



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
Programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura  
Campo de conocimiento: Diseño Arquitectónico

## Reflexiones sobre la producción y el diseño arquitectónico

Tesis que para optar por el grado de  
**Maestro en Arquitectura**

Presenta:

**Francisco Javier López Ramírez**

M. en Arq. Miguel Hierro Gómez  
Maestría en Arquitectura. Diseño arquitectónico.

M. en Arq. y M. en D.I Héctor García Olvera  
Maestría en Arquitectura. Diseño arquitectónico.

M. en Arq. Alejandro Cabeza Pérez  
Maestría en Arquitectura. Diseño arquitectónico.

Dr. en Arq. Adrián Baltierra Magaña  
Facultad de Arquitectura.

M. en C. Francisco Platas López  
Maestría en Arquitectura. Análisis Teoría e Historia.

México D.F. Enero 2013



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**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.

*In memoriam*  
Fidencio López Navarro

## Agradecimientos

Ésta debiera ser una página destinada a ser recolecta de nombres, para el esporádico lector. No más que un satisfactor romántico o la búsqueda de una referencia práctica para elaborar un documento similar.

No pretendo defraudar esa intención, pero sí, realizarla con desenfado. Sobre todo por el hecho de que hay tanto que agradecer, tantos personajes ilustres, apoyos invisibles y fuerzas brindadas por lazos incorruptibles, que me resultaría imposible no agradecer a mis consanguíneos, a mis amigos, a mis semejantes.

De principio habría que agradecer a quien se debe mi existencia, mis padres, Francisco Javier López Ramírez y María Alejandra Ramírez Rodríguez. Es gracias a ellos que se pudo iniciar el maravilloso viaje de mi vida. Gracias a ellos que sembraron un cúmulo de sueños, y me dieron las herramientas para lograrlos. Todo lo que yo pueda lograr, es gracias a ustedes.

A Josefina Ramírez Valdez, por ser el único lazo que me queda con tiempos más sencillos.

A María Alejandra Hernández Madera, porque es ya parte de mí. Por ser parte de mis planes presentes y futuros. Eso sencillamente te hace sustancia no sólo de la elaboración del presente estudio, sino de mi vida. Eres la más hermosa de las coincidencias que me ha dado el hecho de estar vivo.

A mis maestros, Miguel Hierro Gómez y Héctor García Olvera, sin los cuales la estancia en las aulas del posgrado no hubiera sido tan amena. Sin ellos, me hubiera perdido en la elaboración insulsa de otro documento, que no hubiera resultado tan gratificante como éste. Gracias a ellos por enseñarme a revalorar las pausas y cuestionarme mis más profundos dogmas.

Resulta inevitable recordar también a los compañeros de batalla.

A Héctor Allier, personaje que conocí casi desde mi primer día de tortuoso propedéutico, por enseñarme que la voluntad no tiene límites, cuando tiene justificación de fondo. No tengo palabras que signifiquen el agradecimiento a todas tus palabras de guía y soporte moral e intelectual brindado durante todo este tiempo.

A Miguel Alejandro García Macías, por el constante limado de argumentos, que apoyó profundamente el forjado de ideas de este documento, pero más aun por ser gran amigo.

A Luis Miguel Álvarez Espinoza, por llevar siempre la contraria a todo. Eso, más allá de ser negativo, fue y es de gran utilidad para extender la reflexión sobre el más nimio de los hechos.

A Christian Eleazar Hernández Jurado, por brindar ayuda incondicional. Gracias también por las constantes discusiones que alimentaban la también constante autocrítica.

A Rhett Alexandr Cano Jácome, por ser apoyo incondicional cuando más se le necesitaba y por reafirmar las complejidades y contradicciones del acontecimiento de la cultura rizoma.

A Stefanie Rojo Castañeda, por tener siempre palabras de aliento y ser la constante voz de la cordura.

A Octavio García Ramírez, por la amistad.

A todos ellos gracias, más por ser compañeros, ser amigos en la aventura de enfrentarse a la vorágine que representaba el posgrado y la Ciudad de México. No sólo se quedan como un recuerdo en mi pensamiento. Son parte de mí de aquí al final de mis días.

Gracias también a todo profesor con el que haya cruzado palabras y haya sido escucha en mi estancia en la Maestría.

A Adrián Baltierra Magaña, con el que siempre es posible compartir reflexiones que resultan gratificantes.

A mis sinodales, Francisco Platas López y Alejandro Cabeza Pérez, sin ustedes esto finalmente no llegaría a terminación.

Pero finalmente, habría que agradecer profundamente a aquellos personajes que en el anonimato, marcaron pauta en la (de)formación de esta conciencia. Aquellos autores y amigos silentes, a los que tienen cabida en la bibliografía y a los que no.

Gracias a todos aquellos que involuntariamente, a través de su comportamiento *sui generis*, dieron cabida a muchas de las reflexiones contenidas en este documento.

A todos ustedes, a todos ellos, mi eterna gratitud.

<b>Índice.....</b>	<b>13</b>
<b>Resumen / Abstract.....</b>	<b>15</b>
<b>1. Aproximación al diseño y su signiicación.....</b>	<b>23</b>
La indeterminada significación del diseño[arquitectónico]. .....	23
Significados del término.....	26
De la acción y del nombre verbal .....	29
La separación entre el diseño y lo diseñado en el ámbito de lo arquitect- tónico.....	32
Proyección, diseño y proyecto .....	38
El diseño como un proceso productivo.....	42
<b>2. El fenómeno arquitectónico y de diseño inserto en el modo de producción.....</b>	<b>45</b>
La producción en abstracto .....	45
Producción y arquitectura .....	47
Producción - consumo de lo arquitectónico.....	49
Producción de los objetos y su distribución .....	53
Cambio de los objetos y su producción.....	55
<b>3. Ubicación de la producción del diseño dentro de la producción de lo arquitectónico.</b>	<b>57</b>
El diseño de lo arquitectónico aislado .....	57
Diseñado y no diseñado .....	58
El diseño dentro de la producción de lo arquitectónico.....	61
<b>4. Implicaciones de la producción en el proceso de diseño arquitec- tónico.....</b>	<b>67</b>
El modelo.....	68
El modelo como referencia de la acción de diseño .....	68
El proyecto como modelo.....	70

La reproductibilidad .....	73
La relación entre la producción y su reproducción.....	76
La presencia masiva.....	80
<b>5. El valor de uso y el valor de cambio: a manera de conclusión.....</b>	<b>85</b>
La presencia masiva.....	90
<b>Bibliografía.....</b>	<b>93</b>
<b>Índice de ilustraciones.....</b>	<b>95</b>

## Resumen / Abstract

Las indagatorias vaciadas en este documento, tienen como alcance inicial el abordar el asunto de diseño como una actividad productiva, fundada necesariamente en la relación entre sujetos, que producen, y objetos, producidos. Esta relación finalmente es la que establece la dinámica de los objetos, la que determina su flujo y su cadena de producción, que donde se inserta cualquier proceso de diseño de cualquier índole.

Es a partir de esa reflexión que el camino de este documento se encuentra de- lineado. El proceso de diseño, inmerso en ese gigantesco universo del hacer los objetos, de la producción de todo el sistema humano de los objetos, se caracte- riza, de una manera muy particular como una burbuja productiva, que puede ser analizada por separado aunque se encuentre íntimamente ligada a otras producciones más extensas.

Desde el marco conceptual del materialismo histórico —partiendo de los trabajos de Karl Marx, Walter Benjamin y el relativamente más reciente Jean Baudrillard por mencionar algunos— pretende analizar el proceso que se realiza cuando se diseña, como una acción productiva caracterizada por las relaciones sociales que se establecen. Esto deriva de analizar el diseño como una acción que requiere, además de ser producida, ser distribuida, intercambiada y final- mente consumida.

La intención de estas lucubraciones, es la de separar la producción del diseño, de la producción de los objetos que se diseñan. Pero no como producciones ajenas, sino incluyentes: el diseño arquitectónico es una producción al interior de otra producción más amplia, la de los objetos habitables. A su vez, la pro- ducción de estos, se encuentra inmersa en la producción de lo humano, que es la que finalmente describe el materialismo histórico.

Entender de ésta manera el proceso, permite establecer como esos estadios que pueden ubicarse en etapas (supuestamente) previas o posteriores, son de mayor relevancia para la etapa donde se produce el diseño, que la que generalmente se les otorga. Son estas etapas las que pudieran definir nuevas estructuras de desarrollo para el diseño arquitectónico, que permitieran abordar problemas productivos como los generados por la vivienda producida en serie.

Es en ese punto de inflexión, donde interviene el análisis sobre la reproducti- bilidad de los objetos, y como esto afecta el cómo se diseñan. Es como argu- mentaba con acierto Walter Benjamin a principio del siglo pasado, —entorno a como el surgimiento de una nueva manera de producir, la fotografía, afectaba a un antiguo modo de producir, la pintura— donde variaciones en el modo de hacer los objetos introducen nuevas condicionantes a la manera tradicional o estandarizada, y de cómo esto no se presenta necesariamente como un detri- mento, sino como una posibilidad de evolución del proceso.

El diseño arquitectónico, ante esta evolución de la producción de los objetos arquitectónico, parece aún no asimilar estas condicionantes de consumo, some- tido a las preponderancias del mercado inmobiliario, y resultando en expresio-



nes como las que Livia Corona retrata, en su fotografía titulada: Two million homes for México.

*The inquiries poured over this document, have as inceptive scope the issue of the design as a productive activity, based necessarily on the relationship between entities that produce and produced objects. This relationship, in the end, is the one that settles the dynamics of the objects, the one that determines its flux and its chain of production, which is at last where any process of design, of any kind, is inserted.*

*Is from that deliberation that the reflexive way of this document is outlined. The design process, immersed in that huge universe of making the objects, of the production of the whole humane system of the objects, is defined, in a very particular way, as a productive bubble, which can be analyzed individually, even though it is intimately related to other more extensive productions.*

*From the conceptual framework of the historical materialism—from the works of Karl Marx, Walter Benjamin and more recently Jean Baudrillard to name a few—pretends to analyze the process that takes place when designing, as a productive action characterized by the social relations it creates. It comes from analyzing designing as an action that requires at the same time to be produced, distributed, exchanged and finally consumed.*

*The intentions of this meditations, tends to separate the production of a design from the production of the designed objects. Although not as alien but inclusive productions: the architectonic design is a production within a wider production, the one of the habitable objects. At the same time, the production of those objects is immersed in the production of the humane, which is the one the historical materialism describes.*

*Understanding the process this way allows us to establish how those phases that can be placed in (supposedly) previous or later stages, are more relevant to the stage where the design is produced than it is normally awarded. These stages are the ones that could define new development structures for the architectural design, that could allow us to address productive problems such as the ones caused by the mass-produced dwelling.*

*Is at that turning point where the analysis of the objects its mechanical reproduction, and how that affects its design comes in. It is as Walter Benjamin accurately argued at the beginning of the past century, —about how the emergence of a new way of producing, the photography, affected an old way, painting— where variations in the way of producing the objects introduces new conditions to the traditional fashion, and how this doesn't necessarily come as a decrease, but as a possibility of evolution of the process.*

*The architectural design, before this evolution in the production of the architectural objects, seems not to assimilate these determinants of consumption yet, subjected to the preponderance of the real-estate market, and resulting in exhibitions such as Livia Corona's Two million homes for México.*



Ilustración 01. Corona, Livia. *Two million homes for Mexico en 15 housing projects from hell*. Votación donde el mencionado conjunto de Ixtapaluca terminó en el primer puesto de la votación electrónica. ¿Qué es lo que provoca esa percepción con connotación negativa del lugar, de personas al otro lado del mundo que sólo lo conocen a través de esta fotografía, cuando había fotografías similares? ¿Es acaso la repetición? Creo que esto es tema de investigación. Fuente: [www.oobject.com/15-housing-projects-from-hell/mass-housing-in-ixtapaluca-mexico/5218/](http://www.oobject.com/15-housing-projects-from-hell/mass-housing-in-ixtapaluca-mexico/5218/) [29.05.11]



## Introducción

Recuerdo que uno de los primeros acercamientos que tuve con la temática que se desarrolla en este documento, fue en una plática con mi padre. Él me hizo una pregunta en aquella ocasión, relativa al porqué las viviendas que promovía un agente inmobiliario —de éstos que se promocionan en las plazas comerciales y que por lo general cuentan con una maqueta a escala de las mismas viviendas— tenían que ser todas iguales. Su pregunta era más o menos: ¿Por qué los arquitectos tienen que diseñarlas todas iguales?

En ese momento mi respuesta se vio limitada a que la razón de ello era su naturaleza costo-beneficio, siempre en detrimento de la manera de habitar de quienes las adquieren. Poco tiempo después fue cuando presenté mi solicitud de ingreso a la maestría, y a partir de esa situación es que comencé a interesarme por el desarrollo de esta temática.

Pero investigar sobre eso no era tan fácil como preguntar sobre ello, o proponer una solución universal definitiva a la estandarización, con más estandarización. Debo admitir que en ese entonces mi conocimiento y la formación que había tenido como arquitecto, sólo me permitían figurar que la solución probable era la realización del más perfecto de los proyectos de vivienda; poco tiempo después, me di cuenta que esas no son las pretensiones de un ejercicio de investigación.

Abordé el desarrollo de la temática desde el análisis de algunos conjuntos habitacionales con viviendas producidas en serie, lo que trajo algunas graves contradicciones, que me llevaban a una búsqueda basada en la etnología, que no era de mi total satisfacción, o que me sugería la realización de investigaciones de campo, éstas donde es necesario realizar encuestas basadas en un método de evaluación. La mayor de las preguntas era ¿qué tiene que ver esto con el ejercicio del diseño? ¿Cómo analizarlo desde la posición del diseño arquitectónico?

Fue por ello que decidí adentrarme directamente en la materia del diseño; forjar un entendimiento de a qué se refiere, como se desenvuelve, cómo se ejecuta y que relación tiene con el objeto que se diseña. Pero todo ello solamente propició más variantes a mi discusión interna y no otorgaba la tan ansiada certeza, dadas las múltiples definiciones que abundan del diseño arquitectónico, práctica donde todo parece ser válido, con tal de conseguir un resultado, o venderlo, pensaba. Luego me enteraría de la inexistente certeza. Habría que conformarse con una legítima duda, una interesante interrogación.

Fue en ese entonces, un año adentrado en lucubraciones sobre cómo abordar el proceso del diseño de lo arquitectónico, que me encontré con un texto de Karl Marx, el llamado *Introducción General a la Crítica de la Economía Política*. En él exponía, en uno de sus primeros textos introductorios al respecto, cómo comprendía la determinación de la historia en base a las condiciones de la producción general dentro del capitalismo. En él se desarrolla exquisitamente la explicación de cómo las relaciones sociales son las que determinan los procesos productivos, que a su vez identifican cualquier hacer de la humanidad. Esto

sonaba perturbadoramente aproximado a una manera de explicar lo que sucedía en el proceso característico del diseño.

La investigación de Marx fue dispuesta de tal modo la explicación, que adquirió carácter de prognosis, como Walter Benjamin alguna vez describió. No existe una explicación más aceptada y acertada de las condiciones productivas que ésta. Describe perfectamente las condiciones que implica cualquier producción, entendida como la transformación de lo existente en la naturaleza, con la intención de hacerlo apropiado para las necesidades humanas, ésas que llevan implícita, y asimismo una transformación de las condiciones materiales del medio que rodea al ser humano. Es decir, toda aquella acción transformadora del humano que, de algo, genera otra cosa.

Es ésta la definición que desvió mi atención, y que me dio una pauta para explicar aquella duda originaria. Me llevó a formular la idea de que lo arquitectónico, y toda la estructura que se requiere para llevar a cabo su proceso, es necesariamente productiva. Fue entonces que la investigación se inclinó por retomar esos principios marxistas, y aplicarlos a generar una comprensión particular del tema que atañe al diseño de lo arquitectónico.

Y es sobre este último, que con base en los análisis realizados con anterioridad sobre el diseño y su relación con el proceso de producción arquitectónica, que me dispuse a forjar ese entendimiento que expongo en este documento. El argumento de que una producción es cualquier actividad que transforma lo existente y lo adapta a eso que se puede entender como las necesidades humanas, me sirvió para analizar, desde esa posición, cómo es que se podía entender el diseño de lo arquitectónico dependiendo de qué es lo que produce.

Claro que esta proposición ha tenido sus tropiezos, y siento que aún se encuentra en una etapa completamente embrionaria; le falta desarrollo y maduración. Falta desarrollo pero me ha parecido una interesante manera de aproximarse a la producción arquitectónica; podemos decir que estas posturas han marcado mi modo de analizar las cosas, de aquí para futuras investigaciones y argumentaciones.

Pero fueron esos supuestos los que prefiguraron mi idea de que la producción de lo arquitectónico puede ser separada de la del diseño de lo arquitectónico, que aunque se encuentran indiscutiblemente ligadas, las dos se conforman como producciones distinguibles. Esto se construye desde una posición que me permite argumentar, como eso que se gesta cual un ejercicio puramente del intelecto, en el plano del pensamiento, y puede ser considerado desde que es ejecutado y apenas expresado a través de un esbozo que lo comunica, como una producción, con todas las características que ello conlleva. Es decir, que adquiere características de producción por sí misma, aun cuando se encuentra dentro de otra producción.

Y es desde esa idea, de observar y analizar todo alrededor del fenómeno productivo del diseño de lo arquitectónico, y cada una de sus intervenciones como producción aislada, que se fue desarrollando el argumento que se despliega

como la tesis principal de este documento, el cual permite explicar de un

particular lo que he desarrollado a lo largo de esta investigación.

Se llegó a extremos, que ahora creo son necesarios para explicar correctamente la intención, de plantear como producción, y por lo tanto dotado de valor, al dibujo “técnico”, como lo llamarían algunos catedráticos. Aunque creo que la intención es válida y sostenible desde mis argumentos, aún carece del rigor que pudiera llegar a alcanzar una exploración más extensa sobre sus implicaciones.

