “Masculino y Femenino”² expresa que las condiciones de género particularizan las

¹ Véase Eco, Umberto. *Obra abierta*. 1984, y *La estructura ausente. Introducción a la semiótica.*, 1999, Barcelona, Editorial Lumen.

² Véase MORRIS, Desmond. *El zoo humano*. Editorial Tribuna 6^a ed. México, 1999, 206 p. p. y *Masculino y Femenino* del mismo autor.

actividades dentro de un grupo. La fuerza que tiene el macho se aprovecha para la caza y las tareas en donde se requiere la mayor fuerza posible como con la construcción de determinados objetos incluyendo algunos componentes para vivienda. La hembra lo que requiere es asegurar a las crías, por lo tanto su rol dentro del grupo se perfila a ciertas actividades para superar el período de gestación y posteriormente proteger y criar a su descendencia solucionando los factores para su existencia. La condición de especie determina en primer lugar las cualidades que se presentan dentro de la forma de la comunicación humana, y en segundo plano, las actividades interrelacionadas desde el género a la especificidad de un momento en el acto, gestarán la particularización del código dentro del lenguaje. Así, desde la forma en que el ser humano se expresa con el habla, se perfilan los términos particularizados por región y por actividad.

Los diferentes mecanismos de adaptación se impulsan dentro y por el lenguaje. Los grupos primitivos necesitaron una serie de códigos para reconocer y transmitir información que ellos generaban de su medio. Existió una coordinación entre los cazadores al momento de capturar alguna presa con mayor fuerza o tamaño que el promedio humano. Cada código empezó a significar algo en particular. Se designó al mundo por primera vez y poco a poco la especificidad de “el nombre de las cosas” cobró más importancia, porque es a partir del reconocimiento y acusación de lo que se encuentra afuera, que se explica y se recrea dentro del ser, la realidad.

Los sonidos emitidos por el hombre, adquieren un nivel diferente al de ruido, al articularse de una manera específica dentro de un contexto con un sentido determinado: la palabra. La palabra es un código identificado por un grupo humano determinado que ha adquirido su parte de significación colectiva por medio de sus vínculos dentro de la historia. Contiene siempre una cuestión reconocible de la referencia del mundo real, y además, se carga por el receptor con un significado particular que se ensambla de acuerdo a la experiencia personal y al momento y modo en que se codifica dicha palabra.

En un sentido directo, lo que hace una palabra es transmitir, sobreponer una cuestión a partir del vehículo, del habla. Por lo tanto, es posible aceptar que de alguna manera, lo que el habla hace es un “traslado”, una “migración de conceptos”, una metáfora en el sentido estricto de su origen etimológico. Sin embargo, se debe de aclarar que el mundo no es una metáfora porque al momento de emitir la metáfora a través de la palabra, la misma transmisión la detiene porque se presenta un salto a lo real, al mundo mismo, a lo material. «METÁFORA, proviene del latín *methaphōra*, y quiere decir propiamente “traslado, transporte”» (Corominas, 2000: 394). Dentro del texto *Humano, demasiado humano*, de Nietzsche se explica:

«Todas las disposiciones algo fuertes llevan consigo cierta resonancia de impresiones y de disposiciones análogas; excitan igualmente la memoria. Se despierta en nosotros, con motivo de ellas, el recuerdo de alguna cosa y la conciencia de estados semejantes y de su origen.

Formándose así rápidas asociaciones habituales de sentimientos y de pensamientos, que, en último término, cuando se siguen con la viveza del relámpago, no son percibidos como complejas, sino como unidades. En este sentido se habla del sentimiento [...] (y de la percepción al momento del ensamblaje de un hecho), como si fueran puras unidades, cuando en realidad son corrientes de cien manantiales. Es esto, pues, como tan frecuentemente pasa, la unidad de la palabra no da ninguna garantía de la unidad de la cosa» (Nietzsche, 2005: 26-27).

Lo que se busca que transmita la palabra en primera instancia, es la parte referencial común al emisor y al receptor, es la parte objetiva. Entre mejor se entienda el código, el referente del código, el sentido con el que se ha presentado la designación y la manera en que se dice, es más probable que se descubra lo que el emisor quiso decir. Es un acto de entender las múltiples relaciones que se presentan al designar el mundo. Por ejemplo, al enunciar “*la mesa redonda*” se presentan diferentes niveles de acercamiento a

las palabras para su comprensión. Primero, es la palabra emitida, que designa una parte de la realidad; si se plasma por el medio escrito, se propicia transferir la expresión de lo que se quiere decir por medio de un vehículo con forma de signos gráficos, como se presenta dentro del presente texto, como una designación que traspasa el hecho del medio escrito para ser un transmisor de mensaje proyectado hacia un destinatario. Cada letra juega un papel determinado, tiene una formalidad particular, ocupa una relación con las otras y un orden determinado. La suma de los signos presentados son líneas en el primer nivel de acercamiento, pero entran dentro de un juego mayor al momento de referirlas como letras, a las que corresponde un sonido determinado. Cada letra es ensamblada dentro de una partitura, se articulan y se componen generando una palabra, que si se ha tenido la experiencia previa y si se ha aprehendido, se puede ensamblar como un sonido que significa, que refiere a algo de la realidad: "LA MESA". Al agregar un adjetivo a la primera referencia de lo real, se limitan las posibilidades para que se pueda determinar con mayor precisión el objeto referido: "REDONDA". En el siguiente nivel se ensambla el objeto con la cualidad para conocer más de lo real con la referencia de la palabra. Además, la carga histórica particular y colectiva entra dentro del juego de la interpretación para que "la mesa redonda" pueda contextualizarse dentro de una casa junto a un conocido lugar por el receptor, o dentro de un castillo medieval con caballeros definiendo el curso de sus batallas, o dentro de cualquier escenario referido en el que pueda caber la mesa redonda. De esta manera, el sentido con el que se cargan las palabras, empieza a determinar y a perfilar la interpretación de lo dicho dentro de un gran marco de significaciones posibles, pero siempre dentro de lo que potencialmente se puede designar dentro de la realidad, porque se presentan referencias, ubicación y se interpreta.

Se parte del fenómeno y se decanta en una construcción interpretativa con vínculos que le dan sentido al entendimiento de la conciencia del sujeto a través de su

misma historia, experiencias, conocimientos y nuevas relaciones para entender el mundo. Lo que percibimos es una parte adjetivada del todo y entendida desde el propio ser. Lo que percibimos se da en un momento presente porque se percibe en el acto. No es necesario que se conozca ni que se reconozca para que exista el mundo en su estado de fenómeno, aunque para la percepción, solamente existe el mundo dentro de una realidad particular porque se reconoce y se ratifica con la experiencia el fenómeno presente a la conciencia, apoyado en lo material. El descubrir, el interpretar y el reconocer los rasgos destacados de los objetos, es lo que nos permite determinar las cualidades que se identifican en ellos. Michael Foucault explica:

«Conocer las cosas es revelar el sistema de semejanzas que las hace ser próximas y solidarias unas con otras; pero no es posible destacar las similitudes sino en la medida en que un conjunto de signos forma, en su superficie, el texto de una indicación perentoria. Ahora bien, estos signos mismos, no son sino un juego de semejanzas y remiten a la tarea infinita, necesariamente inacabada, de conocer lo similar. De la misma manera, aunque casi por inversión, el lenguaje se propone la tarea de restituir un discurso absolutamente primero, pero no puede enunciarlo sino por aproximación, tratando de decir al respecto cosas semejantes a él, y haciendo nacer así al infinito las fidelidades vecinas y similares de la interpretación. El comentario se asemeja indefinidamente a lo que comenta y que nunca puede enunciar; de la misma manera que el saber de la naturaleza encuentra siempre nuevos signos de semejanza porque ésta no puede ser conocida por sí misma, y los signos no pueden ser otra cosa que similitudes» (Foucault, 2004: 49).

Para entender la realidad y conocer se interpreta y codifica, por la vía dialéctica entre intuición, percepción, ubicación, esquematización, vinculación e interpretación, los signos que se le presentan a la conciencia. Los signos son la unidad básica que se codifica y contienen dos planos: el significado y el significante. El significante tiene que ver con la imagen de lo que es, es la relación directa con la realidad material; y el significado

es la interpretación y se vincula con la carga subjetiva por la historicidad del intérprete. El significado propicia las connotaciones y el significante las denotaciones. Martín dice:

«El símbolo es una abstracción que crea igualdad o equivalencia, y no existe como tal, sino como la elaboración de un discurso atractivo de pensar para una acción también atractiva de concretarse materialmente. Lo material no tiene de por sí sentido alguno; necesita de la mente y el sentimiento humanos para adquirir significados. Lo “superestructural” y lo “infraestructural” anidan uno en el otro en ciclos de causas y efectos; en ciclos de retroalimentación que regulan, en ocasiones, y, en otras, modifican radicalmente los modos posibles de pensar y materializar el mundo» (Martín, 2002:39-40).

Es el ser humano el que brinda un sentido a lo tangible del mundo. Es a partir de los rangos valorativos, que se ajustan las cualidades de la realidad. Cada componente de la realidad humana se acomoda por los valores imperantes de la sociedad dentro de una escala jerárquica, y el sujeto lo ensambla dentro de su realidad por su historia, que a su vez se compone por la interacción social, y es en lo social en donde se establecen los rangos valorativos a partir de las relaciones histórico materiales.

Cassirer explica que: «El pensamiento sólo puede adquirir un conocimiento de sí mismo por intermedio de un conocimiento de objetos. [...] El yo aprende la existencia de sujetos ajenos y de “objetos fuera de nosotros” en la forma de la mera vivencia expresiva o en la forma de la vivencia perceptual, permaneciendo en esa existencia y su intuición concreta» (Cassirer, 2003: 331). Es a través de los objetos que nos identificamos; los designamos para ubicarlos dentro de la realidad y comprenderla ejerciendo un acto múltiple de interpretación frente a cada fenómeno del mundo.

El hecho de que una cosa sea de alguna manera determinada para nuestro entendimiento, depende de la indicación y el aprendizaje de la fijación de la relación con un fenómeno previo, se traduce en una percepción y son cambiantes por las diferentes

configuraciones. El fenómeno “cosa que se aparece”, es para nosotros, justamente esa cosa porque fijamos su “posición” dentro de la totalidad de las relaciones perceptivas y significantes. Es fundamental la integración de los componentes dentro de la totalidad que se percibe, pasan por un proceso discriminatorio en el que la valoración, en un nivel inconsciente, acomoda elementos codificados y denotados para su interpretación. Diferentes elementos relacionados se vinculan y se unen en capas para la integración de la realidad. Se utiliza la analogía para el reconocimiento y es, en sentido amplio, la base para conocer. La mimesis se presenta como la base de todo conocimiento. Eco explica que: « [...] no hay conocimiento previo que no esté estructurado en campos semánticos, en sistemas de unidades culturales y por ende, en sistemas de valores» (tomado de Cassigoli, 1982: 202 tomo 2).

Dentro del texto *La Filosofía de las formas simbólicas*, Cassirer dice: «Cada fenómeno particular es pues sólo una letra no aprehendida a causa de sí misma ni de sus componentes sensibles o de la totalidad de su aspecto sensible; la vista pasa por la letra y va más allá de ella a fin de representar el significado de la palabra a la cual corresponde la letra, así como el sentido de la oración en la que se encuentra la palabra» (Cassirer, 2003: 226). La interpretación no se encuentra en el objeto, la carga el sujeto; son interacciones que se llenan de contenido y forman estructuras significativas y planos significantes. El sujeto transfiere ciertas cualidades a la palabra y a las cosas para que sirvan como un vehículo transmisor de mensajes y se pueda presentar un acto interpretativo dentro de la comunicación.

Salvando la aclaración de que el lenguaje adquiere diferentes niveles, se puede explicar de manera un poco más clara los componentes que pertenecen al campo del diseño y a las referencias que se utilizan para la designación del mundo dentro del acto de diseñar y por lo tanto se manifiesta como rasgos expresivos dentro de los objetos materializados.