Toda esa argumentación finalmente me permitió formular una manera de conocer, de acercarme a aquello que fue la cuestión, tan básica pero tan válida, originaria de esta investigación: qué sucede con el proceso que desenvuelven los arquitectos cuando diseñan viviendas idénticas, y que tenía relación con esa condición de producción y luego de reproducción.

La investigación se desarrolla entonces con un primer acercamiento al diseño como producción aislada, con la distancia que es posible guardar con la producción del objeto, para después encaminarse a forjar un entendimiento de la producción arquitectónica. Esta última, entendida como un todo que en su naturaleza de origen rechazaba el oficio del diseñador, porque lo consideraba un agente externo a una producción tan íntima como solía caracterizarse lo arquitectónico por las sociedades primitivas.

Así se condujo mi entendimiento, al considerar la práctica del diseño como limitada a cierto nicho productivo, que por lo general es excluido de otro sector que se produce de manera un tanto artesanal, sin tanta parafernalia ni costo agregado, pero que cubre perfectamente su función: la producción “espontánea” del hábitat.

Pero la cuestión principal de esto era el porqué de una reproducción de las mismas características físicas. Hecho sobre el que encontré la sugerente postura de Walter Benjamin en torno al asunto de la reproductibilidad. Aunque se encuentra en el mismo ánimo temático, su análisis ha requerido de trabajo reflexivo para poder trasponer eso que él dispone para la obra de arte, con lo que acontece en el campo arquitectónico

De ahí el documento se ancló a la idea de que la producción y la reproducción de cualquiera de los tres estadios productivos, que identifique como viables en un proceso de diseño de lo arquitectónico, afecta a la etapa que más atañe al arquitecto como diseñador: a la producción aquella que se da en el plano del intelecto.

La misma economía política planteada por Marx, podría ayudarme a cerrar temporalmente la investigación, y aunque se deja trabajo por realizar, se sientan unas bases sólidas e interesantes para continuar con esta misma temática a futuro.

Es con base en los conceptos de valor de uso y valor de cambio, que pude relacionar de qué manera la producción y la reproducción, en el ámbito del diseño de lo arquitectónico, pueden afectar a cualquiera de los niveles productivos que intervienen en la elaboración de su objeto.

Las conclusiones se plantean precisamente en ese apartado, que creo es la



culminación de esa primaria pregunta sobre la reproductibilidad de lo que se diseña, y de cómo esto se puede analizar desde un punto de vista que trata de conciliar con ello esa idea común que se tiene del ejercicio arquitectónico como de pura creatividad, creación magistral, genio y obra de arte.

Al final, logré abarcar la idea que sirve como explicación, aún muy personal y carente de desarrollo, de como el diseño de lo arquitectónico ha pasado a ser una práctica caracterizada por ser productiva y no artística, o de producción única, como a veces se le quiere exponer.

Finalmente, pienso que el documento logra su cometido: ser un borrador a manera de ensayo de los avances que pude lograr a lo largo de este tiempo, pero que aún habría que resaltar su carácter inherente de inacabado. También pienso, que la utilidad de este mismo documento, de forjarse como un iniciador en la ardua tarea de investigar, ha cumplido su objetivo, que finalmente arrojó este documento que se constituye como una tesis.

# 1. Aproximación al diseño y su significación

## La indeterminada significación del diseño [arquitectónico]

¿De qué otra manera se puede comenzar una reflexión, una indagatoria sobre el diseño arquitectónico, sino desde su conocimiento, desde el trato directo con su hacer? Estoy convencido de que la única manera de plantear la construcción retórica sobre “cómo conocer del diseño” es directamente a través de su práctica, y desde ahí, preguntarse cómo es su proceso de realización y qué es lo que se significa como diseño. Y la única manera en que esto podría ser planteado

en este texto, por las limitantes del propio autor, arquitecto de profesión y entusiasta del tema, sería desde el conocimiento de la enseñanza y la práctica “profesional”<sup>1</sup> del diseño de lo arquitectónico.

Todo esto se funda desde la idea de que el diseño se identifica siempre por lo que se termina construyendo con base en él; ello no necesariamente habla sobre una condición autónoma o diferencial entre “tipos de diseño”. De lo que nos habla es de una hiperespecialización de su práctica, y de cómo esta práctica resulta en diferentes modos de diseñar diferentes cosas, objetos generalmente. Aunque esto genera la impresión de que son distintos el diseño de lo industrial del diseño de lo arquitectónico, finalmente ambos tienen un trasfondo similar, un origen común: la prefiguración de una forma.

Pero todo esto que planteo es exclusivamente reflexivo. Es por eso que pienso necesario construir la argumentación desde el análisis de una relación insalvable para todo aquel que diseña: la relación entre el sujeto (que diseña) y el objeto diseñado. Obvias condicionantes que no pueden ser evitadas, ya que, la labor del oficio a grandes rasgos, es que un individuo, o un grupo de individuos prefigure los rasgos de un objeto, y que si se encuentra inscrita en el hacer arquitectónico, es la de prefigurar objetos de cierta dimensión y escala, que permitan a sus habitantes desenvolver sus actividades cotidianas.

Se corren riesgos de carácter subjetivo al iniciar el argumento desde la dialéctica que establecen el sujeto y el objeto. Pero estos riesgos tienen que ser abordados de esta manera, ante la inexistencia de definiciones totales y universales, y menos en una práctica que no se puede definir de un modo que no sea subjetivo.

Y es desde esas opiniones, posturas y definiciones personales que se debe plantear un entendimiento sobre la producción del diseño, siempre en el afán de investigar y no sólo exclusivamente recopilar, con el afán de proponer y no exclusivamente de repetir lo que ya se ha dicho.

Es dentro de esas definiciones personalísimas, ancladas a la reflexión y a la práctica —o ligadas a legendarios arquitectos como Vitrubio o Le Corbusier, o algún otro teórico como Rey Broadbent o simplemente ligadas a diferentes arquitectos que instruyen académicamente sin tanto soporte mediático de la

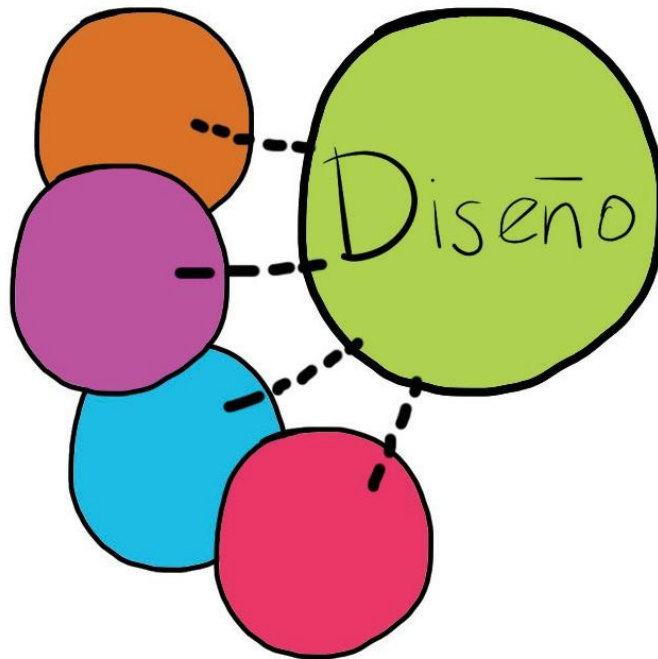
1 Aunque bien podríamos dejar de referirnos a la práctica en sociedad, libre de ataduras académicas, como profesional.



Ilustración 02. *Los tipos de diseño.*

Esquema que representa la relación entre el diseño y los productos que se derivan de su labor. El diseño, ubicado en una burbuja distinta, tiene líneas a cada uno de los productos que pueden surgir de él; estos productos, ubicados en esferas distintas pero ligadas con la actividad. Éstas esferas, se traslapan, como puede suceder entre diseñadores gráficos e industriales; entre diseñadores industriales y arquitectos. Es posible que el conocimiento de una labor permita laborar en otra; no es lo común, pero es una posibilidad.

Gráfico: Francisco Javier López Ramírez



historia conocida de la arquitectura— que existirán posturas que se orientan excesivamente a la argumentación de que el diseño tiende a lo artístico o a legitimar la idea de que es arte. Otras se dirigirán al polo opuesto de manera radical, para llegar a la conclusión de que el diseño es ciencia. Y finalmente otros argumentarán que, es tal la ambigüedad con la que se desempeña su práctica, que no es posible encontrar postura que identifique de mejor manera al diseño, y que finalmente cada quien tendrá su definición, su idea de diseño, y que finalmente será válida.

Pero todas estas posturas encuentran siempre su contrario. Si argumentamos que el diseño es arte, se opondrán aquellos que piensan que la función, que la utilidad o que el uso que se haga de él, también tendría que ser artístico: en ese caso, el resultado de un proceso de diseño, digamos, una casa, tendría que ser habitada “artísticamente”. Y esto contrastaría con la idea generalizada que se tiene del diseño, de que si en algo se puede estar de acuerdo, es que lo prefigurado mediante el diseño debe tener una utilidad, si no resulta ser otra cosa.

Del mismo modo, podremos asegurar que el diseño es científico. Pero, podríamos terminar por preguntarnos donde está su objeto de estudio, o cuáles conocimientos, comprobables a través de la experimentación, ha producido el diseño. Nos quedaríamos igualmente sin respuestas.

Pero tampoco se puede caer en la posición en decir que no es posible delimitar lo que el diseño hace, porque sería tanto como aceptar que el diseño todo lo es, o todo se diseña o todo es objeto de diseño, aunque esto suene extrañamente parecido a lo que se maneja académicamente. No se trata tampoco de descender hasta la total negación o ascender hasta la total aceptación; no se trata de negar todo lo que se dice sobre el diseño, pero tampoco de aceptarlo.

Una definición que me ha parecido atractiva, por su sencillez y dirección de argumentación, es la que trae a colación Raúl Belluccia, diseñador gráfico que ha expresado su pensar en torno a este tema. Argumenta que el diseño

es el nombre de un oficio o especialidad cuyo fin consiste en definir, antes de su elaboración, las características finales de un producto para que cumpla con unos objetivos determinados.<sup>2</sup>

Pero ¿qué importancia tiene que un diseñador gráfico, de éstos que parecen en-contrarse tan lejanos y a la vez tan cercanos del gremio arquitectónico, exprese estos límites que parecen apropiados también para la elaboración de lo arqui- tectónico?

Lo que me sugiere es que no resulta posible, para tener un conocimiento am- plio de cómo se desenvuelve el proceso de diseño, considerar éste aisladamente, o adjetivado por el término arquitectónico. Es una actividad o un estadio de una actividad, que aunque presentará variantes profundas en los conocimientos para desarrollarse de acuerdo a su objetivo y a su producto (como sucede con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico), es similar en cada una de sus presentaciones.

Es decir, que en términos generales, el proceso que lleva a cabo un diseñador gráfico o un diseñador industrial, o un arquitecto que diseña en nuestro caso, resultarán extremadamente parecidos. Esto no quiere decir que un diseñador industrial se desempeñe con total soltura en el diseño de una casa habitación, por el simple hecho de que existen herramientas, métodos y modos distintos de hacerlo. Es decir, aunque el proceso pudiera resultar similar, y en algunos casos idéntico en términos y estadios en los que se desenvuelve , se requiere de una importante formación práctica, que impediría el desarrollo satisfactorio del proceso por agentes diferentes, formados en campos disímiles.

Aunque argumentado así, pareciera que me refiero en estos términos a un proceso ejecutado por un solo individuo, que lleva a cabo todo el proceso; éste es uno de los dogmas más fomentados por la enseñanza de la profesión. Cabría la aclaración de que esto no es parte de mis constructos de este documento; que pienso firmemente que el proceso es ejecutado por muchos individuos simultá- neamente, de los cuales un arquitecto ejecuta una función muy específica, que depende y a la vez determina, otras tantas acciones de otros tantos agentes que intervienen y que a su vez dan como resultado un proceso de diseño, y son los que finalmente determinan la forma, de manera colectiva.

Por eso es importante la aclaración que indicaba al principio de este texto: las reflexiones del diseño deben provenir —para una reflexión que exponga datos de primera mano de lo que se define como tal— de las profesiones ligadas a su hacer; pero, también es sobremanera importante que exista una lejanía con la acción. Es decir, que el problema de entender sobre el diseño radica en dos puntos: conocer cómo es que se hace y evitar caer en las limitantes propias de

---

2 Belluccia, Raúl. *El diseño gráfico y su enseñanza. Ilusiones y desengaños*. Paidós. Buenos Aires. 2007 Pág. 11.

la acción, dada su naturaleza primordialmente subjetiva. Hay entonces dos posturas, una teórico-contemplativa y una práctica-operativa; y la reflexión para explicar el diseño sólo puede surgir de una argumentación que pretenda abarcar ambas posiciones, dada la naturaleza ambigua del proceso.

### Significados del término

Desde esas mismas posturas de aquellos sujetos que argumentan sobre el diseño, y más en las academias de arquitectura a las que me he visto expuesto, constantemente hacen referencia al objeto como raíz de su significación. El sujeto que diseña es diseñador, siempre y cuando tenga objeto. Para ellos más que un oficio, como diría Belluccia, es el forjado mismo de los objetos que se dicen producir al diseñar. O dicho de otra manera, que quien diseña, hace los objetos lo que son.

Esto reafirma la relación sujeto-objeto, como preponderante en el entendimiento de lo que el diseño debe ser y producir. Pero el problema que parece surgir,

a mi entender, en una rama como la del diseño de lo arquitectónico, es que el aprendiz del oficio, el estudiante de arquitectura, difícilmente tiene un contacto directo con el objeto que pretende diseñar, y es sólo a través de la simulación

de ese proceso de diseño mediante la cual se le pretende inculcar el hacer. Este se queda en elementos visuales, como planos, perspectivas o incluso maquetas a escala. Pero éstos distan de igualdad al modelado material del objeto que pretenden diseñar, tanto en escala como en técnica.

Esta tendencia de confundir el quehacer del diseño con el hacer los objetos, y que tiene un impacto más profundo en el diseño arquitectónico por la escala y naturaleza del objeto, se puede explicar como una doble significación, que se refiere analógicamente a dos cosas: lo diseñado (donde se clasifica al objeto), como lo que se produce resultado de la fabricación material; y en el otro sentido, hace referencia directa al acto de diseñar, como el acto que ejecuta el que diseña<sup>3</sup>.

En esta doble significación que nos propone Enrique Dussel a través de su documento *Filosofía de la Producción*, nos refiere de nuevo a la relación que establece el sujeto con el objeto que diseña. Hay ineludiblemente dentro de la acción, una referencia al objeto. Aunque esto no se constata en prácticas alejadas de la producción material, como lo es el diseño de lo arquitectónico, y que en prácticas de diseño a escalas menores, presentan una mayor cercanía a esta condición final del objeto, al menos en teoría.

Pero esta doble significación a lo diseñado como objeto perceptible y a la acción de diseñar, ¿a qué se debe? ¿Por qué se extiende si en producto inmediato se puede diferenciar que no son la misma acción? Aunque el diseño se elabora teniendo en mente un objeto, que todavía no existe en el plano material, pero que se pretende producir, no podemos decir que éste surja de su ejercicio. Y

menos cuando todavía falta una producción en materia, que otorga un cierto grado de imprecisión al diseño, que aumenta dependiendo de la escala de su producto.

Y es que inequívocamente cuando se pretende caracterizar algo como diseño, éste se encuentra en referencia a alguna materialidad; es decir, hay presente una referencia a algún objeto ya construido. Y no pudiera ser de otro modo, porque el sujeto que diseña no puede plantear su ejercicio en abstracto, lo realiza siempre y cuando tenga algo para diseñar. Pero en las referencias cotidianas a lo que se diseña, su proceso, su naturaleza previsoras que le otorgó una forma en particular, siempre permanece oculta. Esta sólo se refiere a algo que fue diseñado; se pretende definir un proceso mediante su resultado final, y que plantea una línea imperceptible que pudiera hacer caer en el equívoco. Porque tanto lo que es diseñado como lo que no lo es, pueden ser intercambiados físicamente y confundir al sujeto que así los caracteriza.

Esta ambigüedad parece ser originada, en principio, por la falta de postura productiva del diseñador de lo arquitectónico, de un desconocimiento profundo sobre cuál es su nicho de producción. Y en el oficio del arquitecto esto se ve reflejado en la falta de evolución del mismo, que se ha visto afectado por una especialización exacerbada de la técnica, de la actividad y de los usos, lo que ha generado que la formación del arquitecto siempre se perciba como carente o falta de profundidad.

Y que incluso ha llevado a que en lo específico, lo que pareciera ser la materia del arquitecto, el diseño arquitectónico, y el proyecto, su resultado directo, carezca de un entendimiento aceptado que permita la comunicación entre los allegados al gremio, de una homogeneización, y que por lo tanto todo proceso que se realiza, en cuanto obtiene el resultado, sea considerado como de diseño.

Existe pues ese desconocimiento de cómo realizar la prefiguración de los objetos. Se sabe que se deben considerar algunas condicionantes, pero se carece de una jerarquía aceptada, uniforme. Se conoce y se acepta sin preguntar en ocasiones, qué debe poseer características como las que ya planteaba Vitrubio hace más de dos mil años a través de *Los diez libros de la arquitectura*, y su famoso *jirmitas, utilitas y venustas*<sup>4</sup>, pero no se sabe con exactitud de qué manera establecer un control que permita que en el diseño se evalúen; vaya, no se tiene un instrumento de control. Sólo se sabe que el objeto construido debe poseerlas.

Y eso propicia que los modos de hacer la actividad sean igualmente variados. Cada modo de producirlo será distinto, y como lo que es evaluado es el producto final (que oculta al diseño, por estar constituido por un material diferente del que se vale aquél), se fomenta una comunicación plagada de indeterminaciones. Aunque eso no significa que la indeterminación del oficio sea equivocada; y tal vez se establezca como su condición productiva natural, y sea el modo lógico y característico del humano para realizar la prefiguración de los objetos.