En el acto de diseñar, se incluyen rasgos que indican cierta direccionalidad para que al momento de ser interpretados por un determinado grupo, puedan ser entendidos con cierta similitud como fueron concebidos. La postura del diseñador en este punto, no asegura que la percepción de cualquier observador sea acorde con su intención, pero si busca que se acerque lo más posible a lo que el diseñador quiere transmitir utilizando códigos y la sintaxis compositiva adecuada a un contexto, para direccionar el sentido y por lo tanto, para que el objeto pueda ser leído de la manera en que se pretendió establecer. Por ejemplo, el reconocido Teatro de Ópera de Sydney, proyectado por Jørn Utzon³, tiene múltiples interpretaciones al detectar que se ha dicho que son gajos de alguna fruta, o velas de un barco (utilizando el argumento de que su padre fue constructor de barcos), o hasta las capas sonoras producidas por alguna melodía preferida por el arquitecto. El diseño de las cubiertas de Utzon obedece a una función concreta, cubrir; también obedecen a una realidad constructiva (a pesar de haber costado casi 2.5 veces más de lo planeado dentro de la etapa de diseño) y a una significación colectiva en donde se utiliza como referente la forma que se vincula con lo conocido. Es posible que ninguna de las interpretaciones mencionadas sean el verdadero referente del diseñador para haber propuesto las cubiertas con la forma en que las conocemos, ya que a pesar de ser considerado como un símbolo nacional para Australia, según Thomas Pritzker, presidente de la Fundación Hyatt⁴, no es solamente la intención plástica lo que determina la formalidad de la arquitectura, intervienen cuestiones de factibilidad constructiva,

³ Jorn Utzon (1918-), arquitecto danés, una de las figuras escandinavas más relevantes del siglo XX. Nació el 9 de abril de 1918 en Copenhague, en cuya Academia de Bellas Artes estudió arquitectura de la mano de Kay Fisker y Steen Eiler Rasmussen. Más tarde colaboró tres años con Gunnar Asplund en Estocolmo y unos meses con Alvar Aalto en Helsinki. En 1950 abrió su propio estudio en Copenhague. De acuerdo con Kenneth Frampton, un aspecto sobresaliente de la arquitectura proyectada por Utzon es la intención transcultural, que con mucha fuerza hacía la diferencia de encontrarse con elementos compositivos y constitucionales arquitectónicos fuera de la tendencia centroeuropea dominante de su época. Esta crítica transcultural se encuentra en toda sus planeaciones arquitectónicas, en esto tiene mucho en común con Frank Lloyd Wright, a quien conoció en 1949 y fue una influencia importante.

⁴ (referencia tomada de la red el 06 de abril de 2003 en: <http://www.elmundo.es/elmundo/2003/04/06/cultura/1049655265.html>)

económica, política y social, que se presentan dentro de la idea que se tiene del mundo, y por lo tanto se proyecta la intención a través de los actos que se ejercen. La manera en que el diseñador interpreta y jerarquiza los valores dentro de una colectividad y momento histórico, serán los valores que se tratarán de plasmar dentro de lo tangible arquitectónico.

Se ejerce el acto de comparar los rasgos, interpretados previamente porque ya se han reconocido, para estructurar sistemas más complejos de significación. Se da sentido y se explica, lo que se le presenta al sujeto, en una textualidad determinada. En un mismo momento, la particularidad del intérprete de la realidad, se mezcla con la estructura colectiva y se determina el fenómeno como un montaje. Se sobreponen capas lógicas y sentimentales para aglutinar la experiencia y la percepción del sujeto. Se parte de lo concreto, de lo material histórico y se funde con la historicidad del sujeto. Se conoce.

«No hay autocomprensión que no esté mediatizada por signos, símbolos y textos; la autocomprensión coincide en última instancia con la interpretación aplicada a estos términos mediadores» (Ricoeur, 2002: 31). Si el signo, de manera fenomenológica, se le presenta al sujeto, se hace una unión entre 2 entidades reconocibles; se percibe el significado.

Irigoyen explica:

«Entendido como el medio de donde surgen las posibilidades de objetivación de las abstracciones del pensamiento y la imaginación, en el diseño se establece lo cognoscible como lo realizable. Los grados del conocimiento se modelan sobre los grados potenciales del ser y del existir de los objetos. Cuando el objeto de diseño es tal, está ahí. Y es, y está, porque se conoce y reconoce. Así se ha construido. Lo pensante se hace semejante a lo pensado. Éste es el sentido de la contemplación en el diseño. Es el principio de su racionalidad» (Irigoyen, 1998: 35).

Para diseñar se ejerce un acto de reconstrucción del acontecimiento, se descifra; se hacen montajes de los rasgos o signos de la realidad y, a través de un código que representa y significa, se interpreta para conocer. Se hace un ensamblaje de los elementos del *texto*⁵ en lo pre-comprensivo, en lo pre-racional, es un pre-saber que se recuperará como sabiduría, pero que en el inicio son signos.⁶

El diseñador para ejecutar la actividad de componer debe de reconocer los rasgos de lo que pretende diseñar. Se ejerce una selección de rasgos considerados, por el diseñador como representativos y significativos, dentro de una gran gama de elementos conocidos por su historicidad, por su experiencia. De los componentes que se han traído a la conciencia se hace un acto discriminatorio para dejar dentro de las posibles afines, partes finales del objeto proyectado, partiendo de lo que en un momento se ha determinado como adecuado. El grado de pertinencia del objeto se genera dentro del reconocimiento del requerimiento de lo que se tiene que diseñar.

La cuestión fundamental en el reconocimiento de las partes compositivas del diseño corresponde a la correcta legibilidad del texto vinculado al discurso aplicado dentro de la solución del diseño. El código que se utilice para la transferencia de valores al objeto diseñado, tiene que corresponder a un punto concreto del contexto. Lo que se dice con el objeto cargado expresivamente por el diseñador, debe de responder a los rangos de interpretación de una colectividad particular, de lo contrario, el objeto, producto del diseño, no podrá ser aceptado con las características con las que se ha proyectado.

Hay niveles de textualidades y de lenguajes. Se conforman por una secuencia de signos normalizados. Tienen normas y reglas que conforman un código. Conocer el

⁵ De acuerdo con Paul Ricoeur, en el escrito *Del texto a la acción*, cuando se ordenan unidades discursivas mayores que la oración, se puede llamar texto. En un sentido más amplio, nos referimos a texto como las diferentes capas signicas presentadas entrelazadas al intérprete, es decir, la realidad.

⁶ Véase BEUCHOT, Mauricio. *Hermenéutica, lenguaje e inconsciente*. Editorial Universidad Autónoma de Puebla, Puebla, 1989, p.15.

código, es componer estructuras de lenguaje. El lenguaje, en sentido amplio, es un sistema de signos. Con el lenguaje se generan discursos, y es el punto en el que la reconstrucción y el entendimiento, generan el sentido impulsado por la voluntad para comprender lo que se le presenta a la conciencia.

El diseñador lo que procura hacer es componer un sistema de signos normalizados que obedecen a cuestiones aterrizadas de una finalidad determinada, como es la solución de una funcionalidad del lugar propuesto, por medio de elementos significantes dentro de una colectividad para direccionar la interpretación del hermeneuta frente al objeto materializado. Se utilizan componentes textuales para generar un discurso dentro de un contexto específico con factores materiales, materializados y cargados ideológicamente, y por lo tanto, históricamente arraigados. El diseñador no puede obligar a la persona que interpreta el objeto, a que lo haga bajo una única manera y con un único resultado. Es imposible que se pueda dictar de manera infalible el resultado de la percepción por un objeto, pero si se busca que con los rasgos representativos transferidos a un objeto, transmita cierta carga expresiva porque se utilizan códigos comunes de un texto determinado.

La hermenéutica como disciplina surge por el interés en interpretar las Sagradas Escrituras; se pretendía entender los diferentes textos Bíblicos para tener certidumbre acerca de lo que se decía y se quería expresar en los libros.

Foucault expone dentro del escrito *Las Palabras y las Cosas*:

«Llamamos hermenéutica al conjunto de conocimientos técnicos que permiten que los signos hablen y nos descubran sus sentidos; llamamos semiología al conjunto de conocimientos y técnicas que permiten saber dónde están los signos, definir lo que los hace ser signos, conocer sus ligas y las leyes de su encadenamiento»

Foucault, 2004: 38)

La hermenéutica es: «un instrumento de comprensión semiótica de los símbolos polisémicos o plurisignificativos (múltiples significados)» (Beuchot, 1989: 9). Y es el acto de interpretación de la realidad. Es cotidiano porque se ejerce en cada momento para hacer los montajes pertinentes de la realidad y conocer el mundo.

La palabra se descifra (a una velocidad muy rápida) y se carga con significados y significantes. Es la fusión de la teoría y la práctica por ser la interpretación en el acto que se pone en escena. Es indispensable conocer el código para encontrar la intención y el sentido de lo que se dice, del texto que se presenta. El código en el lenguaje, se fusiona como una base referencial para entender las diferentes relaciones de la realidad. Es real en tanto que se constata, además, es también referencia; porque decir perro, es vincular la palabra con lo real; el concepto de "*perro, no muerde*", pero si nos remite a lo real, nos refiere. El lenguaje, es un puente entre lo que es y lo que se quiere decir, es una abstracción para hacer una referencia directa con la realidad, con la textualidad.

Los signos tienen varias interpretaciones porque es parte de la naturaleza social. Se presentan diferentes sucesiones de eventos que impactan de manera particular en cada miembro por su misma historicidad. Es una red siempre dinámica y la modificación de uno de sus componentes, implica movimiento para todo el sistema. Algunas veces impacta más que otras porque se suman otros factores que inhiben o magnifican el impacto.

El objeto que se le presenta al sujeto no tiene la capacidad por sí sola de significar. Es el puente para descifrar lo que se encuentra expresado a través de él. Sin hermenéutica no existe proceso de reconstrucción de lo significativo. Las interpretaciones que se hacen de la realidad se dan porque la lectura es multívoca, es decir, no indica lo mismo para todos, ni implica lo mismo para un sujeto en diferentes circunstancias. Pero si pertenece a un rango determinado por la colectividad. El diseñador pretende explicar los contenidos que representa un objeto dentro de una nueva manifestación formal como

producto de un nuevo diseño. Cassirer dice: «En cuanto más avanzada es la formación y articulación de la conciencia y a medida que sus contenidos se van volviendo más “significativos”, esto es, a medida que van adquiriendo la capacidad de “indicar” otros contenidos, tanto más aumenta la libertad con que la conciencia puede transformar una figura en otra mediante un cambio de “visión» (Cassirer, 2003: 190-191). El diseño contiene los rasgos para seguir dentro de la caracterización colectiva, pero se busca una mejora, es decir, encontrar que sea lo más adecuado posible por lo formal del objeto producido y con los contenidos que lo inscriban dentro de lo que se pretende diseñar. Si se diseña una mesa, el producto del diseño debe responder al reconocimiento de lo que es una mesa; su finalidad de uso contiene una serie de condiciones que no permiten que la superficie superior de la mesa sea inestable o vertical de manera permanente. No serviría para ser mesa. Lo mismo sucede con los rasgos fundamentales de cualquier objeto de diseño. Si una silla no tiene una parte para sentarse y el tamaño del objeto es de cinco centímetros, no es una silla, ya que una silla, sirve para sentarse, y además representa múltiples contenidos simbólicos. Si el tamaño o la forma no pertenecen al rango de una silla, puede ser un *juguete* con forma de silla, o ser un *modelo* de una silla, pero no una silla.

Dentro del diseño arquitectónico, el carácter de la edificación debe corresponder a un uso y a un lenguaje determinado para su correcta inserción dentro de un contexto determinado. La composición formal es el recurso para la expresión en uno de los diferentes niveles del diseño, porque es a través del objeto materializado que se interpretarán y reconocerán los rasgos representativos del objeto.