---

4 Vitrubio Polion, Marco. *Los diez libros de la arquitectura*. Medellín, Colombia. Editorial Universidad de Antioquia. 2010

Por ello, el haber sido formado en el campo del diseño de lo arquitectónico, me ha permitido percibir que la condición en que se dan las relaciones exhibidas de manera académica, entre el que diseña y el objeto que se diseña, ocultan la existencia de una distancia que separa eso que cotidianamente se significa como diseño, y lo que se puede analizar desde el terreno de la actividad, como el producto de su hacer, y el hacer mismo.

Esto no quiere decir que exista un equívoco cuando se utiliza el término diseño para decir, “esta silla tiene un diseño moderno” o “un buen diseño de esa casa”. No es la intención de este documento plantear eso como una equivocación. Esas expresiones son producto de una práctica social, mediatizada tal vez, pero resultado de algo que se toma por verdadero, y por lo tanto, sólo puede ser evaluado desde las condiciones que lo originan, que no son las aquí planteadas.

Lo que aquí se pretende cuestionar es si esa cercanía en significado existe al realizar una reflexión más profunda del quehacer dentro del diseño arquitectónico. Si esas características impregnadas en el objeto, por una práctica lingüística, son o no consecuencia de una indeterminación del significado, o realmente existe un sustento para afirmar que el diseñador es quien produce el objeto, y no otras cosas que tienen un sentido de comunicación visual. Si esa postura de asignarle una lejana (pero también cercana) autoría al diseñador, es resultado de una legitimación mediática, de mercado, en relación a lo que dicen desempeñarse todas aquellas actividades que ejercen el diseño, esto con la intención de hacer trabajar mejor como mercancía, o propiciar el consumo dirigido, del diseño como producto que garantiza la eficiencia del objeto que genera.

Una manera de estudiar esta cotidiana indeterminación, donde se confunde la acción con lo diseñado, es partir de la dicción misma, y de como ésta se legitima por la aprobación autorizada de una academia dedicada exclusivamente a su revisión constante. La Real Academia Española<sup>5</sup>, que sin más arroja una serie de definiciones probables para el complicado término diseño:

diseño.

(Del it. disegno).

1. m. Traza o delineación de un edificio o de una figura.
2. m. Proyecto, plan. Diseño urbanístico.
3. m. Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie. Diseño gráfico, de modas, industrial.
4. m. Forma de cada uno de estos objetos. “El diseño de esta silla es de inspiración modernista”.
5. m. Descripción o bosquejo verbal de algo.



6. m. Disposición de manchas, colores o dibujos que caracterizan exteriormente a diversos animales y plantas.

Independientemente de la naturaleza de estos significados atribuibles al término diseño, hecho que es indiscutible porque así es utilizado y también se promueve este uso mediante el diccionario oficial de la lengua, que es la máxima autoridad aparente en cuando al significado de la dicción, estas definiciones tienen una línea que pretende significar el diseño con otros conceptos bien establecidos, pues parecen todos dirigidos a legitimar la ubicación, el resultado del diseño.

Se reafirma la idea de que la definición busca encasillar al sujeto diseñador, como aquel que dibuja, que traza, proyecta, concibe, da forma o describe el objeto. Pero se carece de una comprensión más allá de las acciones que sirven de expresión al diseño. Se deja a la interpretación cómo es que la acción de diseñar representa una distancia entre la prefiguración y el objeto que se prefigura.

### De la acción y del nombre verbal

Pero es esa misma doble significación y la indeterminación de la dicción, que se refiere a lo diseñado y al diseñar, la que otorga una línea de investigación para desenvolver el conocimiento sobre el campo productivo del diseño.

En principio, habría que decir y decidir que el término diseño, concretamente como forma del lenguaje, es un nombre verbal. Como tal, su uso, nos advierte García Olvera, “designa tanto a la acción que el verbo implica como al ejercicio y resultado de dicha acción”<sup>6</sup>.

Entonces no se trata de una palabra originada para fungir de sustantivo, como a veces se le quiere hacer actuar: traza, delineación o proyecto. Es una palabra que puede ser utilizada tanto para significar la acción de diseñar como el producto de esa acción.

Pero queda entonces la magna cuestión: ¿cuál es el producto de la acción de diseñar? ¿Dónde, además de las aisladas acciones que suceden al interior del diseño y que producen característicos productos como el dibujo, se ubica el resultado característico del diseño de lo arquitectónico?

Aunque las definiciones acordadas en la lengua castellana, y su uso cotidiano en la academia (en donde se fomenta la mitología de que los arquitectos al diseñar, determinan la producción de los edificios en su totalidad) parecen encaminados a legitimar esa idea, que le atribuye al diseño la autoría de aquellos objetos que son producto de lo que éste presenta. Pero no es posible validar esta postura desde un punto de vista productivo; vaya, que no puedo decir, que el arquitecto, al diseñar, esté produciendo edificios. Diferente es pensar en términos de que el proceso de diseño es parte de la búsqueda por producir un edificio, lo que finalmente está anclado a esas mismas determinantes y a otras diferentes, de las que estará anclada la producción total de un edificio.

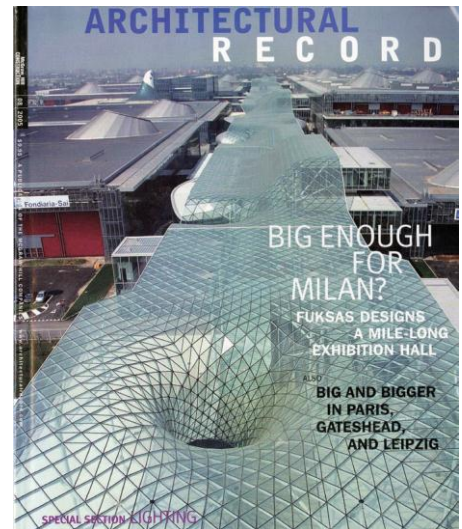


Ilustración 03. Portada de Architectural Record, donde se utiliza una fotografía de una sala de exhibición como producto del diseño. “Fuksas diseña una sala de exhibición de una milla de largo” Fuente: [archrecord.construction.com/](http://archrecord.construction.com/)

6 García Olvera, Francisco. *Reflexiones sobre Diseño*. UAM Azcapotzalco. 1996. Pág. 19

Queda claro entonces, que el objeto no se genera directamente por acción del diseño; no es producto de la acción directa de diseñar. Incluso, guarda una distancia con los medios que se utilizan para su comunicación, que podrían fungir como la producción palpable del diseño: los medios gráficos. Éstos no pueden representar un objeto que todavía no existe en materia, y más bien exhiben un conjunto de gráficos de lo que pudiera llegar a ser ese objeto, siempre limitado por la condición exclusivamente visual de lo que se presenta, y por lo tanto, se encuentran anclados a ser exclusivamente referencia, instrucciones de cómo se pretende configurar finalmente un objeto.

Aquí también habría que hacer hincapié en el hecho de que no se puede hablar de la existencia de algo que sea resultado exclusivo y característico de la acción de diseñar. El dibujo, la presentación de la forma de un objeto, el proyecto, todo ello, sí, es producto de diseñar, pero cada uno es una partícula que compone el resultado, producto total de la acción. Y cada uno de esos productos no es de origen exclusivo de la acción de diseñar.

No sólo se dibuja para diseñar. Tampoco se proyecta exclusivamente para prefigurar un objeto material. Son acciones, que también tienen usos distintos a los del diseño. No son exclusivos de su hacer.

En cambio sí es posible argumentar que cada uno de los productos que resultan de la acción de diseñar, son sólo partes, vestigios de algo que se ejecuta como una acción, no estática ni material e inscrita dentro de un proceso, y que sirven necesariamente para comunicar lo que se ha forjado durante ese proceso de diseño. Finalmente el diseño como accionar, se puede calificar como de acción previsor, que busca determinar el aspecto, la figuración, la forma final de algún objeto.

Y aunque así se caracteriza al diseño como una acción, eso no impide que cotidianamente se utilice para significar esos otros resultados. Esto no le resta validez a la utilidad de esa significación que permiten las prácticas cotidianas del lenguaje.

Lo que aquí se sugiere, es que debe haber una distinción que ayude a subsanar esta confusión entre la acción y su proceso y el producto de ello.

Por eso, es necesario plantear una postura que diferencie lo que se hace como acción, el diseño, y lo que es su resultado indeterminado y polifacético.

Y retornando a la doble significación, que pienso es la postura que más sirve para resolver la relación sujeto-diseño-objeto, lo planteado por los filósofos Francisco García Olvera<sup>7</sup> y Enrique Dussel<sup>8</sup> (que con su argumento hablan de una referencia lingüística a lo diseñado) establece de esa manera una relación con el producto del diseño, por utilidad práctica y aclaración semántica.

Lo que esto facilita es referirse a lo diseñado como un concepto distintivo; su significación se refiere a lo que se diseña, a lo que es resultado del diseño

---

7 Ibidem.

8 Dussel, Enrique. Op.cit.

como acción y proceso. Es decir, que mientras el diseño se refiere al hacer, a algo que no es posible relacionar a un objeto y sí con una serie de estadios para la consecución de ese objeto, lo diseñado se constituye como ese producto, y no importa qué es lo que se establezca como su producto, porque como ya he argumentado, puede ser multi-productivo en su afán de determinar las características de un objeto previo a su materialización, produciendo un sin fin de medios para prefigurarlo.

En otras palabras, esta interpretación ayuda a darle dirección a la significación del diseño, estableciendo que los objetos no son el diseño, pero son lo diseñado, resultado directo o indirecto, producido en base a la acción de diseñar.

Pero, habría que aclarar que esto no necesariamente deja de ser ambiguo; ya que lo diseñado, puede ser también lo demandado, lo no demandado, lo producido, lo construido, lo deseado. Para lo que sirve esta argumentación es para poner de manifiesto que el proceso de diseño, aunque guarda una estrecha relación con lo que resulta de su accionar, no está presente en su resultado, y sólo quedan vestigios de su labor en los objetos construidos. Lo diseñado es pues, una aclaración semántica que sirve para referirnos a aquellos objetos que fueron prefigurados mediante un proceso de diseño.

El diseño se establece así como una acción productiva, pero carente de un producto que lo identifique uniformemente. Es decir, que aunque es posible afirmar que el diseño busca determinar algunas características del producto antes de su elaboración, su forma, no hay elemento material palpable que se produzca exclusivamente a raíz de ello; es decir, que toda herramienta y producto visual, no es producto único y exclusivo del diseño.

Lo que el diseño forja, y se pudiera entender como el resultado distintivo de un proceso de diseño, es una significación de eso en lo que se trabaja. Es decir, que mientras el objeto pertenece a una dinámica distinta, donde su significación, su valor, radica en muchas características, como puede ser su utilidad, su función, su valor, su rareza, su significado, el diseño se constituye como un proceso que da como resultado una idea, que se significa a través de una intención de forma o figura, comunicable a través de los medios visuales utilizados. Esto no impide que también cuente con otros valores como también los tiene el objeto, pero dada su naturaleza intelectual, el valor preponderante, a mi parecer, es la idea de forma que se obtiene a través del diseño, es el valor simbólico<sup>9</sup>.

Entonces, retomando la línea de este apartado, si bien se puede hablar del diseño de un objeto cualquiera, es ilógico pensar que ese mismo objeto producido, finalizado, perceptible a través de nuestros sentidos, me comunique o me permita interpretar a través de sus características formales, estéticas o funcionales, cómo es que el proceso de su diseño fue realizado, aunque sea a través de ellos que se puedan abstraer ideas generales para un futuro proceso de diseño.

Pero esto no necesariamente niega la condición que lo produjo a través de un proceso de diseño. Pero sí la mantiene en el anonimato, oculta dentro de sus

---

9 Sobre este tema se ahondará en capítulos posteriores.



características formales. Y es que, mediante la observación y el análisis simple, la línea imaginaria que separa a los objetos que sean producto directo de un proceso de diseño y los que no lo son, es muy tenue, e incluso, indistinguible.

Ello es causado por la condición intelectual, invisible, bajo la que se oculta el proceso de diseño. Puedo tener los planos, las maquetas, pero nunca seré poseedor de todas las determinaciones, los procesos cognitivos colectivos, las argumentaciones y ponderaciones, así como las relaciones sociales inherentes presentes en un particular proceso de diseño.

Por eso es que desde un punto de vista puramente material, lo diseñado es comparable con lo no diseñado. Y el objeto no me puede comunicar esa información, porque su proceso siempre se encuentra oculto, superado por un curso productivo natural, y lo que se presenta es única y exclusivamente lo que ha sido producido materialmente.

En cambio, si se parte de hablar de lo diseñado, su significación se aleja de una condición de acción indeterminada, para asentarse en el campo de los productos. Es decir, que esto se refiere exclusivamente a su relación como causa y efecto. La intención de forma, que se concreta en el diseñar, se confirma, o no, en lo diseñado.

Aunque hablar de lo diseñado en términos generales, no resuelve la confusión que se puede suscitar al referirnos como diseño a algo impregnado en el objeto, si permite establecer la línea de esta investigación: el diseño, finalmente tiene como producto característico una intención que se hace presente mediante su comunicación. El diseño no es objeto alguno; es el proceso de la idea de forma de un objeto, que da como resultado un material visual, que es instructivo para construir aquello que ha de entenderse como el objeto: el tenedor, el vestido, la cama, la casa.

El diseño, como actividad que produce algo, finalmente se mueve en el plano de las ideas, de las intenciones, y concluye en el instructivo para producir eso que se piensa, en el plano material.

El diseño es la intención de dar determinada forma, mediante las herramientas visuales de su preferencia, a algo antes de su producción material. Lo diseñado es todo aquel objeto que haya resultado de una intención de forma previa a su proceso de producción, aunque esto no sirva para calificar los objetos, ya que éstos por sí solos no me comunican si es que existió un proceso concienzudo que les dio, a través de una intención, su forma final.

### **La separación entre el diseño y lo diseñado en el ámbito de lo arquitectónico**

Si el argumento que he construido hasta esta página del documento posee cierta lógica, ¿qué sucede dentro de la producción de lo arquitectónico, respecto al mito de la supuesta cercanía entre el objeto diseñado y el sujeto que lo diseña?, esa idea generalizada de que si lo diseñé, el objeto resultante es de mi autoría.

Vaya, que yo poseo los créditos de las casas edificadas mediante proyectos

zados por mí.

Para sustentar esta postura que propongo, creo que es necesario utilizar un ejemplo. Para ello, parto del análisis de un grupo de imágenes visuales, representadas aquí por un plano y una fotografía de la casa Gilardi (Ilustración 04), del galardonado arquitecto mexicano Luis Barragán, aquel que ganó el prestigioso premio Pritzker en su segunda edición.

En el supuesto de considerar que este plano, que presento impreso y extraído de una versión digital, estuviera basado en aquel que elaboró el maestro Barragán anticipadamente a la producción material del objeto, la casa Gilardi (cG), estaríamos ante la presencia de un plano arquitectónico, parte de un proyecto y producto de un proceso de diseño. Y el conjunto de medios gráficos y visuales utilizados por Barragán y plasmados para su comunicación, se constituiría como el proyecto de la cG.

Por el contrario si estos elementos digitales se encontraran basados en una elaboración posterior, producto de una recopilación de las medidas, obtenidas directamente de la cG ya construida, estaríamos ante la presencia de una representación del objeto. El objeto existe, por lo tanto es representable ya como una totalidad. Puedo constatarlo, si realizo una visita al lugar de ubicación de la cG, en la Colonia San Miguel Chapultepec, claro, con una previa cita. Es decir, que todo aquel plano que hoy tenga a la mano, estará en relación representativa con la casa edificada. La casa se constituye como un objeto perceptible.

Para fines prácticos del ejemplo que planteo, debo aceptar como verdadero que esto que aquí presento, impreso en el papel, es una representación de los planos arquitectónicos de la cG, producidos antes de la existencia material de la casa; es decir, que fueron exclusivamente elaborados para servir de instructivo productivo. Acepto entonces estos planos, como los ejecutados por Luis Barragán o algún dibujante empleado por él y con instrucciones de él en persona o mediante un intermediario, en los que se representa la intención de forma de Luis Barragán para con el objeto cG. Es decir, se acepta que sus trazos fueron realizados con antelación a la edificación de la cG. Antes de estar sus muros pintados de rosa mexicano o iluminados por la luz del atardecer capitalino.

Este plano arquitectónico, y cualquiera que sea producto de cualquier proceso de diseño, no representa a esa totalidad material que evoca, porque no hay nada que representar todavía. El plano arquitectónico se establece como el medio para comunicar una intención productiva en lo material a través de su particular lenguaje gráfico. Es la primera vez que se puede observar ese algo organizado de tal manera, y por lógica, es una presentación, su primera vez en sociedad. El plano presenta algo que se organiza por primera vez como la cG.