Mauricio Beuchot⁷ explica las ideas de Paul Ricoeur para argumentar la pertinencia del reconocimiento de los montajes que generamos de la realidad. El sujeto

⁷ Véase BEUCHOT, Mauricio. *Hermenéutica, lenguaje e inconsciente*. Editorial Universidad Autónoma de Puebla, Puebla, 1989, 189 p.p.

ejerce la interpretación. Es por voluntad, y al ejercer el acto de diseño, se hace una hermenéutica de los textos en dos niveles: el primero como ser social y el segundo como diseñador. Beuchot dice:

«Ricoeur se ubica en los dos polos del hombre: la razón teórica y la razón práctica, la que rige al entendimiento y la que rige a la pre – comprensión: la voluntad. [...] Interpretar la cultura es interpretar la tensión del hombre que le hace producir su entorno humano a partir de la libertad o desenajenación. Y la libertad tiene su pre – comprensión en símbolos, mitos, metáforas; ellas son el sustrato de la filosofía. [...] La poética de la voluntad es una creación orientadora de la voluntad – como re – creación filosófica reflexiva – a una Salvación Creadora.

Fenomenología existencial, en la que el cogito práctico es intencional, donde cuentan la decisión, el objeto de la decisión y el consentimiento a lo que hay de necesario en mí y fuera de mí: lo no libre, lo involuntario, que se presenta como corporeidad (cuerpo, impulsos, pasiones) y mundanidad (situación en el mundo), viviendo en participación activa y existencial en el movimiento pre – reflexivo de la conciencia práctica: una parte activa que es lo voluntario. Pero como el lenguaje de lo voluntario y, sobre todo, de lo involuntario se expresa en símbolos plurisignificativos, se requiere de la hermenéutica. [...] Siguiendo a Kant, Ricoeur adjudica al sentimiento la búsqueda de 3 cosas típicamente humanas: el tener, el poder y el valor; ellas se concretan por la inteligencia y la voluntad, en economía, política y cultura; pero encuentran aberración por las pasiones, como pasiones de posesión, de dominación y de honor» (Beuchot, 1989: 30-32).

La manera en que los objetos acompañan la construcción de la realidad se presenta porque para cada designación hay un referente arraigado dentro de una condición histórica. Es por la memoria y por los referentes que se traen al momento de interpretar que se encuentran vínculos para la designación. Al momento de tener presente una cosa por primera vez, se generan lazos con el contexto para situar, ubicar y

categorizar; de manera paralela, hay una aproximación al texto mismo, a la cosa, para detectar rasgos que se consideran representativos y significativos del objeto. Se percibe su uso y su jerarquización impuestos como un rango establecido socialmente. Así, al traer los rasgos percibidos de un objeto a la conciencia, se podrá designar al objeto particular, se podrá determinar su carácter, su vínculo, y hasta su nombre si es que se conoce con anterioridad. Se genera un puente entre la historia del objeto y la historicidad del sujeto que designa el mundo por su experiencia. La primera vez que se tiene un acercamiento con un objeto producido y determinado socialmente, se genera una relación propia histórica con los rasgos más sobresalientes y representativos del objeto percibidos por el sujeto.

Si ejemplificamos con un vaso, se puede afirmar que es circular en su base, con una forma cilíndrica y una sola tapa en uno de sus extremos, que sirve para contener líquidos y su tamaño corresponde en promedio para ser sujetado con una mano y poder acercar y contener líquidos generalmente de consumo humano. Podemos imaginar que la historia de un vaso parte de la observación del medio natural de nuestros ancestros. Tal vez un coco, una hoja de árbol o algún recipiente natural fueron algunos de los arquetipos de un vaso. La historicidad del objeto se presenta por la misma historicidad de la humanidad que refleja un momento histórico dentro de los objetos.⁸ La historia del vaso y la historia particular del sujeto en contacto con el vaso, se traslapan para la determinación del objeto por parte del sujeto. Pero como la manera en que el sujeto arma la realidad, se sustenta dentro de un proceso histórico determinado, el objeto se cargará con las relaciones, usos, mitos, y costumbres pertenecientes a un proceso histórico material. Es una reconstrucción sustentada dentro de lo existente para la generación de nuevas formas y maneras de ensamblar la realidad. De acuerdo con Marshall Berman, se ejerce

⁸ Véase *Áreas de pautas, arquetipos y metáforas*. MARTÍN, Fernando. *Contribuciones para una Antropología del diseño*. Editorial Gedisa., España, 2002, p. 84 – 96.

un constante cambio para la creación, «Es esencial, diría con certeza, aceptar el proceso de desintegración como marco de nuevos tipos de integración, usar los escombros como medio para construir nuevas formas y hacer nuevas afirmaciones; sin ese marco y ese medio, no puede producirse un crecimiento real» (Berman, 2003: 359-360).

Dentro del diseño se reconocen los componentes básicos del objeto que se pretende diseñar. Si continuamos con la idea de un vaso, lo que se tiene que reconocer, son las funciones que se deben de considerar al momento de proyectar el objeto para que siga siendo reconocido como un vaso dentro de la colectividad para la que se diseña. Hablando de la constitución arquitectónica, los valores que imperan siempre se funden con los componentes posibles para la realización de una edificación de carácter arquitectónico, y el funcionamiento del reconocimiento opera de la misma manera, solamente que por ser una interpretación con más elementos compositivos dentro del objeto diseñado, se torna con más capas para su interpretación y adecuación. La arquitectura al igual que los objetos construidos por el hombre, conforman el reflejo de un momento histórico representado por la materialización de los mismos objetos. Es una designación en diferente nivel que el lenguaje, pero a la vez, constituyen las capas y sedimentos para la construcción de una realidad objetiva para una colectividad determinada y acotada temporalmente.

El *sentido* es la direccionalidad que se le da a la textualidad. A partir de un reconocimiento del ambiente, por un proceso de ubicación (se contemplan puntos como referencia), se actúa bajo una dirección, en un sentido. Es la direccionalidad la que nos impulsa a orientar el movimiento; la causa hacia un efecto o consecuencia inmediata, hacia el carácter del acto. Es ineludible y ocurre siempre.

El sentido de la reflexión en la hermenéutica es superar lo unívoco (el sentido único) para evitar la equivocidad que se puede producir, entre otras cosas, por el exceso

de significados o por la mala interpretación de los signos por no hacer una referencia clara y directa a la realidad.

Para encontrar el justo medio de los montajes interpretativos y ubicar, se utiliza la analogía, la metáfora y el símbolo. El modelo es una analogía y es lo que vincula con la realidad. Dentro del proceso de diseño modelamos para pre-figurar y monitorear la propuesta de lo que puede materializarse e ir comprobando paso por paso, en un juego entre intuición y razón, las cualidades que se deben de resaltar, mimetizar u omitir para expresar por medio de códigos, una intención plasmada en la expresión.

De acuerdo con Irigoyen⁹, la intención de *lo que se quiso decir* solamente se puede obtener a través de las conexiones analógicas. Es la finalidad de la hermenéutica. Se aplica al autor y a los textos. Se puede presentar en la forma *sintagmática*: asociaciones en el mismo plano; y *paradigmática*: con profundidad, se busca lo esencial.

Creamos porque creemos y porque se mezcla lo conocido y se promueven nuevos sentidos. Se resaltan aspectos y se minimizan otros. La condición creativa es condición social y racional, es partir de una estructura reconocible que se reconstruyen nuevas posibilidades.

El objeto es la finalidad del diseño y la referencia principal es conocimiento del sitio que ocupan los objetos dentro de la memoria de la comunidad en la que se diseña. El diseño se explica desde diferentes planos, uno tiene que ver con lo concreto que se reproduce en el objeto, se ratifica con lo material y sus vínculos, que a su vez, en otro plano se mezclan para dar un significado dentro de un rango asignado por el colectivo y aterrizado en la percepción y juicio del ser social. Un tercer nivel de aproximación al diseño es la actividad que se ejerce al momento de diseñar; parte de una concreción directa en la producción de conocimiento que se produce por el enfrentamiento del

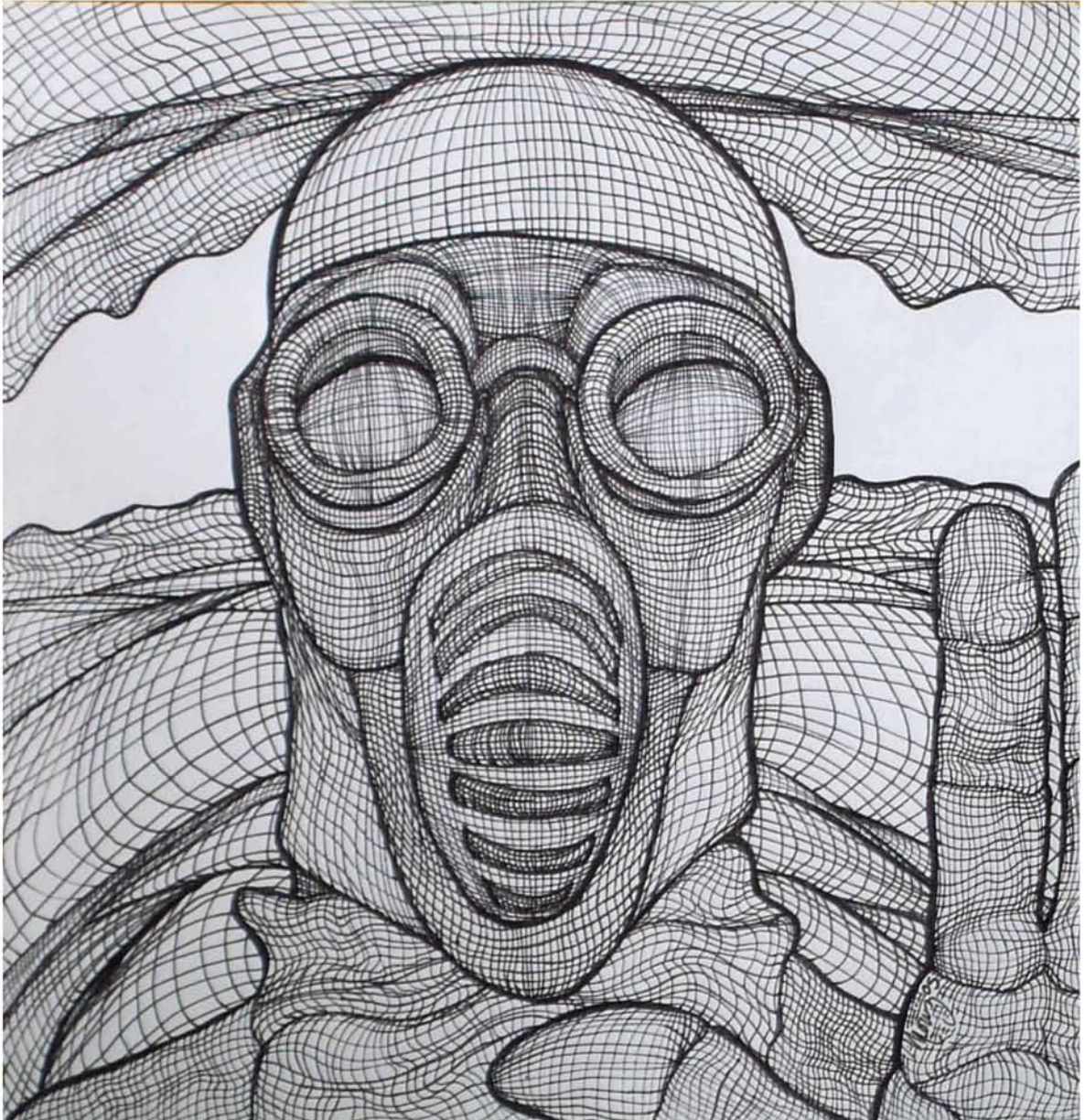
⁹ Véase Jaime Irigoyen, *Filosofía y diseño. Una aproximación epistemológica*. Editorial Universidad Autónoma Metropolitana. México D. F., 1998, 319 p.p.

diseñador al mundo como fenómeno, interpretando la realidad y produciendo su idea en la textualidad utilizando códigos y lenguajes mediados entre lo posible y lo imposible.

Son los objetos los que transportan una postura de forma, estilo e intención de abordar la realidad de un grupo frente al mundo. Toda la realidad tiene un sentido social. Parte del hombre la aproximación al mundo, se interpreta y es para el mismo hombre la construcción de toda la realidad. Entre más general se constituya, mayor es la objetividad que se puede alcanzar, pero inevitablemente, se adaptará la interpretación a la particularidad de cada ser por su misma historicidad. Sin embargo, el diseñador deberá propiciar el resguardo del sentido objetivo y ético al proyectar los objetos constitutivos del reflejo social, para la correcta adaptabilidad colectiva con mira en el progreso de la humanidad.

DISEÑO Y REFLEXIÓN

EL PROCESO DE DISEÑO



DISEÑO Y REFLEXIÓN EL PROCESO DE DISEÑO

Parte de las características que definen al ser humano, se enfatizan con los principios que hacen la diferencia de entre otras especies y nosotros. Es el lugar en donde nos reconocemos, en la medida de haberlo hecho con lo otro. Lo que determina la diferencia de juicios, construcciones de creencias y valores entre los humanos, es la producción, la identificación, la definición, la designación, la discriminación, la significación, la exaltación, la percepción, la relación con diferentes colectividades, el ambiente, las sensaciones y la manera en que se han ensamblado las actividades, es decir, lo que el hombre hace y lo que piensa de lo que se gesta dentro de las relaciones ordinarias y extraordinarias en una secuencia materialista de la historia. Engels explica que: «Según la teoría materialista, el móvil esencial y decisivo al cual obedece la humanidad en la historia, es la producción y reproducción de la vida inmediata. A su vez, éstas son de dos clases. Por un lado, la producción de los medios de existir, de todo lo que sirve para alimento, vestido, domicilio y de los utensilios que para ello se necesitan; y por otro, la producción del hombre mismo, la propagación de la especie. Las instituciones sociales bajo las que viven los hombres de una época y de un país dados, están íntimamente enlazados con estas dos especies de producción, por el grado de desarrollo del trabajo y por el de la familia» (Engels, 2001: 7-8). Es una trama relacional de diferentes niveles en los que el ser humano se ensambla como individuo desde una perspectiva social, cultural y por lo tanto política, para desempeñar las actividades económicas y poder cubrir condiciones de existencia, necesidades y deseos, significando la realidad dentro de una secuencia histórica a través de diferentes maneras de interpretar el mundo. Martín explica: «Utilizando para distinguir al conjunto de diseños propios de una comunidad, el concepto de cultura material parte de la observación que las estructuras generales de orden económico, político y social de una cultura se pueden compartimentar en tres aspectos: los infraestructurales -modos de

producción y reproducción-, los estructurales -economía doméstica y política- y los superestructurales -aspectos creativos, expresivos, estéticos e intelectuales-; enfatizando los aspectos infraestructurales como determinantes de los otros dos. Parte de la responsabilidad en el uso del concepto la tiene una estrategia de investigación antropológico llamada materialismo cultural» (Martín, 2002: 38).

Tal como se explica con anterioridad, el conocer es natural del ser humano; si consideramos que es, el vincular acontecimientos y hechos percibidos con anterioridad y trasponiéndolos con los presentados en otro momento posterior logrando designar lo presentado dentro de una estructura relacionada, podemos decir que es la manera en que construimos la realidad y la base para la producción material con el hacer, con el trabajo. Por la conciencia nos damos cuenta del conocimiento, es decir, el saber. La conciencia es el saber que sabemos lo que sabemos. Según Semon el aspecto que distingue a “lo vivo de lo muerto” es la conciencia. Explica que todo lo viviente tiene historia; «esto es, el modo como lo viviente reacciona a ciertos estímulos presentes depende no sólo de la naturaleza del estímulo momentáneo, sino de estímulos anteriores que han obrado sobre el organismo» (tomado de Cassirer, 1998: 216). Así, lo que sabemos de la realidad se ensambla en procesos históricos *orgánicos*¹ condensando una postura dinámica acerca de la realidad desde cada individuo.

Ser consciente de lo que aparece a la conciencia implica un acto reflexivo, pues al captar una impresión de lo que aparece, se relaciona, se interpreta y se trae al presente (dentro de una estructura representativa) uniendo momentos diferentes dentro de redes relacionales que se organizan por escalas valorativas; se vinculan las dos impresiones distintas y temporalmente distantes y se brindan diferentes planos para su interpretación.

¹ ORGÁNICO: Cualidad para referir a un órgano; se considera como una parte en donde la mayoría de las veces realiza una función específica. Dentro del *Diccionario de Biología* de la editorial Ediplesa se expresa que: “*El trabajo de diferentes órganos constituye las formas de vida superiores organizadas: los organismos.*”

El hecho de que una cosa sea, depende de la indicación y el aprendizaje de la fijación de unidades cósmicas designadas, que son cambiantes por las diferentes configuraciones e interacciones. El fenómeno “cosa que se aparece”, es para nosotros, justamente esa cosa porque fijamos su “posición” dentro de la totalidad de las relaciones perceptivas y significantes. La ubicamos dentro de un contexto determinando en cualidades y funciones.

El objeto que se aparece no tiene la capacidad por sí sola de significar. Sin conciencia no existe proceso significativo. Cassirer explica que: «En cuanto más avanzada es la formación y articulación de la conciencia y a medida que sus contenidos se van volviendo más “significativos”, se hacen más fáciles los cambios y diferencias interpretativas, esto es, a medida que van adquiriendo la capacidad de “indicar” otros contenidos, tanto más aumenta la libertad con que la conciencia puede transformar una figura en otra mediante un cambio de “visión» (Cassirer, 1998: 190-191). En este sentido, el reconocimiento de la realidad se presenta siempre vinculado a redes relacionales que sirven como un *texto* para ser leído por el que presencia el fenómeno. El acomodo de cada componente textual depende de la estructura valorativa aprehendida del sujeto por sus experiencias y por la manera en que se insertan dentro de una secuencia en un fenómeno dado para ser percibidas e interpretadas. Así, se transportan vivencias y valores a un momento determinado, y a los objetos que acompañan nuestra cotidianeidad.

La “cosa que aparece” a la conciencia es un acto de relaciones, percepciones y flujos, que se encuentran cargados por la influencia histórica que nos significan algo. Interpretamos por los nexos aprehendidos, nos pertenecen y se mutan para configurarse en nuevos fenómenos significativos a momento de traer al presente dichas cargas de manera consciente o inconsciente.

El acto de diseño se compone en su estructura interpretativa de la misma forma. Se proyecta hacia el futuro en función de lo aprehendido y de una intención como

producto de un proceso. Se entiende lo que es la realidad y se propicia insertar el objeto producido dentro de un proceso material como un portador de cargas significativas para resolver una necesidad o deseo. Se transfieren determinados rasgos a los objetos que contienen una expresión.

Las diferentes manifestaciones culturales se expresan particularmente porque hay diferentes ideas de lo que es el mundo; se relacionan como un tejido vivo con la naturaleza construyendo y reconstruyéndose sobre su ambiente. La práctica ratifica las creencias y sirve para reconstruir la interpretación de lo somos. Da certeza y sirve como plataforma para acercarnos a la idea de realidad, es decir, nos aproximamos dentro de una red de certidumbres que se representan interconectando una serie de ideas manifestadas como reales dentro de un montaje de lo posible y de lo cotidiano.

El diseño se puede entender desde diferentes campos y encontrar múltiples relaciones entre el individuo, sociedad, economía y ambiente. Estableciendo los argumentos que sustentan el discurso, se encuentra cierta objetividad para aclarar el sentido de lo que se dice.

La actividad del diseño impulsa como una parte del proceso de materialización, la producción de múltiples objetos que acompañan al hombre dentro de su creación ideal y real del mundo, y dentro de la producción y reproducción de la vida inmediata. Andre Ricard dice: «Lo que solemos llamar los **objetos** forman un grupo importante de artefactos poco complejos, cuya función/útil suele evidenciarse en la propia forma y en los que la participación del usuario es decisiva» (Ricard, 1982: 50). En desacuerdo con lo que Ricard expresa, los objetos adquieren diferentes niveles de complejidad en forma, función y significado porque se generan a partir de lo posible materialmente hablando dentro de una red histórica. Para un fin determinado se diseña con componentes determinados, pero cualquier diseño se arraiga bajo condiciones históricas materiales, que son su sustento dentro de lo real. Si se introducen como objetivos fundamentales la transmisión

de un mensaje a través un medio gráfico, el diseño se enfocará a la producción de un medio gráfico, ya sea con un cartel, espectacular o cualquier variante que contenga la solución de lo requerido. Si el objetivo es un contenedor de agua que sirva para beber, los componentes con los que se inicia el diseño se enfocarán a la forma de un vaso, taza, o algún contenedor dentro del rango formal (incluyendo el tamaño proporcionado para poder beber agua) para que el objeto se pueda utilizar como se ha solicitado. Y si la solicitud de diseño contempla el acto de habitar, entonces, los ingredientes con los que se planea la forma del objeto incluirán la percepción del espacio por el habitante, las funciones que se realizarán dentro de dicho objeto, las relaciones entre los objetos vecinos, entre otros parámetros para su formalización.

El diseño arquitectónico contiene en su impulso inicial el desarrollo de un objeto con designación de arquitectónico. Por un lado se introduce en el proceso de diseño, y por el otro como una especificidad de arquitectónico. Por lo tanto se puede abordar desde dos puntos para entender sus cualidades particulares. El primero como un proceso delimitado, como un acto de pre-formalización dentro de la constitución materializada de un objeto. El segundo, como un acto que incluye el acercamiento a las cualidades y componentes particularizados de lo que es la arquitectura, es la revisión de las partes y relaciones que se introducen dentro del proceso para obtener una finalidad concreta, la arquitectura. Dentro del presente escrito el énfasis se produce en el diseño como proceso de materialización dentro de un sistema histórico de lo material, aunque las dos instancias se construyen dialécticamente.

Diseñar, «*seña*, del latín *SĪGNA*, plural de *SĪGNUM* '*señal, marca*', '*insignia, señalar*', señalamiento, Señuelo '*figura de ave para traer al halcón remontado*', '*cualquier cosa que sirve para traer otras aves*', '*incentivo*', contraseña, **Diseñar**. 1535, del it. *Designare* '*dibujar*', y éste del latín *DESIGNARE* '*marcar*', '*designar*'» (Corominas, 2000: 530). Es el acto de proyectar la forma de un objeto para solucionar un requerimiento

específico de una necesidad o deseo inserto dentro de un proceso de producción. Es creación y es un acto productivo, es práctico sustentado en la reflexión, es trabajo. Por eso Francisco García dice que: «El hombre al transformar a la naturaleza y al hombre, realiza una acción de poética y praxis simultáneamente. El diseño es poiesis y proaxis» (García, 1996: 22). El diseño es el acto de designación de la forma a través de la composición cualitativa y cuantitativa de las partes potencialmente realizables.

El diseño es un acto humano pertinente para ser pensado, y útil (por su uso). Las dos condiciones no son contradictorias ni independientes. Es un proceso que en la finalidad, se construye también desde el punto de las ideas y recae sobre la construcción de todo el proceso de producción. Como lo comenta Irigoyen, «El diseño es un proceso de adaptación y sus imágenes se remiten a ser solo verdaderas, o no. Sin embargo, también pertenecen al mundo objetivo. Sus actos y formas no son sujeto de pura fe. Es parte indisoluble de las fuerzas productivas que desatan las posibilidades de la tecnología y la ciencia en cualquier cultura. Las estimulaciones, son parte activa del proceso productivo de la reproducción social» (Irigoyen, 98: 111).