En cambio, lo que sí representa el lenguaje gráfico del diseño, es la intención de forma, y ésta si tiene existencia en las mentes de los que la han imaginado (con el afán de seguir argumentando desde el diseño como un ejercicio colectivo). Es decir, que se establece como una dialéctica, que por un lado expone una intención de prefigurar una forma, y por el otro, presenta un lenguaje gráfico para comunicar la forma ya cotejada con su realidad condicionante. Es un diálogo

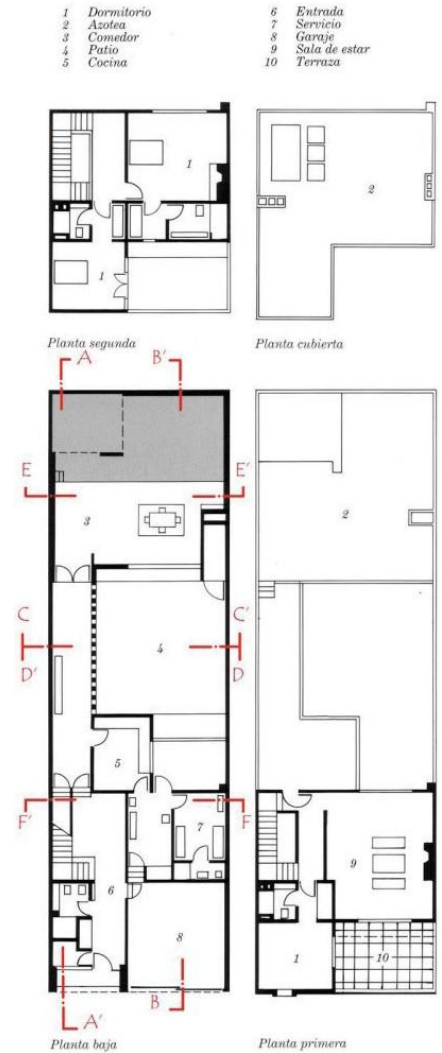
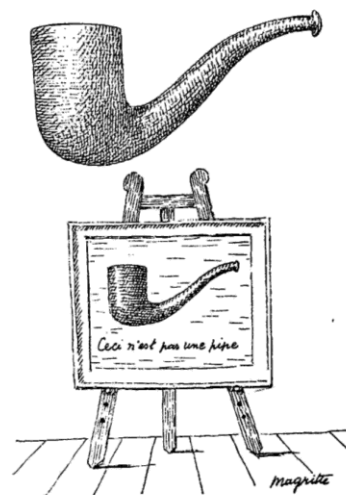
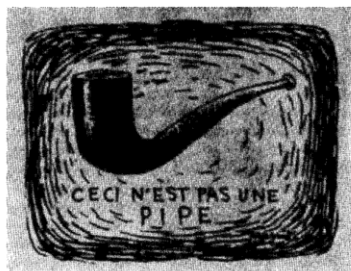


Ilustración 04. Planos arquitectónicos de la CASA GILARDI. Tomados de: [plataformaarquitectura.cl](http://plataformaarquitectura.cl) Consulta: [12.03.2012]

Ilustración 05. Esto no es una pipa de René François Ghislain Magritte (1898-1967). Fuente: <http://seruse.blogspot.mx/2011/10/semajanza-representacion-e.html> [07.06.12]



que se establece de la representación de una idea a la presentación de su probable consecución.

Es posible incluso ver la lejanía entre este plano y la condición material a la que aspira. Su delineado, su presentación gráfica sólo se relaciona consigo misma y con el vacío que la envuelve. Se encuentra abstraído de cualquier medio gráfico que represente lo que sí existe alrededor del lugar donde será construido. Esto, por obvias razones físicas, no sucede con los objetos.

Pero esto que nos expone Barragán no es la casa, es exclusivamente ese dibujo que nos presenta una disposición de líneas, una galardonada organización de trazos. De él, no puedo obtener más que una guía, un dibujo que requiere de una interpretación profunda para ser dotado de sentido.

Es tal la obvedad de que este trazo, esta organización presente en este plano, no es más que un dibujo, una traza o una delineación, y que de él no se pueden obtener más datos que una interpretación de lo que puede llegar a constituirse materialmente, que resulta hasta insulso mencionarlo. Aunque lo quisiera, eso que se plasma sobre la hoja de papel, no es un objeto. Mucho menos uno de las dimensiones de una casa.

Pero como ya lo ha planteado Michel Foucault en su ensayo sobre la obra de René Magritte (Ilustración 05), *Esto no es una pipa*<sup>10</sup>, existe un hábito en el lenguaje, que a una pregunta del tipo: ¿qué es ese dibujo? (de un gato, una ventana y una casa), se responde es un gato, es una ventana, es una casa.

En este caso, a la pregunta ¿que es ese plano?, la respuesta que le corresponde es la casa Gilardi. Y hasta cierto punto, esto es verdadero, por que hasta ese momento, antes de ser edificada, la cG no existía como cosa perceptible y su única

existencia, aunque no fuera material, son esos incipientes trazos que representan la idea existente en los diseñadores de ella.

Y aunque el producto del diseño cumple la función acotada de presentarnos algo que todavía no existe materialmente, pero que pretende serlo, carece de una condición objetual. No es un objeto *per se*, aunque un objeto pueda ser producido, a través de otros medios, guiados por lo que el proyecto presenta.

Y como en aquel ensayo de Foucault donde analiza la imagen Esto no es una pipa, donde el texto mismo inscrito dentro del trazo de la pintura contradice lo que pretende representar, en el plano arquitectónico esto se expone de una manera opuesta: el plano reafirma su condición a través del lenguaje escrito, y es posible leer la leyenda “dormitorio”, “azotea”, “comedor”. En lugar de negarlo, como la interesante contradicción de Magritte, el plano nos recuerda que él sí es eso que aspira a ser.

Pero clama una condición que no le corresponde, y que nunca le corresponde: la de ser objeto. Hecho que es inalcanzable por su naturaleza “imaginaria”, y porque es su condición de origen. Siempre antecede a los objetos, es la única manera en que se constituiría como producto de diseño: es simplemente la representación de una intención de forma por un lado y la presentación de ello para su comunicación, por otro.

Pero esta condición del plano arquitectónico no debe tomarse como peyorativa; éste debe remarcar su condición a través del lenguaje, porque incluso para el ojo analítico y experto de alguien que se desempeña en el oficio, el trazo podría resultar incompleto; y aunque se puede indagar a través del plano, la sección, la fachada, la perspectiva, sobre la naturaleza de lo que ahí se pretende presentar, se tiene que ser puntual en esta presentación de los elementos, para generar una claridad que distinga, por ejemplo, los planos de una casa de los planos de una oficina.

Esta necesidad de especificidad del plano arquitectónico parece provocada por el hecho de que quien realiza la acción de diseño es un agente distinto del que produce el objeto casa, aun y cuando él mismo sea el encargado de la administración de la acción constructiva. La finalidad de los planos es comunicar lo que en ellos se dispone, sin dejar lugar a dudas.

No se podría distinguir entre el plano de la casa Gilardi con, por ejemplo, el de la casa Barragán (diseñada por el mismo arquitecto renombrado), sin el conocimiento previo de los planos, de ambos objetos, o que el mismo lenguaje escrito así me lo indicara en el plano mismo o ser el propio autor de ellos. Esto debido a que si me presentan esos dos lenguajes similares, ya sean maquetas o planos, se requiere del lenguaje, del símbolo acordado de antemano para identificar una de otra. Es una limitante de la manera humana de construir conocimiento.

Vaya, que entendido así, la representación requiere de un lenguaje común preexistente en el observador para poder ser interpretada como tal; en cambio, la presentación, siempre acompañada por el mensaje de sus elaboradores, es independiente, se puede interpretar con base en otros símbolos comunes (como

Ilustración 06. El proceso productivo en el que se ve inmiscuido el diseño, inicia con una primera base donde se produce una “intención de forma”, que no sucede de manera lineal con la plasmación de eso que se imagina por el conjunto de individuos que diseña, que sucede en una etapa posterior productiva. Finalmente, todo ello desencadena en la producción del objeto, en este caso, la producción arquitectónica. Es decir, hay tres instancias productivas, en donde la característica del diseño es la intangible intención de forma.

Gráfico: [es.paperblog.com/la-materializacion-de-una-idea-seleccion-de-bocetos-e-imagenes-1531649/](http://es.paperblog.com/la-materializacion-de-una-idea-seleccion-de-bocetos-e-imagenes-1531649/)



el texto que acompaña los planos), es decir, se hace acompañar de otros lenguajes.

Por tanto, se puede hacer una diferenciación entre las intenciones de la acción que se significa exclusivamente como dibujo y el diseño; mientras en el primero lo que se busca es ser obvio para su interpretación y por lo general su labor evita el uso del símbolo escrito, el diseño no sólo es el dibujo; requiere de una significación más detallada, más específica. Por eso el dibujo no puede alcanzar el grado de diseño, porque no tiene la tarea de presentar y significar algo que todavía no es material; y se puede limitar exclusivamente a representar lo que ya



existe, tanto de donde se obtiene la información como cuando es expuesta a un observador: la información ya existe de antemano en ambos casos.

Y aunque el diseño se aleja de la acción que dibuja o traza lo material (como la pipa de Magritte), la acción de diseñar se vale del dibujo para presentar algo que no corresponde como totalidad, pero sí como parcialidades, a lo material. De este modo presenta muros, puertas, ventanas, muebles, que en su particularidad son elementos dibujados que se representan. En el conjunto, en su agrupación, se refieren a un objeto imaginado a través de su proceso de diseño y que por lo tanto sólo existe en el plano de lo imaginario. Se podría decir que sólo es representación para los que así lo han maquilado, para los que realizan la aproximación intelectual a prefigurar esa particular forma.

En cambio, aunque no tan alejado del uso de lo imaginario por su condición de impresión fotográfica, tenemos la imagen de la fachada de la cG (Ilustración 07). Que bajo un análisis riguroso, representa una perspectiva particular, que por cierto jamás podrá ser repetida<sup>11</sup>, en la que se puede observar una sección de la fachada del objeto en cuestión.

Pero incluso cientos de fotografías se quedarían cortas para representar lo que es un objeto, que genera tantos fenómenos perceptibles; no podría, por más que se esforzara, soslayar la relación entre el sujeto que percibe y el objeto percibido. Y es una carencia también inherente a cualquier medio de representar la intención de forma del que diseña. Ningún medio podrá sanar esa distancia, entre la percepción e interpretación de ello, que hay entre lo que comunican los que diseñan y el objeto que resulta del largo viaje productivo.

Es en este sentido que la intención que plasma el diseño es superada como referencia fidedigna cuando el objeto se encuentra edificado. Pierde incluso su relación con el objeto, a razón de la distancia que existe entre el plano arquitectónico como instructivo detallado para la edificación, y en este caso, la casa Gilardi, ya que el proceso de construcción es siempre impredecible, y modifica invariablemente, aunque sea a detalle, la condición que construye el diseño a manera de proyección, planos y organización.

Hay una distancia, por más precisas que sean las acciones, entre el diseño de la casa Gilardi, el plano de la casa Gilardi, la fotografía de la Casa Gilardi y la casa Gilardi.

Esa misma distancia que planteo existe entre el sujeto que diseña, el producto de esa acción y lo que finalmente puede ser calificado como lo diseñado.



Ilustración 07. Fotografía de la CASA GILARDI. Foto: Taiyo Watanabe. Imagen tomada de flickr.com [04.05.2012]

---

11 He ahí la cualidad de autoría de la fotografía que muchos han intentado de desvirtuar dado su carácter productivo masivo.

## Proyección, diseño y proyecto

Establecido el hecho de que no existe un producto universal ni material de la acción de diseñar, argumento que he apoyado tanto en las indagatorias sobre el significado, la práctica individual y las lucubraciones de Foucault en torno a la relación entre la representación y el objeto representado, el paso siguiente sería establecer cuál sí puede ser considerado como producto del diseño, particularmente en el ámbito que compete a lo arquitectónico. Cómo es que se puede caracterizar eso que en el apartado anterior nombraba como la intención de forma, eso que se gesta en el plano del intelecto del equipo que diseña.

Pero dicha cuestión no se puede plantear si antes no se indaga sobre una condición insalvable dentro de la labor arquitectónica, esa que tiende a traslapar significados entre proyección, diseño y proyecto, tres términos muy utilizados dentro del campo del diseño de lo arquitectónico, y que parecen referirse a diferentes productos, pero confundirse constantemente entre sí. De hecho, he utilizado ya esos términos en el desarrollo de este documento, sin haber establecido a qué me refería con ellos. Un poco intencionadamente tal vez.

Hay que dejar establecido de principio, que los tres términos, aunque a veces se presenten como equivalentes o equiparables en su significación, se refieren a cosas distintas, aunque ello no los exime de una proximidad que pretenderé explicar a través de un silogismo, donde la proyección y el diseño son medios definidos de antemano, que catalizan en un proyecto.

La acción de diseño tiene implícita una condición que parece perteneciente a lo humano: la proyección. Es decir, que dentro del ejercicio de diseño se planean otras acciones independientes, a ejecutarse en un tiempo futuro. El diseño busca determinar, con antelación productiva, algunos aspectos de una forma o figura; busca alcanzar una exactitud que brinde un símbolo de eficiencia, sobre aquello que se pretende construir con base en la transformación de la materia.

Pero esta construcción se puede bifurcar en dos posturas: una, que a mi parecer cae en el equívoco de la ambigüedad, donde la acción de diseñar se simplifica y se traslapa su significado a la mera proyección. A la mera intención a futuro. La otra, por el contrario, pretende acotar la práctica del diseño.

Esa primera postura, la que entiende la proyección como intuitiva y quiere trasladar esta condición al diseño por su cercanía, cae en la búsqueda del conocer sobre la proyección, y por lo tanto sobre el diseño, en el origen mismo de las estructuras del pensamiento humano. Incluso sugiere que este origen se encuentra en su etapa más primitiva, previo a su condición de *homo sapiens*.

Es ahí, en ese desarrollo temprano del humano que se hubiera gestado el más básico ejercicio de proyección: aquel mito del homínido, tallando una piedra de obsidiana para sacarle filo, para obtener lo que miles de años después sería conocido como punta de flecha; o aquella imagen pintada en la pared de una cueva, a manera de representación de un acto o, dudosamente, un proyecto de acción para planear el ataque al animal, el inmenso mamut.

Así, el ejercicio de proyectar acciones en el tiempo se considera como un

producto de la transformación y evolución de las especies en el plano del pensamiento (y en referencia directa al acelerado crecimiento de la habilidad de la mente humana). Un mecanismo que ciertamente brinda ventajas sobre la habilidad de sobrevivir de otras especies, al permitir mediante un proceso que elabora una suposición, todavía imaginaria, adelantarse a los resultados, utilizando como referencia la información que un contexto específico brinda, todo siempre con una firme intención de supervivencia.

Así, todo cuanto sea pensar en cómo serán las condiciones futuras a partir de las condiciones presentes, podrá ser considerado como proyectado.

Podríamos incluso construir una historia ficticia y basada en una hipótesis<sup>12</sup>, donde un ser, de esos que se encontraban en la delgada línea evolutiva que separaba al *homo erectus* del *homo sapiens*, donde las potencialidades físicas y cognitivas de ese ser en desarrollo, habría pensado, y siempre buscando su supervivencia, el adelantarse al accionar de un gran felino, éste último con la firme intención de darle muerte para alimentarse con su cuerpo sin vida.

Sería en esa primitiva mente (en referencia progresista con nuestra actual constitución mental) en franco desarrollo, que se gestaría, a manera de reto para mantenerse con vida, una evaluación del estado de las cosas, y una idea, una proyección para sobrevivir a esa situación adversa, amenazante para su existencia como ser viviente. Las mismas condiciones adversas de la situación y el conocimiento que el sujeto tenía sobre situaciones previas similares, lo hubiera hecho llegar a la conclusión de que si corría, o enfrentaba al felino, la situación sería idéntica: su muerte llegaría si tomaba cualquiera de esos dos caminos.

Pero esa búsqueda de pervivencia ante todo de la condición no sólo del homínido sino de cualquier ser viviente, lo lleva a la única salida que le queda: usar esa misma condición que le permite proyectar en su mente los escenarios de su muerte, para proyectar un escenario donde tenga más posibilidades de conservar la vida: utilizar ese trozo de madera que observa ahí, al lado de un árbol, como arma que le permita golpear con fuerza al felino sin que éste se le acerque demasiado para asestarle un zarpazo.

Finalmente la proyección del homínido se cumple; el trozo de madera cumple la función para la que fue pensado y haciendo palanca con la fuerza de los brazos del primitivo humano, derrota a las superiores habilidades físicas del felino golpeándolo en la cabeza y acabando con su vida.

Es así como en este escenario hipotético, y que probablemente sucedió de un modo parecido, explica de una manera general esa condición del pensamiento que proyecta acciones y sus resultados para un futuro probable.

Pero este escenario, aunque parezca atractivo como retórica que explica una

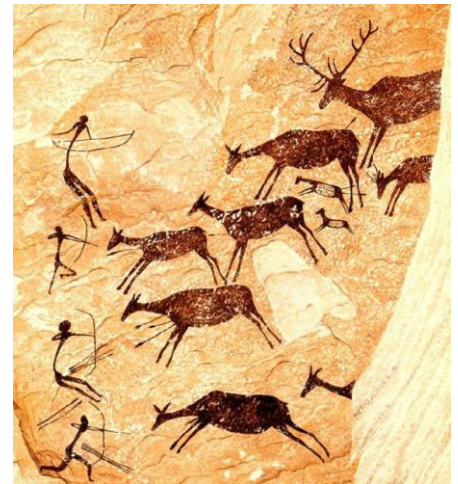


Ilustración 08. El diseño podría ser entendido, sopesado, como una suerte de habilidad inherente a la supervivencia animal. Es decir, que el avance de la capacidad de pensamiento del ser humano con respecto a otras especies, le habría dado su habilidad característica, primordial, que supera a todas aquellas habilidades físicas: le dio su capacidad de adelantarse a los hechos de manera imaginada y detallada.

Fuente:  
[artcayuso.blogspot.mx/2010/04/la-pintura-rupestre.html](http://artcayuso.blogspot.mx/2010/04/la-pintura-rupestre.html) [08.12.12]

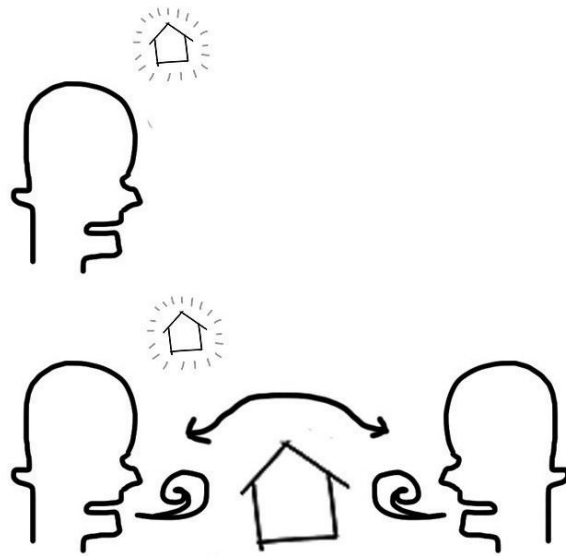
12 González Lobo, Carlos. *Hacia una teoría del proyecto. Tesis Doctoral. 2007.* Fac. Arquitectura. UNAM. Pág. 126 El argumento de González Lobo, por cierto, no hace referencia a la acción de proyectar. Aquí lo tomo como referencia para ejemplificar, que la generalización de los actos productivos a la condición humana, puede llevarnos a plantear que todo se encuentra en la “cabaña

primitiva”. Todo cuanto sea considerado competencia de la habilidad humana y no de un proceso social, podrá ser de origen primitivo.



Ilustración 09. *Diseño + Comunicación*. El proceso de producción de lo humano, necesariamente se ve inscrito en un proceso de comunicación, del cual participa el diseño. Un proceso de diseño se caracteriza como tal, precisamente cuando se comunica. Esta distinción es necesaria para no confundirlo con un proceso de proyección meramente de pensamiento.

Gráfico: Notas de investigación. Francisco Javier López Ramírez. 2012



habilidad del ser humano, no puede trasladarse ni al campo del diseño, ni al del proyecto como producto de manera literal, ya que se basa exclusivamente en supuestos y en el legitimar la idea de que el humano proyecta conscientemente todo lo que hace a futuro, y que todo cuando proyecta a futuro es y puede y debe ser realizado de una manera más detallada, cosa que lo convertiría en un potencial proceso de diseño.

Y es que si esta idea se toma como válida, y se acepta que lo hecho al diseñar es proyectar algo a futuro con base en lo que tengo en un tiempo presente, se puede caer en el equívoco de que diseñar es exclusivamente proyectar acciones a futuro. Y esto se fundamenta en una sencillez equivalente a la del argumento anterior, donde uno de nuestros ancestros, por el simple hecho de haber construido mentalmente un escape de su muerte con la ayuda de algo presente en su medio, podría estar realizando un proceso de diseño, o maquilando un proyecto.

Y la crítica no es hacia el resultado final, porque es proyectada esa acción primitiva de levantar un trozo de madera como la de proyectar qué sucede si tomo una ruta u otra para llegar a algún lugar dentro de la ciudad, si lo hago en carro o en transporte público, si pondero el costo de cada uno. Son acciones pensadas a futuro que requieren de una habilidad para cotejar las opciones, para determinar las limitantes y para comparar cuáles convienen a mis intereses, pero carecen de algo: su desarrollo como proyección no requiere de herramientas y puede prescindir de la comunicación que sí está implícita dentro de un ejercicio de diseño y dentro de eso que se constituye como el proyecto; vaya, que es tal su natural condición dentro del ser humano, que no requiere de mayores herramientas.

En cambio, en la acción de proyectar, como se le conoce en las academias de

arquitectura y en todas aquellas que incluyen a la acción de diseñar como parte integral de su hacer, es una proyección, sí, pero que como Gregotti, el arqui- tecto italiano argumenta, la complejidad técnico-económica de los factores que concurren en su formación es tal que hace necesaria una previsión detallada de los elementos del proyecto<sup>13</sup>.

Es decir, que así se entiende a la proyección como una cualidad inherente a lo humano. El ser humano es un ser temporal indudablemente, inmerso en esa condición y consciente de ella. Por tanto, sus acciones contemplan esa con- dición de proyección. Ésta es necesaria para lo que el humano hace para ser humano. No se puede evitar.

Pero no por ello el diseño es únicamente proyección; ni por ello tampoco la proyección es siempre diseño. Entre ellos rige, como nos sugiere Gregotti, una distancia en la precisión, en el detalle, que en el proceso de diseño de lo arqui- tectónico se hace aun más presente por la distancia que separa la necesidad de la obtención de lo que satisface tal necesidad.

Para que esto tenga sentido, la necesidad debe ser entendida como aquello que le da valor a la búsqueda de algo. Aquello que necesito para calmar el desasosie- go de una apetencia que ronda mis instintos. Aquello que mueve al ser humano a hacer, y que siempre se encuentra determinado por su contexto social, que a veces confunde y traslapa los significados de lo que es necesario, pero que final- mente, es la propia condición de ser vivo la que establece un límite en cuanto a lo que es necesario para vivir, y es la sociedad la que disfraza de ese tipo de apetencias aquello que es vital para desarrollarse como un ser indiscutiblemente social.

En el silogismo que planteaba al principio de este apartado, la proyección funge como la justificación, la intención para realizar un proceso de diseño, el cual se establece como un estadio desarrollado a detalle, de aquello que la proyección ejecuta en el plano del pensamiento y con un limitado uso de recursos<sup>14</sup>. Final- mente lo que busca el proceso que realiza quien diseña, es contemplar el mayor detalle de aquello que lo requiere. En el caso de nuestras particulares consterna- ciones, se trata del objeto arquitectónico.

Pero esa elaboración que surge del proceso de quien diseña, debe ser plasmada, dado su nivel de detalle. Y en el campo del diseño arquitectónico, esta elabora- ción detallada tiene su finalidad productiva en el proyecto, que contempla dos fases. La primera como documento e historia de la formación de una imagen del objeto; la segunda se refiere a la organización de esta imagen en el proyecto

13 Gregotti, Vittorio. *El territorio de la arquitectura*. Trad. Salvador Valero Rofes. Ed. Gustavo Gili. 1972 Pág. 15

14 Gregotti, Vittorio. Op. cit. A lo largo de su documento El territorio de la arquitectura, Gregotti se refiere a un término que no existe en la lengua española: proyectación. Tal vez, se podría complementar aún más el silogismo que se plantea por proximidad semántica, entre proyección, proyectación y proyecto. Pienso que su limitado uso no justifica su puesta en escena, siendo que el forjado que se ha establecido socialmente entorno al término diseño, lo aproxima a una significación

similar a la de la proyectación de Gregotti. Pienso, que esto justifica su utilización, aunque cabe la aclaración.

según una serie de anotaciones esencialmente dirigidas a la comunicación del proyecto en función de su correcta ejecución<sup>15</sup>.

Es bajo esta perspectiva, que el proyecto arquitectónico se establece como el natural producto del diseño arquitectónico. Es decir, que dentro de la característica de indeterminaciones de lo que puede ser diseñado, el proyecto marca el paradigma de su producto, y podemos decir que es lo que identifica la labor del arquitecto cuando funge su papel de diseñador.

**El proyecto es, pues, con todo lo ambiguo que puede llegar a ser, el producto característico de un ejercicio de proyección a través del diseño.**

Es la única relación corpórea que el arquitecto diseñador mantiene con la materia que debe formar<sup>16</sup>. Dice Gregotti, apoyándose en argumentos de Merleau-Ponty, el fenomenólogo francés: “Es su última ‘manualidad’ y debe defenderla encarnizadamente”<sup>17</sup>.

### **El diseño como un proceso productivo**

Lo que hasta aquí se ha planteado deja algunos argumentos que deben ser condensados, o por lo menos concluidos para continuar con esta construcción retórica que quiero presentar. Lo que hasta aquí se ha sugerido como lo que corresponde al diseño, es que se adscribe dentro de un proceso productivo; pero que no es este proceso el que tiene la última o exclusiva e independiente determinación para con el objeto. Se adscribe al interior del proceso que produce el objeto, en este caso en particular, el arquitectónico.

El modo en que he ido construyendo mi conocimiento en torno al fenómeno del diseño, me ha llevado a entenderlo como un proceso productivo inscrito dentro de otro. Esto se puede caracterizar, como lo hace García Olvera, al decir

“que el diseño como acción es una acción transeúnte productiva creativa de lo útil. Acción que es poiesis e indirectamente praxis”<sup>18</sup>.

Esto se refiere a que el diseño, como ya se ha argumentado, es en primera instancia una acción. Y como tal es una acción transeúnte, porque termina fuera del agente que la ejecuta. A diferencia de acciones como el pensamiento, que terminan en el mismo sujeto que las realiza, y que no requieren de la utilización de elementos externo al ser humano, una acción entendida como transeúnte termina en algo producido fuera de este sujeto. Es decir, que se ve reflejada en la transformación de algo externo al que realiza la acción.

Es por ello que también se puede considerar productiva, porque va a dar acceso al ser a algo. Esto es, que algo se va a generar a partir de ella, que algo va a ser

---

15 Gregotti, Vittorio. Op. cit. Pág. 25

16 Ibidem. Pág. 25

17 Ibidem. Pág. 26

18 García Olvera, Francisco. Op. cit. Pág. 19

(lo diseñado), eso que he caracterizado como la intención de forma de algo. En este sentido, queda establecido por lo que se ha argumentado, que la naturaleza del objeto arquitectónico y de lo que es previo a su existencia, que el proceso de diseño, por lo menos no en una etapa posterior inmediata ni con el uso de sus herramientas, no da cabida a la producción de un objeto en toda la extensión de su concepto. Aunque esa intención de forma adquiera una condición casi objetual, no es un objeto.

También se puede considerar como una producción creativa, por proponer en el ser de ese algo, lo nuevo, lo que no existía; no en el sentido de lo que no existe en el mundo como parcialidad, o a través de los materiales que la componen, sino la organización de ello. Es decir, que la totalidad que resulta de diseñar, es algo que no ha sido. Como se argumentó previamente, los componentes que presenta el diseño son reproducidos, concebidos como algo que tiene existencia, pero que en su conjunto conforman lo nuevo.

También es productivo de lo útil, porque lo producido sirve para algo, se puede usar, *es un medio para*. Pero es preciso aclarar que aunque lo producido por el diseño, que son los medios que se comunican para encauzar una intención productiva en lo material, esta condición se transforma de cierta manera en el ejercicio formativo, en el académico. No por ello carecen de utilidad, pero sí se establecen como una utilidad distinta, no inscrita en la producción de los objetos, y encaminada más bien a la producción de lo humano, del humano como arquitecto-diseñador. Es decir, que se podría hablar de una condición productiva con finalidad distinta. Aunque en el papel sea el mismo ejercicio.

Y finalmente, es poiesis e indirectamente praxis.

Una acción se considera poiesis cuando transforma lo existente en la naturaleza; cuando esto se da de manera externa al sujeto que lo produce y en consonancia con la condición transeúnte de la acción. En cambio una acción es praxis, en el sentido griego de la palabra, porque denomina a como esto se da en el trato directo con el ser humano, y al hacerlo, lo transforma.

Es decir, que como Aristóteles argumenta en *Ética a Nicómaco*<sup>19</sup>, la praxis es una acción inmanente que lleva en sí misma su propio fin, y la poiesis es la producción de una obra exterior al sujeto, al agente que la realiza.

Por eso, en cierto sentido, el diseño es una acción que se coloca en ambos terrenos productivos. Tiene una finalidad exterior a sí misma, pero a su vez, indirectamente, se transforma a sí; al gestarse en el sujeto que la realiza, lo transforma también. En este mismo sentido, habría que decir que cualquier actividad productiva del ser humano, lo transforma.

Lo relevante en este argumento es que se considera al diseño como una acción productiva, que es poiesis, que su finalidad existe fuera de sí misma, y que algo se produce con ello, de otra manera no es posible calificarlo como una acción de diseño.

---

19 Aristóteles. *Ética a Nicómaco*. Madrid : Centro de Estudios Políticos y Constitucionales, 2009 Pág. 310

Es decir, que el diseño es una acción que produce por sí misma. Pero, ¿cómo se inserta esto en la producción de lo arquitectónico? ¿Cómo podemos utilizar esta argumentación para explicar algo del diseño?

## 2. El fenómeno arquitectónico y de diseño inserto en el modo de producción

### La producción en abstracto

El ejercicio arquitectónico, por obvias razones, no puede ser planteado en abstracto. No existe en la realidad esa imagen, aquella que considero mitológica, del arquitecto diseñando un gran edificio como resultado exclusivo de su inspiración, para posteriormente él mismo dirigir a un grupo de trabajadores, ya plano arquitectónico en mano, que le construyan su monumento, que ha de ser habitado como él lo impone, sin ningún tipo de condicionantes.

Ese mito, que ya adquiere la condición de clásico dentro de la academia de Arquitectura, parece cultivarse en cada uno de sus estratos; desde profesores, arquitectos docentes, estudiantes y allegados, todos parecen configurarse en torno a un imaginario colectivo: el arquitecto es el determinante de la arquitectura, por sí mismo, y lo que los futuros habitantes, solicitantes, lleguen a decirle, debe ser re-interpretado y re-interpretado, por no decir casi menospreciado; es casi seguro que lo planteado por esos sujetos extraños, carecerá de “sentido arquitectónico”. Y qué decir del análisis del contexto, que se reduce a respetar algunas abstracciones formales del sitio donde se ubicará el objeto edificado. Todas estas aseveraciones guardan su debida distancia.

Estas entelequias fomentadas por la academia distan mucho de representar su ejercicio práctico. Esos experimentos a manera de ejercicios creativos que surgen en las aulas, desprovistos naturalmente de un contacto con la producción que se genera en el diverso entorno social, no son más que meras especulaciones de tema instructivo. Que no por ello se encuentran desprovistas de valor alguno, pero que carecen del anclaje necesario para ser procesadas como un ejercicio de producción de lo arquitectónico.

Y es que la producción de la arquitectura necesariamente se adscribe en un marco socioeconómico. Es irrefutable que se encuentra dentro de un marco cultural, sujeta a todos los determinantes que esa condición le coloca para su adaptación al medio productivo. Por lo tanto, su producción está socialmente encuadrada<sup>20</sup>; no se puede delimitar a sí misma. De hecho ninguna producción humana puede, ni siquiera la producción artística, en el supuesto de asegurar que ésta goza de independencia productiva, producir aislada de los determinantes externos a su voluntad.

Esto generalmente se debe a la añeja idea del siglo XVIII, esa basada en la historia de Robinson Crusoe, donde un individuo solitario es el agente productivo de todo su mundo: lo que come, lo que viste, lo que mora; pero este escenario sólo es posible en la literatura. En nuestra determinación cultural, y más es nuestra época de hiperespecialización, el productor no puede ser individual,

---

20 Marx, Karl. *Introducción general a la crítica de la economía política [1857]*. Ed. Siglo XXI. 1968 Pág. 35

porque su propia condición de individuo se la otorga el grupo social al que pertenece. Y aunque pueda suceder una situación como la que plantea la historia de Crusoe, en la que ese individuo náufrago, abandonado por las circunstancias en una isla, se dedique a producir todo lo que consume, estará determinado por su conocimiento. Y éste se encuentra determinado socialmente.

Y es que lo planteado por Daniel Defoe, autor de Robinson Crusoe<sup>21</sup>, no habla de un sujeto que produce de manera aislada, sino del que ya con las fuerzas

del conocimiento impregnadas en su ser consciente, es como puede producir aisladamente. Es como el lenguaje, que no puede residir en un solo individuo, ya que su uso y conocimiento tienen una naturaleza social, aunque ese conocimiento resida y sea propiedad temporal del individuo.

Por eso cuando se habla de producción de lo arquitectónico, siempre se habla de la producción social de lo arquitectónico. Y eso es aplicable a todas las épocas históricas y a todos los productos, ya que, por las razones antes expuestas, la producción de lo arquitectónico no se puede dar de manera aislada, libre de sus ataduras sociales. Aunque el que la diseñe y la construya se encuentre aislado de la civilización. La determinación social de lo arquitectónico ya reside en su subconsciente.

Pero incluso en esa conceptualización de la arquitectura como producto social, anclado por lo tanto a una temporalidad, se puede hablar de algunas determinaciones que son válidas para todas las actividades productivas, tanto del diseño como las arquitectónicas. Es decir, que aunque la producción puede diferir, como con los “tipos” de diseño y la arquitectura vernácula o de autor, hay determinaciones que son válidas tanto para la generalidad como la particularidad, sin importar su contexto temporal. Ya que como mencionó alguna vez Karl Marx, el sujeto, la humanidad y el objeto, la naturaleza, son siempre los mismos<sup>22</sup>.

Entonces habrá determinaciones que se equiparán en la producción de lo arquitectónico; como aquella de la que participaron los grandes maestros modernos, y por ejemplo, esa que se nos da mucho por despreciar a los arquitectos: la producción “espontánea”<sup>23</sup>, con algunos ejemplos a los que se puede hacer referencia en nuestro contexto histórico y regional.

En este sentido, la producción general de la arquitectura siempre es la misma, ya que el sujeto, la humanidad y el objeto, son los mismos. Pero esto no quiere decir que la producción arquitectónica sea la misma en todas las épocas, sino

21 Defoe, Daniel. *La vida e increíbles aventuras de Robinson Crusoe, de York, marinero, quien vivió ocho y veinte años completamente solo en una isla deshabitada en las Costas de América, cerca de la Desembocadura del Gran Río Orinoco; Habiendo sido arrastrado a la orilla tras un Naufragio, en el cual todos los Hombres murieron menos él. Con una Explicación de cómo al jinal fue insólitamente liberado por Piratas. Escrito por él mismo.* 1era. Ed. W. Taylor 1719.

22 Marx, Karl. Op. cit.

23 Término acuñado por Norberto Chaves, para referirse a la producción que se realiza sin el apoyo de agentes especializados, como arquitectos. Aunque sí puede utilizar agentes especializados

en la técnica. En: Chaves, Norberto. *El diseño invisible. Siete lecciones sobre la intervención culta en el hábitat humano.* Ed. Paidós. 2005



que esas condiciones productivas y reproductivas son el factor último que la determina<sup>24</sup>.

Pero a todo esto, no se ha hablado del sentido que marcan sobre la producción Marx y Engels. ¿Qué se entiende en el método de la economía política por producción? ¿Sobre que razón se fundamenta la afirmación de que la arquitectura, lo que es y cómo se hace, puede ser considerado como una producción?