Con la transformación del entorno natural se pretende generar un resultado determinado como producto, es una suma de elementos materiales vinculados por la fuerza de trabajo introducida dentro de un sistema que opera con diferentes niveles de intenciones y finalidades. Louis Althusser explica que un modo de producción es: «una «combinación» particular entre elementos. Estos elementos son la acumulación financiera (la del «hombre de los escudos»), la acumulación de los medios técnicos de producción (herramientas, máquinas, experiencia de los obreros en la producción), la acumulación de la materia de la producción (la naturaleza) y la acumulación de los productores (los proletarios desprovistos de todo medio de producción). Estos elementos no existen en la historia para que exista un medio de producción, sino que existen en ella en estado «flotante» antes de su «acumulación» y «combinación», siendo cada uno de ellos el

producto de su propia historia, pero no siendo ninguno el producto teleológico ni de los otros ni de su historia» (Althusser, 2002: 66). Lo que se pretende con el diseño es generar una forma, pero necesariamente se genera dentro de un sistema de relaciones materiales e ideales para el reconocimiento del objeto. Se parte reconociendo las cuestiones materiales, de las condiciones de producción y de la potencialidad para la materialización. El proceso es un acto real y se ayuda de diferentes herramientas para su concreción.

Irigoyen expresa que: «En el proceso de producción, o mejor dicho, de reproducción de la realidad, las herramientas de trabajo son productivas antes que sólo formas. Ahora bien, para objetivar las cosas se requiere la forma, es cierto, pero debemos entenderla no como condición para la existencia material del objeto, sino como parte de su naturaleza en la medida en que sólo es una de sus posibilidades de existir» (Irigoyen, 1998: 85). Con lo anterior en mente, la producción de la forma de un objeto es un acto productivo, es trabajo, y es a su vez, la manera en que reproducimos la realidad porque con la generación de un objeto, estamos cargando con diferentes cualidades y valores a las relaciones que se generan a partir de la vinculación entre el objeto y el modo en que entendemos la realidad. El objeto adquiere diferentes niveles relacionales. Por un lado, funciona como una herramienta, como una prótesis del hombre porque funciona como conector para la realización de alguna actividad que no recae en el mismo objeto. Por el otro lado, se transforma en una metáfora al ser un signo que representa alguna otra cosa diferente al objeto y que nos sirve para entender la realidad. Martín manifiesta que: «Un objeto, cualquiera, siempre un vehículo, un medio que, más allá de sus funciones precisas, permite evocar creencias, historias singulares e imágenes colectivas» (Martín, 2002: 21). Por eso, el objeto funciona como un referente y como una herramienta. Por ejemplo, en el Museo di Castelvecchio, restaurado por el arquitecto Carlo Scarpa en Verona, las escaleras funcionan para conectar al visitante a diferentes niveles, pero según Sergio Los, también son un referente de *los laberintos de escalones* dibujados por

Piranesi (Los, 2003: 82). Las escaleras se proyectaron para funcionar y conectar dos partes de la edificación, pero también se realizaron utilizando rasgos representativos y reconocidos que vinculan un objeto con otro. Son un puente entre una condición de la materia, la tangibilidad de las escaleras y materiales (por su naturaleza, su dureza y su composición), y la producción de la realidad porque funciona para vincular dos partes históricas en un momento dado. Se conectan a través de una transposición de características y valores atribuidos a los objetos, diferentes lugares dentro de la construcción de lo ideal a lo real y viceversa.

La arquitectura es un fin por un lado, y es un vínculo con diferentes formas de producción y reproducción de la realidad. Es un fin si se considera el límite como la producción inmediata de un objeto con determinadas características para designarse como arquitectura. Es un objeto que se delimita y se reconoce con atributos por su composición, tamaño y componentes acotados en el plano tangible. Además, es un vínculo porque funciona como conector entre un nivel material y un sistema de ideas dentro de las formas en las que ensamblamos la realidad transformando e interpretando el mundo por la percepción. De acuerdo con Hans Ibelings, en la arquitectura «tenemos un significado que se manifiesta desde la propia apariencia de la arquitectura y en como se utiliza y, sobre todo, en cómo se experimenta» (Ibelings, 1998: 133). Desde el presente punto, se define a la arquitectura como un objeto cualificado cargado con múltiples relaciones e interpretaciones dentro de un entorno dado, proyectado para que en potencia se pueda ejercer el acto del habitar. Múltiples teóricos de la arquitectura han propiciado el estudio de la arquitectura y lo que puede significar en un momento determinado para un sector específico de la sociedad².

² Norberg-Schulz explica que los objetos culturales y sociales se representan dentro de un marco arquitectónico por medio de la simbolización. Se representan y se interpretan de acuerdo a un bagaje. Ver: NORBERG-SCHULZ, Christian. *Intenciones en arquitectura*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 3ª edición, 2001, 240 p. p.

La experiencia del mundo es lo que nos permite conocer y construir ideas. Lo perceptual tiene que ver con el sentido o explicación que tenemos del mundo. Dependiendo de lo que se pueda entender de una experiencia (tendrán que ver los factores y discriminaciones involucrados en el acto de manera directa o indirecta al vincularse con un fenómeno experimentado anteriormente), es la manera en que se abordará la percepción; es decir, en como se entiende lo que se vive. La percepción se produce dentro de cada individuo, pero los individuos no viven aislados. Parte de la particularización de la percepción se presenta por ser un producto cultural; se educa, se aprende y aprehende a partir de la interacción. Irigoyen explica:

«La realidad no se hace con formas como si no tuvieran sustancia. Ellas son parte inclusiva de la realidad de los objetos. Lo que los individuos hacen es transformar cosas u objetos para constituir permanentemente nuevos planos de esa misma realidad. El trabajo es el único medio para hacerlo, pudiendo estar constituido por actividades tan complejas y tan naturales como conocer, o imaginar o abstraer. Pero no se toman o disponen formas, sin contenidos o sustancias, para hacer la realidad en el sentido empírico del término.

La subjetividad no se vuelve objetividad en el mismo plano de su origen, o viceversa; la objetividad no se vuelve subjetividad sólo por la voluntad de decirlo.

Aunque se puedan establecer como coexistentes, es necesario distinguir, como Marx lo hace, entre la realidad como totalidad empírica, la realidad individual como portadora de la ideología, y la realidad en que se involucran los hombres con sus intereses, sobre todo cuando se refieren a la realidad material, es decir

Robert Venturi, en su libro *Aprendiendo de las Vegas* explica que: “*Los arquitectos modernos han sustituido un conjunto de símbolos (eclecticismo histórico – romántico) por otro (proceso industria – cubismo), pero sin ser conscientes de ello.*” Ver: VENTURI, Robert. *Aprendiendo de las Vegas*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 3ª edición, 1998, 228 p. p. Dentro del Libro *Contradicciones en Arquitectura*, expresa que hay niveles diferentes y hasta contradictorios de significados y uso en la arquitectura Ver: VENTURI, Robert. *Complejidad y contradicción en la arquitectura*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 9ª edición, 1999, 234 p. p.

económica, política y social, la histórica. Obviamente la realidad como totalidad no se reduce a la realidad del sujeto» (Irigoyen, 1998: 86).

Todo lo que creemos que es el mundo, es una condición incluida para poder percibir. Se suman las condiciones que tenemos como especie y son un puente para introducir los fenómenos que *gatillan* cambios en el sujeto, y que transformamos en señales o datos, articulándolos, con lo que se establece un bloque relacional traducido en lo percibido. No se presenta la información en el medio, lo que el sujeto hace es ensamblar su realidad a partir de los fenómenos presentados ante él, y genera la información del medio partiendo de los acontecimientos dentro de un mundo objetivo, interpretados por su experiencia y aprendizaje. Como lo explica Ricard, «Todo los conocimientos que poseemos en nuestro espacio mental consciente, los hemos aprendido del medio en el vivimos y todos los sentimientos que nos habitan en ese mismo espacio mental –pero en la esfera de la no conciencia- también los hemos «aprehendido», sin saberlo, en ese mismo entorno. [...] Todo lo que podemos imaginar en nuestro espacio mental proviene siempre de ese material externo que hemos captado, o simplemente visionado, y que en alguna manera sabremos combinar, amalgamar, trastocar o refundir, hasta formularlo en una nueva coherencia configurativa» (Ricard, 1982:135).

El elemento estructurante de la realidad es el esquema. El esquema es la base para conocer, y sirve para conocer y reconocer la realidad. Funciona incorporando partes (siempre referidos a la realidad) del sistema existente en tiempo y forma en diferentes niveles. Conocemos esquematizando porque nos permite relevar la realidad, referirla, formalizarla, y regresarla al nivel real dentro de un proceso dialéctico. Se reconstruye la estructura para poder leer la realidad, si no se consigue en el primer acercamiento, se incorporan nuevos esquemas o se modifica en un segundo o tercer nivel. Se estructura la *cosa que se presenta* y la referimos, la acotamos y se objetiviza para conocer. Las referencias y acotaciones se presentan dentro de un sistema orgánico de relaciones

sociales en donde existe un sustento ideológico que nos remite a la idea acabada, o parcialmente acabada del mundo.

Existe una gran diferencia en la conceptualización de lo que es un objeto, y lo que es el objeto dentro del plano de lo objetivo y real. Se vinculan por el acto del reconocimiento y se transfieren las designaciones del mundo Irigoyen expresa: «Todo objeto de diseño exige la descripción como antecedente para su comprensión. Cualquier forma de descripción como protocolo de entendimiento remite a la organización lógica del objeto. Sin embargo no son equivalentes. Aunque con enorme facilidad la lógica del objeto de diseño puede parecer limitada a su descripción. Al planteamiento de la alternancia de sus elementos. En este sentido, se equivocan y reducen sus posibilidades cognitivas. La descripción es algo más que el principio con el cual se presenta e introduce un objeto de diseño al ámbito de la cultura y del conocimiento. Se trata de un acto organizacional donde lo más importante radica en proponer determinadas pautas conceptuales que sirven, justamente, para materializar los posibles contenidos del objeto de diseño. Desaforar la importancia formal de los objetos de diseño puede llevar a la sobreestimación de aspectos solamente descriptivos. Sin contenidos se promueve irremediabilmente la especulación» (Irigoyen, 1998: 23-24). Se reconocen cualidades que funcionan para relevar la realidad, se delimita una parte del sistema orgánico en el que se presenta el mundo; se designa, y es con la palabra con lo que transportamos y referimos una parte de la totalidad. A su vez, la palabra niega la realidad porque no es la realidad misma, sino un nivel referencial para conocer, reconocer, ubicar, delimitar y designar lo objetivo de la realidad. El concepto nos sirve para saber y reconocer un objeto o fenómeno dentro de la realidad. Funciona como referencia al agrupar un conjunto de fenómenos u objetos con características similares o iguales reconocidas y consensualizadas por una colectividad. El concepto no es la cosa misma, pero funciona para traer una parte de la realidad con la palabra. El concepto define, a través de la

palabra, lo que es una parte identificada del mundo. El concepto es la explicación y definición consensuada para referir, para designar. Gastón Bachelard dice: «Los conceptos son cajones que sirven para clasificar los conocimientos» (Bachelard, 1997: 108).

El diseñador utiliza el concepto para limitar y enfatizar las características de lo que se requiere diseñar. Por ejemplo, si la solicitud para el diseñador es una casa, se partirá del concepto de **casa**, haciendo una referencia de las imágenes conocidas y reconocidas de casas. Se teje la idea de lo que es el objeto con el uso y con diferentes niveles interpretativos para expresar una parte de la realidad. Xavier Monteys define que HOGAR: «hace referencia a un modo de domesticar el fuego hasta convertirlo en fuente de calor y en energía para cocinar. No es de extrañar, pues, que llamemos a nuestras casas hogares, aun cuando el elemento que les ha dado nombre ya no exista» (Monteys, 2002: 104).