La intención de este texto no es establecer el hacer arquitectónico como una producción aislada, fuera de su contexto. La intención es la de distinguirlo como parte de una producción social generalizada. Es decir que la producción general, esa signada por las características específicas del modo en que la desarrollan las civilizaciones, marca algunas condicionantes, que son respetadas en todas las cosas que se encuentran sujetas a la manera en que se produce en esa determinada época histórica, y que establece tanto los lineamientos de cómo se produce, cómo se relaciona con el medio social, con el ambiente, las tecnologías de las que se disponen, que finalmente determinan la idea generalizada y aceptada como de calidad. Lo arquitectónico y su diseño forman parte de ello.

## **Producción y arquitectura**

La idea general de producción que plantea la economía política, su idea básica, es que los productos de la naturaleza resulten apropiados a las necesidades humanas<sup>25</sup>. Todo cuanto pretenda modificar una condición dada por la naturaleza, se considera como producción. Toda producción siempre requerirá de un instrumento, aunque éste sea sólo la mano, por ejemplo. Y que ninguna producción es posible sin trabajo pasado acumulado.

La necesidad queda resumida y entendida, también desde el piso de la economía política, como aquello que realiza el hombre para sobrevivir físicamente en primera instancia, y en segunda, en base a lo que se determina en él a través de su contexto socioeconómico. Por eso, no son las mismas necesidades sociales las de un cavernícola que las de un hacendado en la Revolución Mexicana; las de un indigente en la Revolución Industrial en Londres que las de un acaudalado empresario francés en el París contemporáneo. Pero las necesidades de supervivencia, oxígeno, comida, cobijo, reproducción, son potencialmente idénticas, pero cubiertas de distintos modos. Las primeras son inherentes al contexto social. Las segundas al contexto biológico.

De toda esa búsqueda de suplementos, satisfactores se podría decir, el que interesa la acción productiva es aquella donde el ser humano interviene en su medio para acondicionarlo a sus necesidades específicas de cobijo, de habitación; es a través de producir que el humano hace sus objetos, y los hace para satisfacer esas necesidades adquiridas por su determinado entorno.

Pero aun y cuando se habla de que es a través de un modo de producción que

---

24 Engels, Friedrich. Carta a Joseph Bloch en Escritos. Península, Barcelona, 1969.

25 Marx, Karl. Op. cit.



el ser humano transforma su medio, y por ende a sí mismo, no significa que la producción tenga una condición universal o que siempre esté determinada del mismo modo. Pero siempre tendrá determinantes que serán comunes a cualquier época de la historia humana.

Hasta este punto, a lo arquitectónico compete, se incrusta perfectamente en esta comprensión de la producción. Lo arquitectónico se produce con la firme intención de modificar las condiciones del medio para hacerlo más apropiado, que permita aumentar las condiciones de pervivencia, e incluso, ser más deseable para las necesidades humanas (de cualquier índole).

Lo arquitectónico también es producido mediante el uso de una herramienta, o correctamente, mediante el uso de muchas herramientas; las cuales no pueden ser utilizadas eficazmente, sino por medio del trabajo acumulado, que equivale a una profesionalización de lo que se hace. Es decir, que si no estuviéramos inmersos en la producción social, difícilmente tendríamos el conocimiento de cómo edificar con tabique rojo; o siquiera tendríamos acceso a él; o al conocimiento de cómo utilizar el concreto.

Y para la labor arquitectónica, que en su más general conceptualización es la producción de objetos que aspiren a ser habitables, el diseño se establece como una herramienta para la producción. Una de tantas que trabajan por conseguir aquello que lo arquitectónico utiliza. Y como herramienta, requiere de un trabajo acumulado para poder ser utilizada. El diseño, desde la perspectiva del que lo usa para producir un objeto que se constituya como arquitectónico, es una herramienta de producción.

Pero esto sucede del mismo modo para el diseño, pero como una acción acotada, al interior del modo de hacer los objetos. El diseño utiliza como herramientas el dibujo, el lenguaje, la representación; elementos que producen planos, dibujos, representaciones, significados; que no se constituyen como el objeto, pero que deben ser producidos. Por lo tanto, desde el punto de vista del diseño, se constituyen como su producto.

Y el diseño también requiere de trabajo acumulado para ser practicado. No es exclusivamente un ejercicio de proyección momentánea, sino que requiere de un proceso detallado, caracterizado por el dominio de las técnicas de prefiguración, del conocimiento del objeto y su relación con lo humano.

Entonces, una producción cualquiera reúne esas características: un material, algo por transformar, y un objetivo, todo en el sentido de solventar el requerimiento de ese algo, que viene a dar satisfacción a la necesidad de modificar el medio.

Pero también habría que indicar que desde el mismo método de la economía política, la producción, aunque existe por sí misma, no se autodetermina. No se encuentra en una esfera aislada donde nada más se produce por producir, sino que guarda una relación con otra serie de estadios, que también marcan el destino de lo que se produce.

La producción no es una partícula que luego se complementa con otros esta-

dios, como los que indicaba la economía clásica, distribución, intercambio o el consumo de lo que se produce, sino que éstos determinan, y al mismo tiempo son determinados, por la producción. Son parte de un mismo ciclo.

### **Producción-consumo de lo arquitectónico**

El acto de producción es también inmediatamente consumo. Hay que establecer esto de inicio en dos sentidos, el subjetivo y el objetivo.

Cuando producimos algo, desarrollamos dos cosas, nuestra capacidad humana y aquello que transformamos en lo material. Del mismo modo, consumimos nuestras capacidades y lo material que necesitamos para producir ese algo que pretende nuestra voluntad. Es decir, que sucede como la reproducción biológica, cuando se engendra a un nuevo ser: se produce al mismo tiempo que se consume.

En las dos producciones que competen a este ejercicio retórico, una inmersa en la otra, el consumo subjetivo y objetivo es evidente.

En el diseño, desarrollamos nuestras capacidades de planeación en el ejercicio de la prefiguración, como un ejercicio que requiere trabajo acumulado para el desarrollo de las habilidades prácticas del diseño; y al mismo tiempo las gastamos, hacemos objeto de uso las que ya tenemos adquiridas. Pero también se gastan recursos materiales, en base a que se requiere plasmar aquello que se trabaja mediante análisis y descripción, en el proyecto, documento comunitacional que necesariamente utiliza material para forjar el significado de esa prefiguración; por lo tanto, es consumo material, y a la vez, producción del proyecto, producto del ejercicio de diseño arquitectónico.

Del mismo modo, la producción material reproduce este ciclo. Se desarrolla la capacidad constructora de lo humano, de todo lo que implica: la dirección, la técnica, el trato con los individuos; al mismo tiempo que utilizamos esas habilidades de relación social que tenemos. Y en lo material, la transformación, organización y disposición de un conjunto que por separado se constituyen individualmente, pero que en su conjunto constituirán la construcción, el objeto arquitectónico edificado. Se consume un material para producir otro.

Se comprueba de nuevo la proposición de clasificar a la producción del diseño como una distinta pero inmersa al interior de la producción de lo arquitectónico. Tienen un consumo distinto; mientras el diseño se consume en el momento que comienza y transcurre la construcción del edificio, el objeto se consume cuando es habitado. Eso crea una separación temporal y práctica entre lo arquitectónico y su diseño.

Al mismo tiempo, el materialismo histórico declara que cuando algo se consume, también inmediatamente es producción. Es decir, por ejemplo, cuando una planta consume elementos y sustancias químicas, está produciendo planta. De la misma manera que el hombre al consumir alimentos produce su cuerpo.

“Pero esto es igualmente cierto en cualquier otra clase de consumo que, en

cierto modo, produce al hombre.”<sup>26</sup>

Es decir, que el diseño de lo arquitectónico, al caracterizarse como lo hecho por dos producciones separadas, doblemente produce al ser humano. El consumo del diseño por parte de los productores arquitectónicos produce, al mismo tiempo que participa de la producción de lo arquitectónico, al ser humano que lo realiza.

Y el consumo de lo arquitectónico es también producción del habitar, generando al mismo tiempo lo humano.

El consumo de ambas cosas, es al mismo tiempo producción. Es decir, que toda actividad productiva es al mismo tiempo consumidora; y toda actividad consumidora es al mismo tiempo productiva.

Pero esta reflexión se traslapa con el hecho que el materialismo histórico igualmente remarca en importancia: la mediación que ejerce uno sobre el otro. Es decir, que la producción crea los materiales del consumo, y sin los cuales el consumo no tendría su objeto (de consumo). Y la producción sólo alcanza su final, su realización, sólo en el consumo.

Es decir, que el diseño crea, a través de sus acciones, los materiales del consumo que de él requiere el desempeño arquitectónico: la comunicación del proyecto. El diseño produce los elementos de comunicación visual, necesarios para que el proceso arquitectónico los consuma en la etapa de producción del edificio.

Lo mismo que su accionar dentro de la actividad arquitectónica; la producción de lo arquitectónico crea el objeto que se ha de consumir, el edificio, la construcción. Le da su material de consumo, su producto, a la necesidad de habitación del ser humano. Le da un medio de realización.

Además de esta determinación insalvable, la producción también le da su estado final al consumo; es decir, la producción de un objeto establece al mismo tiempo su modo de consumo. Así, el proyecto como producto del diseño tiene implícita la manera en cómo debe ser leído y comunicado, de cómo debe ser ejecutado.

El producto, objeto de lo arquitectónico, también establece el cómo debe ser consumido. El objeto, al tener ciertas características materiales, ya establece su cómo. Es su condición que establece en la relación con el sujeto consumidor; le determina, aunque inconscientemente, el modo en que éste ha de consumir. Es decir, que al encontrarse configurado de cierta manera, no puede ya funcionar de otro modo, a menos que sea pensado, forzado, y por lo tanto, producido, para ser consumido de otro modo. Un edificio proyectado para ser escuela puede ser utilizado a largo plazo como hospital; pero deberá existir otro ejercicio consumidor que así lo conciba. No es que la escuela se consuma como hospital, sino que sus condiciones de consumo, y por lo tanto de su producción, se vieron alteradas.

Lo mismo ocurre con el objeto vivienda: la necesidad social de tener una

vivienda es una condición que no puede ser transformada. Pero no es la misma necesidad que se satisface con una casa de dos niveles, alberca, estacionamiento para cinco automóviles y 5,000 m<sup>2</sup> de área construida, que la que se satisface con una casa de 50 m<sup>2</sup> en la periferia de la ciudad, con recámaras de 9 m<sup>2</sup>. La producción no crea entonces al consumidor sólo objetivamente, también lo crea subjetivamente, al ofrecerse como cosa existente.

Por lo tanto, la producción produce un consumidor susceptible a consumir su producto. Genera la necesidad de consumir ese producto. Por eso, la tipología minimalista, antes de ser difundida como una tipología deseable en ciertos sectores sociales con cierta capacidad económica, surgió y se fue difundiendo entre unos pocos consumidores, hasta ser percibida como una manera de ostentar la condición de clase, o su franca mejoría, ante otros individuos. De ahí que ahora el habitante común tiene una idea bien definida de la tipología minimalista, y la solicite insistentemente (aunque ya haya sido reemplazada por otras tendencias).

Pero en esta dualidad, la relación también se da de manera recíproca. El consumo también determina a la producción, dándole su acabado final, su *jinish*.

El diseño no será un diseño terminado hasta no ser utilizado por el proceso que edifica. Hasta que no sea parte integral de la producción para la que fue pensado. Es decir, el diseño, sin ser consumido por los constructores, es sólo diseño en potencia<sup>27</sup>.

Y lo mismo sucede con el producto arquitectónico. Una vivienda no será vivienda hasta ser habitada, por lo tanto, consumida; sólo lo será en potencia. Es la concreción de su uso lo que les otorga el acabado final, la condición de ser lo que son.

Existe una segunda manera en que cuando algo es consumido, también crea producción, y es mediante la percepción de la necesidad de una nueva producción. El objeto, que es un producto, es lo que le da su material al consumo, lo que le otorga su movimiento y su avance. Algo, al ser consumido, se coloca idealmente como objeto de la producción como su imagen interior, como necesidad, la inserta en el subconsciente del consumidor, que repercute a su vez en la del producto.

Ella crea los objetos de la producción bajo una forma que es todavía subjetiva<sup>28</sup>. En palabras de Marx, lo que reproduce el consumo es la necesidad de lo que se consume. Es decir, el consumo produce una disposición en el productor, solicitándose como necesidad que determina la finalidad de la producción. En otras palabras, sí consumen mi producto, produzco más.

El consumo de algo, como tal, crea entonces una necesidad inherente para el productor. Por poner un ejemplo, en el caso del tan mediatizado efecto Gu-

27 Así se podría también explicar los procesos que surgen dentro del ejercicio académico, y que finalmente en eso quedan: como diseños en potencia. Nunca alcanzan ese *jinish* productivo, aunque sí alcanzan un final, la formación del diseñador arquitectónico.

28 Marx, Karl. Op. cit. 52

Ilustración 10. Fotografía del Museo Guggenheim, cuyo proyecto fue elaborado por Frank Gehry. El impacto de este edificio es tal, que de 1998 a 2004, se calcula que fue citado más de cien millones de veces en los medios. Jon, Azúa. *El Guggenheim Bilbao: estrategias competitivas*. En: *Aprendiendo del Guggenheim Bilbao*.

Fuente: <http://www.revistadelibros.com/articulos/el-guggenheim-bilbao-despues-del-efecto#note19>

Ilustración: [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/65/Guggenheim\\_museum\\_Bilbao.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/65/Guggenheim_museum_Bilbao.jpg)  
[03.02.12]



ggenheim (Ilustración 10), el consumo de lo diseñado por Frank Gehry, ha generado la necesidad de un edificio emblemático en otras ciudades; aunque esa percepción ya existía, el susodicho museo viene a comprobar la regla.

Se pueden encontrar ejemplos a pequeña escala, como en las tipologías arquitectónicas: minimalista, rústico, *high tech*, californiano, etcétera; que se ofrecen al productor (sea éste el consumidor habitante final o producto que busca generar un producto de mercado), como una necesidad del producto, que en este caso, se constituye aparte de la necesidad de vivienda, en la necesidad de cómo es esa vivienda. Es una reproducción de las condiciones que generan el consumo, que busca generar nuevas producciones.

Pero todo este discurso está dirigido a legitimar la idea de la producción y el consumo de los objetos en un sentido abstracto. Y eso no sucede, si por lo general, se entiende a la producción y al consumo como momentos separados de un proceso, en donde la producción se establece como el inicio de ese proceso. Es el momento predominante. El individuo produce un objeto, y consumiéndolo, retorna a sí mismo, pero como individuo productivo y que se reproduce a sí mismo<sup>29</sup>.

Esta abstracción no sucede en la sociedad. La relación entre el agente productor, el que produce algo, y su producto es externa. Y el retorno del producto depende de las relaciones de éste con los otros individuos. El cambio no sucede de inmediato, y recorre estadios que no son exclusivamente el de la producción de un objeto para su posterior consumo.

Así los productores de viviendas en serie, no serán consumidores de su pro-

ducto inmediatamente, sino que esta reciprocidad dependerá directamente de cómo se establecen las estructuras sociales, para que el consumo retorne al productor. Entre ellos, existe una distribución y un intercambio del producto. Sólo cuando éste se haya encontrado en esos escenarios, será que retornará a manera de consumo productivo a los productores.

### Producción de los objetos y su distribución

Como ya se había mencionado, existe la abstracción de la idea de producción. Esto se refiere a que de manera abstracta, podemos suponer que todo lo que produce una determinada civilización existe en un plano imaginario como una gran masa que lo reúne todo. Esa gran masa, que ahí en la abstracción no tiene forma ni productos particulares y es pura producción, se reparte a los individuos de esa determinada civilización dependiendo de las relaciones productivas que ellos establezcan entre sí.

Es decir, que la distribución no dependerá de una razón matemática o algoritmo distributivo, condiciones morales o éticas, sino de la distribución social a la que pertenezca. Desde que un individuo nace, está destinado en principio al trabajo asalariado. Ello sólo cambiará si cambia su relación con los dueños de los medios de producción.

Esto establece una relación con la producción, y más allá de que todos los productos deben ser distribuidos, hay que señalar, como lo hace Marx, a la distribución misma como un producto más de la producción; y es del modo en que se participa de la producción general, que se tiene ingreso a una particular porción de la distribución.

Ello depende de mi participación en la producción social, con mi trabajo y la manera en que el mismo es remunerado, o si soy yo el dueño de los medios de producción y produzco tal o cual producto. Eso me llevará a, por un lado, participar de todo lo que la sociedad hace, pero por otro me ayuda a ser distribuido como individuo productivo, y a la vez, recibir lo que me corresponde como trabajo de lo que se produce.

Entonces, la distribución no es exclusiva de los productos, sino que también se refiere a cómo se distribuyen los medios mediante los cuales se hacen esos productos, y cómo se distribuyen los miembros de la sociedad entre las distintas ramas de la producción.

Y esto, ¿de qué manera incide en la producción de los objetos?

Primero, incide en la producción del diseño, igualmente de dos maneras. La primera, determinando el modo en que se distribuye socialmente el que diseña, lo que determinará tajantemente su postura ante la acción misma del diseño, definida por la ideología de la clase social a la que pertenece. Este hecho, que no se puede ignorar u obviar, definirá claramente de qué manera, y en qué parte de la distribución social participa, que por lo general siempre se encuentra al servicio de las clases y de la ideología dominantes, que son las que establecen las

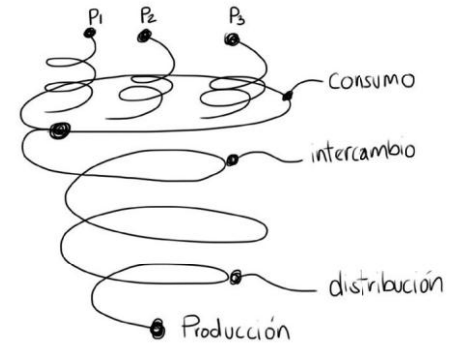


Ilustración 11. *La espiral productiva*. La producción puede ser entendida como una espiral, con algunas consideraciones. La espiral en principio, no es continua ni lleva directamente al progreso; dentro de ella, se encuentran los estadios de la distribución, el intercambio y finalmente termina en una meseta de consumo. Ésta meseta, es la base para futuras espirales. Pero estas son independientes y aunque se encuentran determinadas en principio por la producción específica anterior, son particularmente únicas.

Gráfico: Notas de investigación. Francisco Javier López Ramírez. 2012



condiciones del mercado<sup>30</sup>.

Aunque esto no se presenta como una cuestión que lo limita, sí determina el actuar de los sujetos que diseñan, que mientras no tengan acceso a los medios por los cuales se produce el diseño, lo que ello requiere como estructura productiva, se verán en la necesidad de trabajar en función a lo que las clases dominantes le solicitan. Esto en relación a cómo se desempeña el trabajo, pero la labor misma lleva implícita una condición de trabajo subordinada, ya que el diseño es un medio y no una finalidad en sí mismo, aun cuando obtenga un producto. Las causas para que su actuar inicie no radican en quien lo ejecuta.

Esto que se argumenta para el diseño también actúa en la totalidad de la producción de los objetos arquitectónicos. Lo que el diseño hace y ejecuta se desenvuelve en una burbuja productiva interna, donde se establecen condiciones sobre condicionantes. Es decir, que la actividad del diseño es condicionada tanto por las condicionantes de su distribución como por las de la distribución de lo arquitectónico. Y el arquitecto, tanto como constructor como diseñador, se verá limitado por la misma distribución social, la misma clase e ideología dominante. Del mismo modo, puede o no hacerse de los medios de producción, y tener ese relativo acceso a la libertad productiva que la actividad le permite.

Pero también afecta la relación que sucede al producto durante su fase de consumo. Esto es, que cada individuo como ente social tiene determinado ingreso a la distribución, lo que le permite en principio solicitar o no al agente arquitecto-diseñador, que para tales efectos es prescindible<sup>31</sup>, que participe en la elaboración de su objeto arquitectónico, sea éste de vivienda o cualquier otra actividad humana.

Lo mismo sucede desde la perspectiva del consumidor que no produce por sus propios medios su vivienda, y que tampoco solicita los servicios de un arquitecto-diseñador. Éste ingresa entonces a ese otro sector del mercado, donde los objetos arquitectónicos se asemejan más a un objeto producido a través de medios industriales, que a una producción espontánea o delegada de su hábitat. Ahí, el consumidor descartará —dependiendo de su poder de adquisición, que surge de lo que le toca de la distribución— qué objeto adquirir de acuerdo a los alcances de sus ingresos.

Esta condición es determinante incluso en cuestiones de perpetrar esas mismas condiciones. Por cuestiones económicas, de poder de clase y de ideología, la distribución que me toca tenderá a reducirme las posibilidades de ingresar a esferas productivas superiores, repitiendo tales condiciones.

En el mercado de los objetos la condición es similar, ya que es con éstos mediante los que expreso mi distribución social, y es también a través de ellos que puedo expresar una mejoría.

---

30 López Rangel, Rafael. *Diseño, sociedad y marxismo*. México. Concepto. 1981 Pág. 15

31 Hecho que se analiza con profundidad en el apartado posterior, “**El diseño dentro de la producción de lo arquitectónico**”.

## Cambio de los objetos y su producción

El cambio, también conocido como intercambio, es aquel momento en el que se le da circulación al producto; se refiere precisamente a la coyuntura en que el producto se hace mercancía, que es cuando exactamente el producto pasa a posesión de quien se dispone a consumirlo.

El intercambio, desde una postura fenomenológica, es el momento mediador entre la producción y la distribución que la primera determina, por un lado, y por el otro el consumo. Dado el hecho que ya se ha establecido, el propio consumo es producción en el momento que le da su acabado final al producto.

Es un hecho evidente que cuando algo se intercambia por un valor, es consumido, y por lo tanto, también producido. El cambio es también un estadio de la producción. El intercambio, como una partícula o estadio independiente, sólo aparece en ese momento justo cuando el objeto es intercambiado, del que lo produce y distribuye al consumidor, por su valor socialmente establecido.

En las coyunturas previas, inmerso al interior de la producción de un objeto, y por lo tanto también de su distribución, el cambio aparece como constitutivo de la producción, un medio para suministrar el producto acabado. También aparece a manera de intercambio entre distribuidores. Es decir, que del productor, lo producido pasa a alguien que lo distribuye, y que puede intercambiarlo a otro distribuidor, o ya otorgarlo para su consumo directo.

Esta relación es la que parece establecerse con el diseño y lo diseñado, el objeto. Si en un primer escenario planteamos que el diseño es parte de la producción de lo arquitectónico, y por lo tanto representa un estadio pre-objeto, su producto, el proyecto, es intercambiado entre distribuidores, para después de hacerse producto tangible, mercancía al fin y al cabo, cambiarlo con el consumidor final.

Aunque también el diseño, plasmado a través del proyecto, se comporta como un producto terminado, y que consumidor último es a final de cuentas, el que edifica a partir de sus instrucciones. Es ahí donde ha de obtener su *jinish*.

Pero es preciso hacer la declaración de que el cambio también está determinado por la producción, que ésta debe de contemplarlo, y que son las mismas condiciones de la producción las que determinan cómo se ha de dar este cambio.

No es lo mismo un diseño que contempla intercambiar eso que produce a un agente distinto, encargado de mediar la relación entre el producto del diseño y la producción material, que un diseño producido por el mismo agente productor. Aunque con una finalidad idéntica, su constitución interna y las relaciones de lo que se produce con el que se intercambia lo hacen distinto. Es relación de lejanía o cercanía entre el que diseña y la producción material.

En cuanto al producto material, ese intercambio es objeto de las mismas relaciones entre productor, distribuidor y consumidor. Todo depende del modo en que se realiza dicha producción. Si es pensada para un intercambio directo del objeto arquitectónico entre el productor (que sería el distribuidor) y el consu-

midor inmediato, la condición de mercancía del objeto es inmediata, e incluso intrínseca para que el proceso se desarrolle.

Por el contrario, si el objeto pasa a manos de un distribuidor previo antes de llegar al consumidor final, el objeto no se convierte en mercancía hasta que se encuentra edificado y promocionado como tal. El proceso de producción en este caso específico debe desarrollarse sin la certidumbre de ese intercambio, o de cuándo sucederá. Pero este escenario sólo se da a través del intercambio del objeto material.

Por el contrario, en el escenario del diseño como producto, una condición particular de su producción es que el intercambio debe ser una certidumbre del proceso. No se hace un proyecto para ser construido en serie y luego se cambian los resultados.

Y esto es porque el proyecto deja el proceso de diseño y se vuelve mercancía de una sola producción: la edificatoria. Es una condición que no puede ser modificada, y que por lo general tiene que ver con la condición de producción única del diseño arquitectónico, que será tema a tratar en apartados posteriores.

### 3. Ubicación de la producción del diseño dentro de la producción de lo arquitectónico

#### El diseño de lo arquitectónico aislado

Todo el planteamiento anterior tenía una justificación de fondo: indagar sobre el ejercicio de diseño de manera separada al ejercicio arquitectónico. Pero esto no quiere decir que se piense que entre los dos no establezcan una relación recíproca, que no se puede obviar o ignorar. Ni tampoco que en la producción de lo arquitectónico sea posible desprestigiar la práctica del diseño.

La intención de esto es explicar de una manera particular y a mi entender, cómo se ha disgregado el fenómeno de la realización de lo arquitectónico. De cómo, a partir de su inserción en el contexto productivo en el cual nos encontramos inmersos, el diseño juega un papel más bien de producción, y que trabaja como un medio para conseguir esa otra producción que llamamos arquitectónica.

Y por lo tanto responde a las relaciones productivas, que lo ubican como una actividad que nace de cómo se relacionan los sujetos en el contexto socioeconómico. Esto explica las grandes contradicciones que existen en su interior, y que ponen al sujeto que diseña lo arquitectónico en una encrucijada: un mercado de trabajo establecido por las clases dominantes y enfrentado paradójicamente a una demanda masiva de necesidades populares<sup>32</sup>.

Esto reafirma que el diseño no puede ser contemplado como unidad productiva con lo arquitectónico. Diseño arquitectónico y lo arquitectónico, aunque pueden pertenecer a un mismo gran esquema dentro de la realización de los objetos, en el contexto productivo de una sociedad capitalista, son dos productos distintos, ligados a través de una finalidad última: el objeto arquitectónico.

Creo que esto se explica de mejor manera si se conceptualiza la producción arquitectónica como un ciclo. El inicio de este ciclo surge con la búsqueda de

la adaptación de los productos que se realizan a través de lo que ofrecen las condiciones naturales, para que resulten aptos para la habitación humana. Ése es el inicio de cualquier producción y el obvio comienzo de una secuencia a la que el hacer arquitectónico pertenece.

Al simplificar el fenómeno, es posible asegurar que un ejercicio arquitectónico inicia con la percepción de la necesidad de producir, o solicitar esa producción, de un objeto arquitectónico, y terminaría con el consumo del mismo (aunque habría que analizar las implicaciones de esas etapas consumidoras posteriores, que es donde realmente se ejercería la naturaleza de lo arquitectónico, y no antes, dado que es en ese momento cuando se relaciona con el sujeto habitante).

Este ejercicio reflexivo, en el cual aún no incluimos al diseño de ello, caería en la pretensión de considerar a la arquitectura en abstracto. En creer que por el

puro y simple hecho de necesitar, ese algo se me es entregado al más puro estilo constitucional y su tan mencionado lema en tiempos electorales: vivienda digna para todos.

Pero el hecho de considerar en abstracto la producción de lo arquitectónico, se basa en que no considero que la arquitectura y su hacer sean una gran masa inmutable, como a veces algunos discursos teóricos sobre la arquitectura nos quieren hacer notar.

Bien lo mencionó ya Amos Rapoport<sup>33</sup>, arquitecto y antropólogo polaco, que lo que nos esforzamos por legitimar como historia y teoría de la arquitectura, esa que se repite y explica en las academias, sólo representa una ínfima parte, incluso insignificante, de toda la actividad constructora de cualquier época.

Esto implica que aquello con se pretende instruir a los nuevos arquitectos como producción de la arquitectura, es lo que menos se produce en cada época. Destaca también el hecho de que esa mínima producción también es la que se caracteriza como la del diseño.

Existen entonces, dentro de las sutiles variaciones fácticas, objetos arquitectónicos que son diseñados y objetos arquitectónicos que no son diseñados. Por lo tanto, gran porción de la actividad constructora de la humanidad, aquella que Rapoport llama “vernáculo”, ha sido deliberadamente ignorada, casi en su gran mayoría, por la historia y la teoría arquitectónica.

El ciclo de la producción arquitectónica podría ser clasificado entonces con el uso o no del diseño. Esa abstracción, que parte del conocimiento de la existencia de objetos arquitectónicos edificados sin diseño deliberado, y objetos arquitectónicos edificados que han sido diseñados deliberadamente, crea una división en la producción de ello, y una idea de que el diseño, al ser inserto en dicho ciclo, también puede constituirse como producción, y ser objeto de mercancía.

### **Diseñado y no diseñado**

Norberto Chaves, comunicólogo y diseñador argentino que ha expresado algunas interesantes aproximaciones en torno a la producción arquitectónica y del diseño, ya ha planteado esta división productiva que sugiero en el apartado anterior, que él propone como los modos de producir el hábitat humano.

El primero de ellos surge como una expresión productiva de los sujetos no ins- truidos técnicamente, que él nombra como producción espontánea del hábitat. Este tipo de producción se da con unas características peculiares, si la compa- ramos con la que produce un especialista en la materia, y que algunos clasifican de producción *folk*<sup>34</sup>, como para reafirmar su carácter de que es producto de un

33 Rapoport, Amos. *House form and culture*. Trad. Conchita Diez de Espada. Ed. Gustavo Gili. 1972 Pág. 11

34 Rapoport, Amos. Op. cit. Pág. 11 Esta expresión anglosajona, se refiere a la música que es transmitida de generación en generación. Aquí aplica este término para referirse a ese conocimiento

conocimiento que es común a todos, que se transmite de generación en generación.

Esta producción espontánea se da al margen de cualquier profesional o técnica especializada. En contrapartida con lo que sí se produce de una manera especializada, su origen se encuentra ligado a una condición de clase. Ya que la producción del diseño está anclada a una práctica social y determinada por las clases dominantes<sup>35</sup>.

Esto repercute en que independientemente de cuál sea la demanda masiva, el diseñador, por la naturaleza de la actividad, actúa donde se es requerido. Es decir, el arquitecto diseñador no puede diseñar por diseñar para generar su producto; requiere que la necesidad de ese producto llegue a él. O por el contrario, el generar esa necesidad, siempre y cuando sea el dueño de los medios a través de los cuales se produce el objeto arquitectónico.

Y obviamente, dadas las condiciones de las relaciones sociales y condiciones del mercado, que encarecen el servicio que ofrece un arquitecto diseñador, impide que éste actúe de manera cotidiana donde no se le es requerido por cuestiones económicas.

Por lo tanto, no se trata de una falta de arquitectos diseñadores o de que éstos no produzcan lo suficiente para cubrir una demanda que existe, y que la presencia de eso que Chaves nombra como producción espontánea, confirma. Esa producción se perpetúa por las propias condiciones socioeconómicas. Existe porque hay clases sociales que no tiene acceso a una mayor parte de la distribución del capital, y por lo tanto, prescinden de algo que la misma estructura económica clasifica de lujo, y que para ellos es innecesario.

Recurren por lo tanto al conocimiento general o de menor grado de especialización productiva, y que en este caso se desentiende de problemas de carácter prefigurativo, que es donde se ubica el diseño.

Esta presión que se ejerce sobre los que producen lo arquitectónico a través de la aduana del diseño y sobre los posibles consumidores, es producto del sistema de producción, el capitalismo, donde ambos factores, la producción y el consumo de los objetos arquitectónicos se encuentran anclados, y determina y genera las condicionantes propicias para que se haga de la manera en que se hace.

Aunque hay que hacer patente que se le otorga el mote de espontánea, no se genera de una manera arbitraria o aleatoria. Es producida como una total respuesta a lo que el medio físico, económico, político y construido le plantea. En cierto sentido, es reflejo de la condición propiamente de lo humano, que actúa sobre el medio, lo modifica simplemente por ser humano.

Es decir, que aunque se mira con recelo el tipo de construcciones que arroja la espontaneidad del ser humano, por su supuesta falta de rigor técnico y carencia

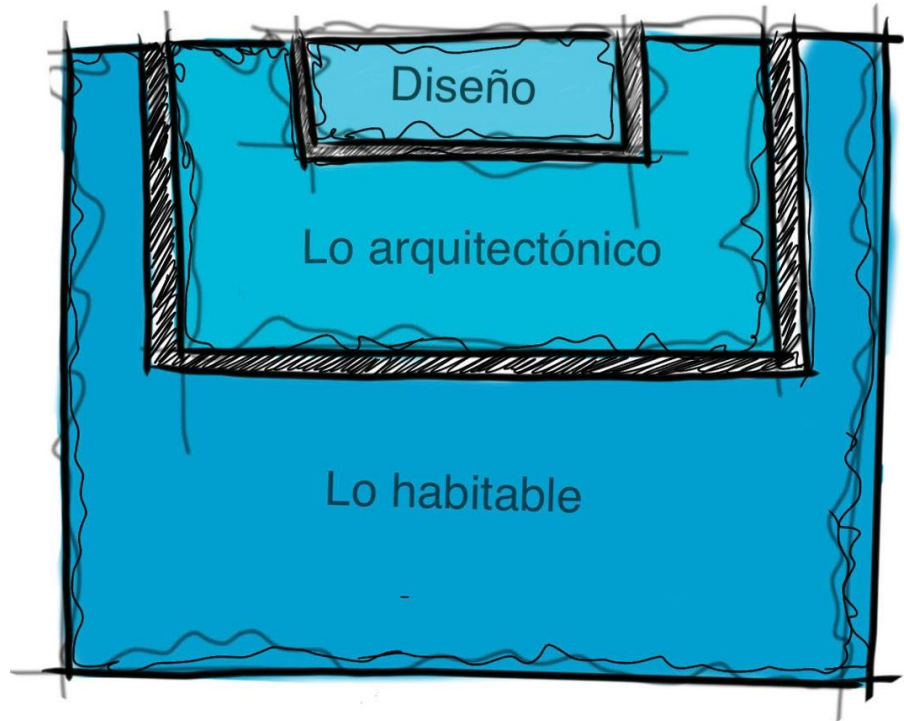
---

que permea producciones arquitectónicas no especializadas, pero que se puede considerar como conocimiento arquitectónico.



Ilustración 12. *La caja productiva de Pandora*. Una manera de explicar las burbujas productivas es mediante un juego de cajas infinitas. La producción del diseño, se encuentra inmersa en la de lo arquitectónico (en el caso de este objeto de estudio), que a su vez se encuentra definida por la producción de lo habitable. Esto a su vez, podría ser considerado como parte de la producción de lo humano.

Gráfico: Notas de investigación. Francisco Javier López Ramírez.



de una proyección a detalle, es un fiel reflejo de los intereses del sector social donde se genera. Esa falta de rigor la compensa con una extensa adaptación al medio, donde se incluyen las necesidades y se ponderan con una mayor exactitud las prioridades. Elementos de los que normalmente adolece un ejercicio delegado.

Y es en ese sentido que Chaves plantea la otra producción de lo arquitectónico, la que es encomendada. Ésta, generada en el seno de la sociedad industrializada y de consumo, se caracteriza por una amplia especialización técnica del trabajo. Es el llamado profesional el encargado de producirle un hábitat a aquel que se lo solicita. Éste se desempeña a través de herramientas especializadas, como el diseño, a través de sus productos como lo es el proyecto.

Se caracteriza entonces por un mayor cuidado del detalle de proyección de los elementos que requiere el objeto. Pero también goza generalmente una condición elitista, que liga lo que se produce a expresiones de poder, tanto de a quien se le delega el trabajo, como al que delega. Y es donde se crea una divergencia entre lo espontáneo y lo delegado: mientras el primero se encuentra dirigido exclusivamente a darle satisfacción a una necesidad de hábitat, el segundo debe hacer eso, pero también otorgar una condición de clase, debe mejorar esa percepción de estatus.