Dentro del diseño arquitectónico, los factores que se relacionan en la composición del objeto, tienen que ver con las maneras en cómo se habita y en cómo se experimenta el espacio, es decir, las formas en que se desarrolla el individuo desde su manera de entender la realidad a partir de las interacciones aprehendidas de las cuestiones económicas, culturales, políticas y sociales para percibir en un momento dado su entorno próximo. Peter Eisenman (arquitecto) genera una explicación de la constitución de la materialización de la arquitectura a partir del reconocimiento de diagramas generados por la lectura de factores sociales. Explica las características de los diagramas de Deleuze de la siguiente manera: «no tienen una estructuración, o dimensión formal. Es un funcionamiento abstracto desde cualquier obstáculo o fricción, sin importar el uso específico. Es un movimiento importante de la clásica idea de arquitectura. Eisenman (utilizando planteamientos de Deleuze) dice: un diagrama no es largo como un auditorio ni es un archivo visual, pero un mapa, una cartografía es coextensiva desde el campo social.

Es una máquina abstracta. Los diagramas, entonces, forman materia visible, y formalizan funciones articulables»³.

Lo que se puede determinar entre habitar y habitabilidad parte de la referencia y designación con que se plantea. En primera instancia, *habitar* se puede tomar como una acción propia del hombre al ejercer el acto de utilizar un lugar, *de estar con vida en*, con su capacidad física, ideológica, psicológica. Por el otro lado, *habitabilidad* es una cualidad que vincula la percepción del sujeto en el presente con una serie de referentes en función de su historicidad; es una transferencia de valores a un contenedor determinado que se hace a partir del ser humano haciendo referencia al lugar percibido. Parte del hombre y de acuerdo con un consenso, que inicia por la percepción del individuo y sus relaciones (interiores y exteriores), se estipula como un rango cualitativo. La habitabilidad es móvil porque las nuevas experiencias propician una extensión, contracción o un salto hacia otras cualidades percibidas de orden cualitativo; y el habitar se fija como acto un moral, se ejerce en la forma de morar.

Ahora, si percibimos el *espacio*, lo empezamos a designar, comparar, clasificar, en pocas palabras, se tiene una experiencia de lo que se percibe del espacio. No se abarca la totalidad de lo que es el espacio, sino que se reconoce una fracción limitada interpretada por el sujeto; el espacio se percibe como *espacialidad*, se reconoce en función de las relaciones que se proponen con contenedores y contenidos. Por ejemplo, si se considera al Jardín Central de la Ciudad Universitaria de la Ciudad de México, como un lugar amplio, es porque se compara, de acuerdo a la experiencia del que emite el juicio, con otras vivencias en donde su percepción fue diferente y los límites relacionados y considerados se encontraban en distinta proximidad al observador. Sin embargo, la referencia con la que se compara puede generar un juicio diferente. Si tomamos la misma referencia (Jardín de la Ciudad Universitaria) y la comparamos con toda la Universidad, se

³ Ver EISENMAN, Peter. *Diagram Diaries*. Editorial Thames &Hudson, Italia, 2001, 241 p. p.

puede decir que no es amplio, sino reducido. Eso no quiere decir que el espacio se modifique en dimensiones, sino que lo que se percibe de las relaciones tomadas, genera una percepción particular del espacio, es decir, una espacialidad. Existe una manera natural de experimentar la *espacialidad*, intervienen procesos psico-biológicos y de percepción, y desde un enfoque fenomenológico, se presenta al sujeto, se nos *aparece* el espacio traducido como espacialidad. Bachelard dice acerca del espacio percibido que: «A su valor de protección que puede ser positivo, se adhieren valores imaginados, y dichos valores son muy pronto valores dominantes. El espacio captado por la imaginación no puede seguir siendo el espacio indiferente entregado a la medida y a la reflexión geométrica. Es vivido. Y es vivido, no en su positividad, sino con todas las parcialidades de la imaginación» (Bachelard, 1997: 28). Y vinculado con lo que explica J. P. Guilford, se puede decir que un componente del pensamiento y de la imaginación, es la capacidad simbólica o imaginativa (Guilford, 1994: 55), es decir, la forma secuencial en que esquematizamos de manera abstracta las relaciones generadas del exterior y del interior, vinculadas a nuestra experiencia.

La construcción de acuerdos directos e indirectos se establece por consensos. El principio del reconocimiento de que uno no es el exterior y que el exterior se comprende dentro de una trama relacional, funciona como base para la ubicación de los objetos dentro de un momento determinado. Es un intercambio de múltiples relaciones históricas para proporcionar una explicación y un conocimiento de nuestra situación en un *tiempo-espacializado*.

El espacio⁴ se da como un fenómeno. Se percibe desde el ser como una relación interior- exterior del individuo, pero al agregar el acto interpretativo, se da un determinado sentido, se percibe calificado, se experimenta como especialidad. El espacio cambia de

⁴ Dentro del *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*, Joan Corominas explica de ESPACIO: “h. 1140. Descendiente semiculto del latín *spatium* ‘campo para correr’, ‘extensión, espacio’.

ubicación categórica y se nos presenta como espacializado (por la designación); se experimenta, se discrimina, se vive. La espacialidad es lo que el hombre percibe del espacio, con sus características y rasgos (de un lugar) percibidos. Werner Wolff dice acerca del espacio: «Como la actitud ante el tiempo, la actitud ante el espacio depende de la madurez, las experiencias y el tipo cultural» (Wolff, 1962: 306).

El *lugar*⁵ tiene su construcción, al igual que la espacialidad en el ser humano. Pero el espacio y el lugar difieren en su naturaleza porque el espacio es parte constitutiva de la realidad objetiva. El hombre no genera el espacio, solamente lo percibe y lo percibe como espacialidad. Así que la diferencia no radica solamente en el nombre, sino que se expresa como una relación entre el sujeto y su entorno, lo que reconoce como próximo o lejano, de lo igual y desigual dentro de un sistema de relaciones para el establecimiento de lo que se conoce en el plano real.

El lugar tiene que ver con una serie de mecanismos de apropiación, reconocimiento, y ubicación de los elementos compositivos de un escenario determinado, es decir, se designa referencialmente por el sujeto que observa y se relaciona con su entorno. No existe un lugar que perdure a través del tiempo sin el hombre, porque para que su condición calificada persista tiene que existir un sujeto que determine e identifique las relaciones y determinaciones, es decir, que ubique. Todas las relaciones objeto-sujeto son temporales, duran mientras el sujeto se encuentre involucrado. La condición de existencia de un lugar se encuentra determinada por el nombre, no es una cuestión natural, sino una de las posibles designaciones de acuerdo a los atributos reconocibles por un sector de la sociedad.

⁵ Dentro del *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*, Joan Corominas explica de LUGAR: “h. 1100 /locar, 933, y logar), SS. XII-XIV). Del lat. LOCALIS ‘local, del lugar’, deriv. de LŌCUS, ‘lugar’.”

Ignasi de Solá Morales, dentro de “*Lugar: permanencia o producción*”, explica que «Lugar es reconocimiento, delimitación, establecimiento de confines. [...] El lugar como fundamento, como *fons*, lo que está debajo, pertenece a culturas que encuentran la identidad luchando contra el paso del tiempo, tratando de atraparlo a través del rito y del mito».

Al construirse la espacialidad, se construyen límites, se hacen lugares. Los lugares tienen que ver con acuerdos, se fijan y se perciben los rasgos materiales por las relaciones históricas recreadas. Eso es una de sus condiciones. El espacio y la materia no son producto de la creación del hombre en el plano de su naturaleza, pero la manera en que lo percibimos, configuramos y significamos desde lo tangible a lo ideal, se genera por el impulso de *la producción y reproducción de la vida inmediata*.

Si se puede describir el lugar, es porque se han percibido características que lo definen; así que se el diseñador propicia el reconocimiento de determinados rasgos representativos y atractivos para ejercer el acto de diseño dentro de una zona limitada, el objeto y su relación con el entorno próximo.

El diseñador transfiere cierta expresividad en los objetos. El término: EXPRESIÓN, de acuerdo al Diccionario Real de la Lengua Española, es: «*(Del lat. **expressio**, -ōnis). 1. f. Especificación, declaración de algo para darlo a entender. **Reducir algo a la mínima ~.1. fr. Mermarlo, disminuirlo todo lo posible***»⁶. Es encontrar lo que contiene lo fundamental que se transmite a través de los actos plasmados dentro de una secuencia de tiempo, o dentro de la materialidad concreta manipulada con una intención determinada. Por lo tanto, si se habla de la expresión del habitar, se habla de lo esencial que se manifiesta dentro del acto mismo de ejercer la ocupación al habitar. Son los mitos, ritos, creencias y costumbres los que se expresan dentro de la forma particular que toma la actividad misma del ejercer el habitar, y que se traduce materialmente por la intencionalidad del hombre.

Con el término de producción arquitectónica nos podemos referir al acto de la materialización de un objeto destinado al ejercer el habitar, por lo tanto, si se suma la expresión del habitar, nos referimos a la intencionalidad misma que contiene cargas y códigos de la forma del habitar dentro de la constitución del proceso de producción del objeto (arquitectura). Así, el habitar

⁶ (referencia tomada de la red el 09 de octubre de 2005 en: http://buscon.rae.es/drael/SrvltGUIBusUsual?TIPO_HTML=2&TIPO_BUS=3&LEMA=expresion

contiene siempre una expresión y se transfiere a la materialidad de los objetos que produce el hombre.

Katzman lo explica:

«La cultura material, como el resto de la cultura, es producción humana que se añade a la naturaleza, pero la materia tiene aquí un papel más directo y preponderante, es la intermediaria entre productor y receptor» (Katzman, 1999: 233).

La forma en que reaccionamos dentro de las maneras de producción y reproducción de lo tangible e intangible, es impulsada por la idea que tenemos del mundo. Ese es el principio de diseño.

Oskar Lange dentro del libro Economía Política expresa: «La actividad humana encaminada a la utilización de las reservas de las fuerzas de la naturaleza con el fin de crear bienes, la designamos con el término de producción; en cuanto a los bienes obtenidos por medio de tal actividad, los llamamos productos. [...] La producción de la actividad humana adapta las reservas y las fuerzas de la naturaleza a las necesidades humanas. Se trata de una actividad consciente e intencional. Y precisamente esa actividad intencional y consciente es la que diferencia al hombre de los animales, y se compone de diversas clases de acciones que designamos con el nombre de trabajo. Mediante el trabajo, el hombre actúa sobre la naturaleza, la transforma de acuerdo con sus necesidades» (Lange, 1986:12).

El proceso de producción (arquitectónicamente hablando) tiene como finalidad la materialización de un objeto con cualidades de habitabilidad, es decir, produce un objeto a través del trabajo para un fin siguiente: ejercer el acto de habitar. Por lo tanto, el diseño es una parte del proceso de producción, que se designa al objeto en su aspecto formal para ser materializado en el término del proceso.

La delimitación del diseño se presenta por el mismo proceso y su finalidad. Los límites se marcan por las funciones determinadas que se encuentran potencialmente en las relaciones propuestas dentro de la forma. Al momento en que el diseñador (arquitecto) ejerce la actividad de diseñar, juega un papel como diseñador, pero también como ser social. El reconocimiento de las funciones es pertinente para el mismo reconocimiento de los límites, capacidades y cualidades. Irigoyen dice que: « [...]el proceso de diseño tiene fases o momentos de realización, mas o menos diferenciados, cuya plena identificación frecuentemente resulta difícil de establecer dado su carácter aleatorio, cambiante, permanentemente ajustable a los criterios y procesos de reflexión de donde se parte. De aquí su diferencia sustancial con los procesos de orden científico que no se permiten tanto devaneo; aquellos donde el punto de partida individual o subjetivo poco tienen que ver. Pero no por eso el diseño se encuentra, como actividad reflexiva, sin parámetros rigurosos para conseguir sus fines. El diseño tiene una determinada lógica, fincada en la racionalización de sus procesos a través de los cuales se imponen condiciones específicas y peculiares al momento de prefigurar y figurarlo, con ella se constituye la única manera de garantizar los mecanismos desde donde se establece el importantísimo, ordenamiento de los atributos de los objetos, y el diseño mismo como proceso» (Irigoyen, 1998: 14).

La diferencia entre diseñar y otras actividades, que pueden parecer similares (como producción de arte), es que la validez general de la acción recae sobre el proceso de producción, es decir, el diseñar es la prefiguración del objeto y su función útil es la previsualización del objeto. La actividad se hace plena por la materialización del objeto en la que interviene un acto de voluntad e intención. Yves Zimmermann afirma: «El arte es arte, el diseño es diseño»⁷. No se presenta la distinción solamente por una cuestión directa del

⁷ Ver artículo de Yves Zimmermann *El arte es arte, el diseño es diseño*. Dentro del libro *Arte ¿? Diseño*. Editado por la Gustavo Gili con la recopilación de Anna Calvera, p. 57-73

acto creativo, sino la diferencia radica en que dentro del diseño, la voluntad genera el acto productivo con la proyección de un producto en el que recaerán las intenciones al materializarse dentro de una secuencia de producción, y no solamente dentro del acto creativo como ocurre con el arte.

En principio, el diseño tiene una finalidad clara, en donde, solamente se realiza por la integración del mismo, a un proceso de producción. Sin la mira clara y con las condiciones plenas de ser materializado el objeto, no hay diseño. Puede ser un ejercicio de diseño, pero no una actividad propia de diseño. La actividad se hace legítima por el fin: la materialización del objeto.

No existe diseño aislado ni independiente del proceso de materialización de un objeto. Si se diseña, es porque se pretende materializar.

En el caso en que no se materialice el objeto, si se presenta un diseño legítimo (como actividad), no se desvaloriza, sino que queda trunco el proceso de materialización. El diseño no se valida por si solo, se valida por las relaciones dentro del proceso impulsadas por el pre-visor. Así que, el diseño adquiere otro nivel relacional en función del objeto materializado dentro de los aspectos históricos y reales, y no como ejercicio lúdico pre-figurativo.

El diseño pretende transmitir la idea de la forma de un objeto para ser materializado. Lo hace a través de representaciones de la realidad. Por ejemplo, en arquitectura se utilizan modelos y diagramas digitales, maquetas (objetos 3 dimensiones) y planos o dibujos (2 dimensiones) para plasmar la manera en que se edificará y se constituirá la forma final. Es una referencia con el objeto final, es decir, un plano es la representación formal de un objeto, pero no es el objeto, no es la arquitectura. La representación tampoco es el diseño; la representación es la explicación, transmisión del producto del diseño y su constatación. La representación a través de los planos y diagramas dentro del diseño funcionan como un vehículo para la expresión misma del

diseño. Es la manera en que se desarrolla y explica (para transmitir) las relaciones de formalidad de un objeto. Con las representaciones, el diseño se expresa como modelo de la realidad, pero no es el objeto de la realidad en sí. “El diseño de una casa no sirve para habitar”. El diseño no es la representación. Utiliza al dibujo como materia para su propio ejercicio. Funciona como una herramienta o un puente para vincular la actividad interior del diseñador con la exterioridad para ejercer un proceso dialéctico y poder verificar (monitorear) las condiciones propuestas y aplicar los ajustes necesarios.

La representación, dentro del proceso de diseño, es la abstracción e idealización que presenta ciertos rasgos de la realidad. Ludwig Von Bertalanffy explica que: « [...] es una imagen esquematizada de la realidad, en el sentido de que determinada construcción conceptual está inequívocamente vinculada a ciertos rasgos de orden en la realidad; precisamente como los planos de un edificio no son el edificio, ni lo representan en modo alguno cabalmente, con la disposición de los ladrillos y las fuerzas que los retienen juntos, lo cual no es óbice para que exista una correspondencia inequívoca entre lo trazado en el papel y la auténtica construcción de piedra, metal y madera» (Von Bertalanffy, 2000: 85).

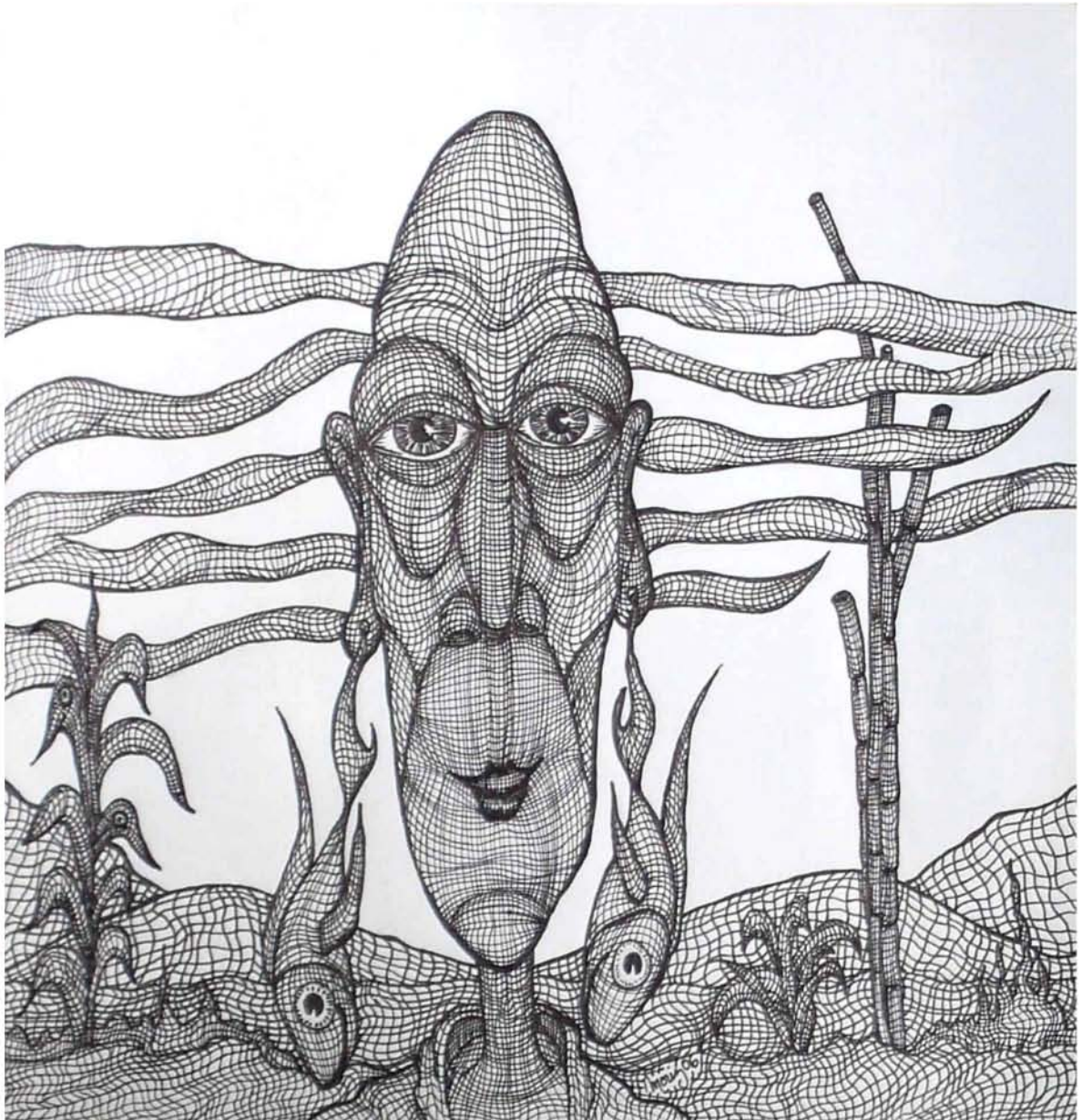
El diseñador estructura las ideas acerca de lo que puede ser el objeto y sus componentes con esquemas. Los códigos simplifican la adecuación de las relaciones reales, dentro de un campo abstracto, para su procesamiento y después llevarlo a los términos de la realidad objetiva. «Por ello siempre será referencia del propio proceso. La construcción del objeto de diseño subordina la memoria, la inteligencia, la razón, la percepción, etcétera» (Irigoyen, 1998: 288). Así, en un proceso de constitución de la realidad, se trabajan diferentes niveles. El diseño trabaja con las características en potencia del objeto que se materializará funcionando como un engrane dentro de los procesos de producción y reproducción de la vida inmediata. Siendo nosotros la única especie que describe su mundo con relaciones simbólicas; el único que significa de manera superlativa las relaciones de la realidad con una herramienta bajo la mano

transformadora para sustentarla con metáforas; el único con un proceso histórico material hecho consciente y puesto en escena con la palabra.

Cada afirmación del presente escrito se encuentra limitada históricamente (como esta misma afirmación).

DISEÑO Y REFLEXIÓN

NOTAS FINALES



DISEÑO Y REFLEXIÓN NOTAS FINALES

La reflexión permite ejercer una práctica mucho más pertinente. La *praxis* no se puede desligar de la teoría porque solamente se puede empezar de lo que se conoce y se encuentra dentro de lo que es posible y factible. No podemos crear nada partiendo de nada; existen siempre los referentes. Sólo podemos crear con base en lo que conocemos y tenemos. Por lo tanto, es legítima la reflexión profunda porque consolida una base productiva, que se desdobra, en primera instancia, en la manera en cómo reconocemos el mundo y por lo tanto, en cómo ejercemos la práctica. Se puede decir que la práctica y la teoría se construyen de manera dialéctica porque identificamos e interpretamos rasgos de la realidad que conforman al sujeto para generar aspectos de identidad¹; y con base en la reflexión (de la teoría), se modifica la práctica. El proceso es permanente para la sustentación de lo que se interpreta de la realidad. La reflexión da certidumbre y contiene por vocación carácter productivo; promueve que se reconozca lo que se conoce, es decir, brinda sentido de conciencia, saber que se sabe lo que se sabe. Irigoyen explica que: «La filosofía, o la reflexión, es el puente ineludible entre los aspectos subjetivos del diseño y sus condiciones materiales, entre las posibilidades de su teorización y las prácticas proyectuales» (Irigoyen, 1998: 21).

Si partimos desde una postura Materialista Histórica (dialéctica), utilizando ideas explicadas por Karl Marx, podemos generar una secuencia de elementos como estructura de explicación del reconocimiento de la realidad del individuo a través de la conciencia. Se parte de una categoría fundamental: el Trabajo; determina la producción y reproducción de la vida real. Es la manera en cómo sostenemos la idea del mundo con base en lo tangible que se manifiesta, en primera instancia, en la actividad productiva. El

¹ De acuerdo con el doctor Irigoyen: "Se plantea la identidad como un proceso lógico, no ideológico; donde la constitución de su naturaleza se da basada en discriminaciones sucesivas y no a partir de la irresponsable justificación de una supuesta base ontológica".

trabajo es la manera cómo nos identificamos dentro de la estructura social porque es una práctica particular que, dialécticamente tiene una constitución fundada dentro de las diversas prácticas sociales. Aprendemos produciendo y reproduciéndonos como individuos, a través de la conciencia por el reconocimiento de la relación de lo que creemos que somos con el ambiente. Se percibe como la realidad misma porque es inmediato, directo y se contienen los montajes sociales dentro del acto de desdoblar las demás instancias ideológicas impulsadas en la realidad y puestas en la historia. Por el trabajo se genera la producción de objetos que, entre otras manifestaciones culturales, expresa la representación misma de su historicidad; para el ser humano, no sólo son las sustancias materiales, sino que es una totalidad tramada por múltiples secuencias relacionales con la finalidad de la producción y reproducción de la vida inmediata. Es un relato que expresa en el impulso por entender, transformar, montar y ensamblar la realidad.

Así, no se pretende expresar que a través del diseño se conoce la realidad objetiva, sino lo contrario, que a través del reconocimiento de la realidad, se explica al diseño como una parte de la reproducción de la vida por ser un acto productor de las maneras de expresión de la realidad a través de lo material.

Por lo tanto, el diseño, sus productos y las relaciones generadas entre el diseñador y el ambiente, en los procesos históricos materiales son inseparables de la totalidad del sistema orgánico. Cada una de las partes observadas funciona dentro del proceso, y en diferentes niveles, para la constitución y la reproducción de la idea que tenemos del mundo. En cada momento reconfiguramos nuestra realidad para poder establecer los esquemas con los que operamos en lo *ordinario* y en lo *extraordinario*² (Calvera, 2003: 231-247).

² Ver artículo de Fernando Martín. *Ordinario y extraordinario*. Dentro del libro *Arte ¿? Diseño*. Editado por la Gustavo Gili.

Nos encontramos frente a los objetos construidos por el hombre y que funcionan como un espejo de la humanidad. Los objetos reflejan determinados rasgos expresivos del modo de habitar de sus productores y de sus usuarios. Los encontramos como un puente entre las relaciones sociales ubicadas en una historia particular. Y son el claro ejemplo de las creencias, mitos, ritos y costumbres a los que se adhieren los miembros de una colectividad. Por eso, si no es clara la relación del diseño, es en principio porque se encuentra inmerso dentro de las relaciones económicas, políticas y culturales de la humanidad. Los objetos producto de diseño, son la prueba palpable de la manera en que se conforma nuestra historia hecha patente dentro de lo material. Cada diseño forma parte de nuestra historia colectiva y se eleva al nivel de las ideas por la interpretación. Los objetos nos acompañan dentro del largo viaje de la humanidad y la reflexión acerca de su producción, nos incumbe porque es nuestra misma historia como especie.

Con una mirada al pasado podemos reconocer algunos componentes de lo que somos, aprendemos con el pasado. Al proyectar en el tiempo nuestro estado actual, construimos lo que podemos ser, soñamos con el futuro. Pero el único instante en donde podemos actuar es en el ahora, es un regalo, por eso se llama presente.

DISEÑO Y REFLEXIÓN

BIBLIOGRAFÍA



DISEÑO Y REFLEXIÓN
BIBLIOGRAFÍA:

- ABERCROMBIE, M., HICKMAN, C. J., y JOHNSON, M. L. *Diccionario de Biología*. Editorial Labor, S. A., Barcelona, 1970, 248 p. p.
- ALTHUSSER, Louis. *Para un materialismo aleatorio*. Editorial Arena Libros, Madrid, 2002, 126 p. p.
- ARROYO, Gloria. *Diccionario de Biología*. Editorial Ediplesa, México D. F., 1986, 247 p. p.
- ASIMOV, Isaac. *La receta del Tiranosauro*. Volumen II. *El Espacio*. Editorial Edamex, México, 1992, 160 p. p.
- BACHELARD, Gastón. *La poética del espacio*. Editorial Fondo de Cultura Económica, México, 1997, 288 p. p.
- BERMAN, Marshall. *Todo lo sólido se desvanece en el aire*. Editorial Siglo veintiuno, México, 2003, 388 p. p.
- BEUCHOT, Mauricio. *La semiótica. Teorías del signo y el lenguaje en la historia*. Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 2004, 208 p. p.
– *Hermenéutica, lenguaje e inconsciente*. Editorial Universidad Autónoma de Puebla, Puebla, 1989. 189 p.p.
- BOBBIO, Norberto, MATTEUCCI, Nicola, y PASQUINO, Gianfranco, *Diccionario de política*, Ed. Siglo Veintiuno Editores, México, 1983, tomo I, 852 p. p., tomo II, 1698 p. p.
- BRAUN, Eliécer, *Caos, fractales y cosas raras*. Ed. Fondo de Cultura Económica, La ciencia para todos, México D. F., 2003, 160 p. p.
- BRIGGS, John y PEAT, David. *Las siete leyes del caos. Las ventajas de una vida caótica*. Revelaciones, Barcelona, 1999. 235 p. p.
- CALVERA Anna. *Arte ¿?Diseño*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2003, 248 p. p.
- CASSÍGOLI, Armando y VILLAGRÁN, Carlos. *La ideología en los textos*. Tomo 1. Marcha Editores. México, Primera edición, 1982, 278 p. p.
– *La ideología en los textos*. Tomo 2. Marcha Editores. México, Primera edición, 1982, 264 p. p.
– *La ideología en los textos*. Tomo 3. Marcha Editores. México, Primera edición, 1983, 216 p. p.
- CASSIRER, Ernest. *Filosofía de las formas simbólicas*. Fondo de Cultura Económica. México D. F., Tomo II, 2ª edición en español, 1998, 322 p.p.
– *Filosofía de las formas simbólicas*. Fondo de Cultura Económica. México D. F., Tomo III, 2ª edición en español, 2003, 558 p.p

- *Antropología filosófica*. Ed. Fondo de Cultura Económica, México, vigésima segunda reimpresión, 2004, 335 p.p.
- COROMINAS, Joan, *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*. Editorial Gredos, España, 10ª reimpresión, 2000, 627 p. p.
- DONDIS, Donis A. *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gili, México, 1995, 214 p. p.
- ECO, Humberto. *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*, Editorial Lumen, Barcelona, 1999.
- *Obra abierta*. Editorial Lumen, Barcelona, 1984.
- EISENMAN, Peter. *Diagram Diaries*. Editorial Thames &Hudson, Italia, 2001, 241 p. p.
- ENGELS, Friedrich. *El origen de la familia. La propiedad privada y el Estado*. Editorial Colofón S. A., México, 2001, 214 p. p.
- FOUCAULT, Michael. *Las palabras y las cosas*. Editorial siglo XXI, México, Trigésimo primera edición español, 2004, 375 p.p.
- FRAMPTON, Kenneth, *Studies In Tectonic Culture: The Poetics of Construction in Nineteenth and Twentieth Century Architecture*. MIT Press, London, 1996.
- FREUD, Sigmund, *Psicología de las masas*. Editorial Alianza, México, octava reimpresión, 1997, 207 p. p.
- FROMM, Erich. *Ética y Psicoanálisis*. Editorial Fondo de Cultura Económica, México, decimoséptima reimpresión, 1994, 280 p.p.
- GARCÍA, Francisco. *Reflexiones sobre el diseño*. Editorial Universidad Autónoma Metropolitana, México D. F., 1996, 188 p. p.
- GÓMEZ DE SILVA, Guido. *Diccionario Etimológico*. Editorial Colmex, México D. F., 1988, 298 p. p.
- GUILFORD, J. P., *Creatividad y Educación*. Editorial Paidós Educador, México, 1994, 116 p. p.
- GYMPEL, Jan. *Historia de la arquitectura. Desde la antigüedad a nuestros días*. Editorial Könemann, Barcelona, 1996, 120 p. p.
- HILLMANN, Kart-Heinz, *Diccionario Enciclopédico de Sociología*, Ed. Herder, Barcelona, 2001, 1046 p. p.
- IBELINGS, Hans. *Supermodernismo. Arquitectura en la era de la globalización*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1998, 144 p. p.
- IRIGOYEN, Jaime. *Filosofía y diseño. Una aproximación epistemológica*. Editorial Universidad Autónoma Metropolitana, México D. F., 1998, 319 p.p.

- KATZMAN, Israel. *Cultura, diseño y arquitectura*. Editorial CONACULTA, México, Tomo I, 1999, 353 p. p.
- KOOLHAAS, Rem. *MUTACIONES. Harvard Project on the city*. Editorial Actar.
- LANGE, Oskar. *Economía Política I. Problemas Generales*. Editorial Fondo de Cultura Económica, México, 1986, 324 p. p.
- LEWIS, John y TOWERS, Bernard. *¿Mono desnudo u Homo sapiens?*. Plaza & Janés, S. A. Editores (Rotativa), Barcelona, 1971, 158 p. p.
- LOS, Sergio y FRAHM, Klaus. *Carlo Scarpa*. Editorial Taschen, Milán, 2003, 176 p. p.
- MARTÍN, Fernando. *Contribuciones para una antropología del diseño*. Ed. Gedisa, España, 2002, p.p.222
- MATURANA, Humberto, *Desde la biología a la psicología*. Editorial Universitaria y Grupo Editorial Lumen, Argentina, 2004, 218 p. p.
- MATURANA, Humberto y VARELA, Francisco. *El Árbol del Conocimiento*. Ed. Lumen, Buenos Aires, 2003, p. 173 p. p.
- MARX, Karl y ENGELS, Friedrich, *Manifiesto comunista*. Editorial Debate, Barcelona, 1998, 127 p. p.
- MILLS, C. Wright. *La imaginación Sociológica*. Editorial Fondo de Cultura Económica, México D. F., Decimocuarta reimpresión, 1994, 239 p. p.
- MONTEYS, Xavier, y FUERTES, Pere. *Casa Collage*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2002, 151 p. p.
- MORIN, Edgar. *Introducción al pensamiento complejo*. Editorial Gedisa, Barcelona, Octava reimpresión, 2005, 274 p. p.
– *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*, UNESCO, París, 1999, 67 p. p.
- MORRIS, Desmond, *El Mono Desnudo*. Editorial Tribuna, México, 2ª edición en español, 1995, 272 p.p.
– *El zoo humano*. Editorial Tribuna, México, 6ª edición en español, 1999, 206 p.p.
- NIETZSCHE, Federico. *Humano, demasiado humano*. Editorial Editores Mexicanos Unidos, S. A., México, primera reimpresión, 2005, 320 p. p.
- NORBERG-SCHULZ, Christian. *Intenciones en arquitectura*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 3ª edición, 2001, 240 p. p
- POPPER, Karl, *La lógica de la investigación científica*. Editorial Tecnos, Madrid, 1980.
- RICARD, André. *Diseño. ¿Por qué?*. Editorial Gustavo Gili, S. A., Barcelona, 1982, 243 p. p.

- RICOEUR, Paul. *Del texto a la acción*. Editorial Fondo de Cultura Económica, México, 2002, 380 p.p.
- SAFDIE, Moshe. *The city alter the automobile. An Architect's Vision*. Editorial Stoddart, Chicago, 1996, 188 p. p.
- SAMETBAND, Moisés José, *Entre el orden y el caos. La complejidad*, Ed. Fondo de Cultura Económica, La ciencia para todos, México D. F., 2003, 167 p. p.
- SALAS, Hermilo, *El impacto del ser humano en el planeta*. Editorial EDAMEX, México, 1997, 254 p. p.
- TAUSSIG, Michael. *El diablo y el fetichismo de la mercancía en Sudamérica*. Editorial Nueva Imagen, México, 1993, 308 p. p.
- TIETZ, Jürgen. *Historia de la arquitectura. Del siglo XX*. Editorial Könemann, Barcelona, 1998, 120 p. p.
- VENTURI, Robert. *Complejidad y contradicción en la arquitectura*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 9ª edición, 1999, 234 p. p.
- VENTURI, Robert. *Aprendiendo de las Vegas*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 3ª edición, 1998, 228 p. p.
- VON BERTALANFFY, Ludwig. *Teoría general de los sistemas*. Editorial Fondo de Cultura Económica, México, 2000, 316 p. p.
- WEBER, Alfred, *Historia de la Cultura*. Ed. Fondo de Cultura Económica, México, Décima reimpresión, 1998, 358 p. p.
- WOLFF, Werner. *Introducción a la psicología*. Fondo de Cultura Económica, México, Séptima edición en español, 1962, 376 p. p.

DISEÑO Y REFLEXIÓN
FUENTES DE LAS ILUSTRACIONES

1. *ÁRABE 02*

Tinta sobre papel
Dibujo del Autor, p. 5.

2. *HOMBRES MIRANDO EL CIELO*

Tinta sobre papel
Dibujo del Autor, p. 9.

3. *EL SOL DETRÁS DEL SOL*

Tinta sobre papel
Dibujo del Autor, p. 41.

4. *LA LLAMA DA*

Tinta sobre papel
Dibujo del Autor, p. 64

5. *EVOLUCION*

Tinta sobre papel
Dibujo del Autor, p. 86.

6. *NATURALEZA INCLUÍDA*

Tinta sobre papel
Dibujo del Autor, p. 108.

7. *MIL CARAS*

Tinta sobre papel
Dibujo del Autor, p. 112.