Y es que mientras lo espontáneo se encuentra ligado a edificios de corte habitacional, como una de las necesidades de socialización básicas del ser humano, lo delegado, aunque puede producir edificios para la habitación, cubre un espectro más amplio de actividades.

Edificios que no pueden producirse espontáneamente por su carácter públi-

co, que carece de un habitante cotidiano, son producidos casi exclusivamente mediante un proceso de diseño. Hay una relación entre la espontaneidad de la producción y el uso, que tal vez habría que desarrollar más extensamente en otras aproximaciones.

Es así como se divide la producción arquitectónica; entre lo que producen los sujetos sin el apoyo de la estructura institucionalizada y especializada del campo, y que por lo general es su propio hábitat, y lo que se produce desde la actividad institucionalizada, que es donde se inserta la producción del diseño. La primera, que puede ser considerada como producción meramente de lo arquitectónico, y la otra, que incluye al diseño como producto y medio para la consecución de lo arquitectónico.

### **El diseño dentro de la producción de lo arquitectónico**

El diseño queda inserto entonces dentro de una producción muy específica de los objetos arquitectónicos, que se caracterizan precisamente por considerar un proceso de diseño en su interior. Es decir, la división se realiza de manera exclusiva entre si lo que produce un profesional con un modo de diseñar, o un sujeto en base a un proceso espontáneo, sin tanto análisis previo.

Entonces de todo ello ha resultado que existe una manera de hacer los objetos, y que se caracteriza primordialmente por ser la vía del diseño. Pero dentro de esa misma zona, ese nicho productivo, nos expone y muestra gráficamente sus ideas Charles Eames<sup>36</sup>, arquitecto estadounidense dedicado principalmente a la práctica, el cual mediante un esquema por demás sencillo (ilustración 4), expone una serie de condicionantes que son de importancia analítica si se aborda esta cuestión del diseño arquitectónico como de índole productiva.

En esta aproximación de Eames se habla de tres actores que participan del proceso, mencionados en orden aleatorio sin significado alguno:

- Profesional
- 1 Cliente
- Sociedad

El esquema, a pesar de su sencillez, hace confluir de manera asombrosa los elementos que determinan un proceso de diseño dentro de lo arquitectónico, y creo que es por esa misma sencillez esquemática.

Se presentan tres figuras irregulares que representan los intereses de cada uno de los que participan. Es decir, no se puede suprimir alguno de ellos, lo que se suprime son sus intereses propios para con el objeto arquitectónico. Pero siguen presentes y deben ser tomados en cuenta, aunque se encuentren suprimidos por la preponderancia de los otros.

El área con achurado diagonal es representativa de los intereses del estudio de

36 Chaves, Norberto. *El diseño invisible. Siete lecciones sobre la intervención culta en el hábitat humano*. Ed. Paidós. 2005 Pág. 62

Ilustración 13. Statement of the Eames Design Process by Charles Eames for the Louvre Show, "What is Design", 1969.

Traducción

:

62

1. Si éste representa el interés y lo concerniente al despacho de diseño.
2. ...y ésta área el genuino interés del cliente.
3. ...y ésta lo concerniente a la sociedad como un todo.
4. Existe aquí un área de traslape donde el interés y lo concerniente al diseño puede trabajar con convicción y entusiasmo.

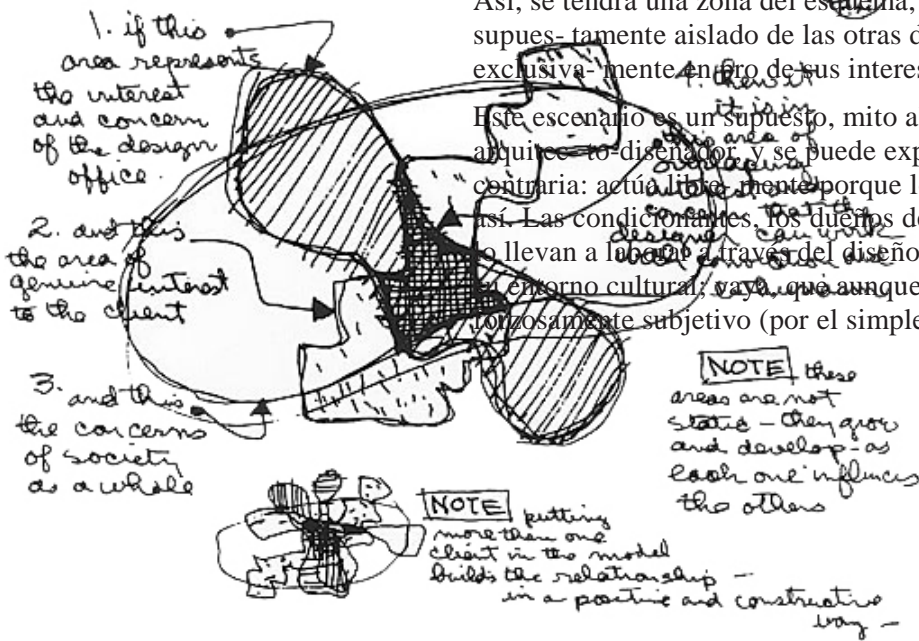
Nota. Estas áreas no son estáticas - crecen y se desarrollan - en tanto son influenciadas unas por otras.

Nota. Colocando más de un cliente en el esquema, construye la relación entre el cliente y un posible constructor,

producción: el diseño, el cliente y el contexto socioeconómico.

Así, se tendrá una zona del esquema, esa donde el diseño se encontrará supuestamente aislado de las otras dos determinantes, es decir, que actuará exclusivamente en pro de sus intereses.

Este escenario es un supuesto, mito al fin reproducido por el ego del arquitecto-diseñador, y se puede explicar precisamente por la vía contraria: actúa libremente porque los demás intereses necesitan que actúe así. Las condiciones, los dueños de los medios de producción, esos que lo llevan a labo... a través del diseño y la construcción, no es aséptico de un entorno cultural; vale que aunque se proponga una objetividad es intrínsecamente subjetivo (por el simple



diseño; una segunda área punteada, como representante de los intereses genuinos del cliente; y finalmente, una zona representativa de los intereses sociales.

Es importante remarcar esto porque con el presente proceder ya no se habla de producción ni de diseño de manera abstracta, como algo que se genera por voluntad cíclica de los sujetos; es decir, con un individuo que da satisfacción a sus intereses con un proceso, y que así se presenta como el determinante de todo lo que confluye en el diseño.

Y es precisamente de este modo tan irregular que el esquema de Eames hace referencia tanto a una condición social de la producción de lo arquitectónico, como a su inserción en la dinámica de ser mercancía, y por lo tanto el estar sujeta a determinantes externas a las de la voluntad creativa del arquitecto que diseña.

Esto se plantea como seis posibles escenarios del modo en que ejercerán esas fuerzas determinantes de la

hecho de querer ser objetivo, ya es subjetivo).

Y es que se quiera o no, el que diseña es un ser social. Y es esa misma condición la que lo impregna de lo social. Él mismo es lo social. Por lo tanto, todo ejercicio de diseño que practique es social, y de hecho, lo adquirió por su condición inherente de ser gregario, ¿o pudo haber maquilado, conocido o desempeñado el diseño en un ambiente aséptico de relaciones sociales?

Ese escenario, donde priman los intereses del que diseña por sobre los demás, se presenta como su escenario perfecto, pero a la vez más engañoso. Lo que realmente parece suceder dentro de él, es que los intereses tanto del que solicita como del que diseña, están ampliamente emparejados<sup>37</sup>. Y es que el diseño como acción no surge espontáneamente; requiere de un catalizador, que en este esquema se constituye como el cliente solicitante.

Quien diseña, en este caso, no puede partir de sus pensamientos exclusivamente; debe simular tanto el contexto social, los intereses de la sociedad, como los intereses de su cliente. Esto es así porque el proceso del diseño y sus intereses no son entes aislados. Se encuentran ligados indefectiblemente y por lo tanto, aunque algunos intereses predominen, los otros están presentes.

Y este escenario-nicho productivo se encuentra representado en la producción de lo arquitectónico por el diseño, la arquitectura de autor. Ese modo de producir el objeto surge con una solicitud del llamado cliente, que le requiere al diseñador un objeto con total libertad de actuación. La labor del diseñador para con el cliente radica en interpretar lo que éste le solicita, pero aquí la interpretación se cierra sobre sí misma. Pero como ya he hecho notar, ésta es una libertad simulada, ya que el cliente, al otorgarle esa tan añorada libertad creativa, lo esclaviza.

Esto se establece como una condicionante del consumo mismo del cliente; lo que éste solicita es que el diseñador haga su voluntad productiva. Pero para que eso suceda, el arquitecto que diseña debió haber producido previamente, mediatizado su imagen; tener un bagaje que le otorgue dividendos de mercado: el consumidor lo que consume de él no es su habilidad de diseño, sino su renombre, su firma. Es la compra de un objeto arquitectónico de diseñador.

En cambio, en oposición a este escenario, pueden surgir expresiones donde el susodicho cliente, el solicitante, haga valer su voluntad, pero activamente. Aquí, el que prefigura el objeto acata todas las sugerencias que le hace su promotor, y al hacerlo deja de lado el medio donde ha de insertar su objeto y su interpretación y propuesta, aunque están presentes inconscientemente. Ello se presenta como una anomalía productiva, porque en el marco de la profesión, para lo que se supone ha sido contratado un arquitecto diseñador es para optimizar el propósito de uso y asegurar una adecuada inserción del objeto al contexto correspondiente.

Pero la anomalía productiva no es una condición *per se* para que no exista como ejercicio práctico en la realidad. En dicho ejercicio se conjuntan la inseguridad

profesional y el temor de perder los ingresos, ambos factores condicionados a la idiosincrasia de mercancía del servicio que se presta. Es pues el modo de producción, una vez más, el que determina la inserción del diseño como producto.

Utópicamente, también se puede abstraer del esquema de Eames un escenario sumamente heroico. Aquel donde el diseñador practica su hacer a través de considerar con mayor importancia jerárquica a las condicionantes sociales.

Pero, como ya se ha mencionado, esto es una mentira productiva: tanto como la sociedad se consolida, interviene en el proyecto a través del individuo social, y éste al ejecutar su muy particular interpretación, interviene en el proceso de diseño, e interviene la carga de conocimientos interpretados por él mismo, por lo que es un escenario que carece de expresiones prácticas.

Pero ¿qué sucede cuando los intereses de dos agentes productivos convergen para la realización de un objeto?

Cuando por ejemplo, el diseñador y el que solicita el diseño se solapan mutuamente. Pero no se encuentra dentro de sus prioridades las condicionantes externas a esta dialéctica. Chaves argumenta que lo engendrado por esta relación es un producto que ignora las condiciones del medio donde se inserta, buscando casi seguramente la producción de un objeto monumental. Produce también programas enfocados a solventar las necesidades más inmediatas, e ignora determinantes culturales, que por lo general son a futuro; se omiten, para dar prioridad a lo utilitario económico. Un análisis más profundo podría comprobar que es la práctica más común dentro de la producción arquitectónica<sup>38</sup>.

En cambio, si la producción se realiza a consideración exclusiva del que diseña, su interpretación y modo particular de llevarla a cabo, y el interés interpretado de lo social, resulta una práctica presente casi exclusivamente desde la organización gubernamental. Es el Estado el que toma la posición de cliente e interpretador del contexto social, y se la comunica al diseñador, para que éste a su vez realice una interpretación. La postura del cliente queda suprimida, porque al ser el Estado el cliente, se expresa mediante la intelección del contexto. Por eso es posible que la interpretación social y el cliente sean uno solo. Visión que comparto con Chaves. Esta producción generalmente da como resultado grandes conjuntos habitacionales de interés social, precisamente.

El último escenario no favorable para alguna de las partes involucradas es una producción donde se suprime al cliente. Pero este escenario es totalmente utópico, por una condición inherente en la práctica arquitectónica: la presencia de una necesidad tangible, que no puede surgir de quien diseña, a menos que él sea el solicitante y en ese caso, su papel sería el de ambos agentes, y no exclusivamente de diseñador.

Esta práctica, aunque utópica, tiene sitio dentro de ambientes experimentales como los académicos. Un ejercicio donde se plantean e imaginan requerimientos sociales, libres de ataduras técnicas y económicas, suele ser una práctica común en las aulas de diseño arquitectónico. Más allá de su valor didáctico,



estas prácticas carecen de validez en sus resultados.

Aun así, con la supresión de un cliente, sus intereses se manifiestan en sentido figurado. Es mediante la interpretación de un contexto, sea éste o no imaginario, que existe la presencia ficticia de un cliente.

Pero existe un resquicio en el esquema; una sección en él que traslapa los intereses de todos los participantes, y que según Eames es donde el diseñador puede trabajar “con convicción y entusiasmo”<sup>39</sup>. Pero aun planteado de ese modo, habría que indagar ampliamente en definir la ubicación de ese acto de trasladarse los intereses. Sobre todo porque aun y cuando describe cómo se dan estas relaciones en la práctica del diseño arquitectónico, no indica la manera de colocarse productivamente en dicho traslapar. Además, en palabras de Eames, este esquema puede sufrir variaciones, tener más de un cliente o intereses bifurcados de alguno de los agentes que intervienen.

De ahí que eso que llamamos diseño se inserta en la producción de los objetos arquitectónicos, producción del hábitat dirían algunos, como un medio para la consecución del objeto. Pero a su vez, establece relaciones de causa y efecto sobre los factores que intervienen en su realización, que no son siempre identificables o tomas en cuenta en tiempo y forma.

Es decir, el esquema de Eames, todo un acierto representativo de la acción del diseño inserta en la producción de los objetos, describe tanto la actividad en sí, cómo es que ello se ejecuta y al mismo tiempo cómo se desarrollan las relaciones que puede establecer con sus determinantes. Pero no describe de qué modo encontrar ese punto, dónde se puede desempeñar el diseñador con convicción y entusiasmo. Sólo sabe que existe, pero no cómo lograrlo.

Aunque sumamente explicativo, la naturaleza de lo que Eames trata de describir, el proceso de diseño y su inserción en la producción de los objetos, no permite a su vez describir cómo es que se debe hacer. Eso por la sencilla razón de que estas simples explicaciones dan con el tope de lo que se puede argumentar sobre una práctica sumamente subjetiva: nada es comprobable, y todo cuanto se diseña es relativo. El diseño no podría ser ciencia, ni podría tener hipótesis comprobables, ya que lo válido para un experimento dado será completamente erróneo para otro.

El diseño se describe mejor como un producción de intenciones formales. De ese modo, contempla todo lo que Eames sugiere. Pero de ese mismo modo también es determinado socialmente, y por lo tanto, irrepetible en cada uno de los escenarios.



#### 4. Implicaciones de la producción en el proceso de diseño arquitectónico

En el apartado anterior delineé la producción de lo arquitectónico en base a su contexto; es decir, como ésta se inserta dentro del marco capitalista de producción y genera un ciclo que sirve como modo de entender el origen y el porqué de algunas prácticas arquitectónicas. Esto de principio ha servido para establecer la visión que tengo en torno a la práctica del diseño arquitectónico: que su propia naturaleza interna, sumada a la especialización de nuestra sociedad, provoca que la práctica tienda a ser cada vez más interna, disgregando su producción en dos vertientes, la del diseño en sí y la del diseño como medio de consecución de lo arquitectónico.

A través del cómo se han construido estos argumentos, la práctica del diseño de lo arquitectónico se entiende como una acción que algo produce, y a su vez, deja un vestigio de lo que hace. Y es precisamente sobre ese vestigio que se funda una segunda producción, relativa a la condición de objeto que se ofrece a la percepción.

Es precisamente esa condición de objeto, que independientemente de sus condiciones estéticas, funcionales o formales, existe materialmente; es esa misma materialidad, que como tal, comunica una idea de ese objeto, se constituye asimismo como la comunicación de eso que se ha producido. Es como bien establece la condición del consumo dentro de la interpretación del materialismo histórico: en cuanto lo diseñado es consumido, inmediatamente se vuelve producción a través de los sujetos que la consumen, no sólo utilizándola, sino por el simple hecho de consumirla visualmente. Una especie de consumo cultural.

Esta postura deja entonces abierta la posibilidad de que los objetos, independientemente de cómo fueron producidos, al constituirse como objetos perceptibles son consumidos en otro sentido diferente para el que fueron planeados.

Esta condición es de suma importancia para la naturaleza del diseño, ya que se constituye, se quiera o no, como una práctica preponderantemente visual, que se ve determinada por este consumo “inconsciente” de los individuos expuesto a esa manifestación productiva. Y esto es válido para todas las manifestaciones productivas del hombre.

Lo arquitectónico y la producción paralela del diseño también son objeto de observación, análisis e interpretación de los individuos socialmente determinados. Y por lo tanto se constituyen como material de consumo, y a la vez de producción, de lo arquitectónico.

Pero aquí existiría una cuestión analizable desde dos posturas. La primera es que como ese consumo en el pensamiento, de la imagen de lo ya producido, se inserta en la interpretación los individuos que producen lo arquitectónico; y en una segunda instancia, de cómo los objetos ya producidos se prestan para ser producidos bajo otras condiciones. En otras palabras, cómo es que éstos se prestan para ser reproducidos en sus características materiales.

## El modelo

¿Cómo abordar entonces el análisis de la producción de lo arquitectónico? Creo que una posibilidad es hacerlo mediante el análisis de lo producido, de lo edificado como referencia tangible, real. Y de este hecho, habría que dar cuenta de los argumentos planteados por Amos Rapoport en base a sus investigaciones sobre la forma de las viviendas y cómo es que éstas son producidas<sup>40</sup>.

Este análisis arroja una amplia coincidencia por cómo se producen las viviendas en sociedades primitivas, que utiliza su inteligencia, capacidad y recursos al máximo. Se caracterizan por una carencia de especialización y una difusión pareja del conocimiento; lo que da como resultado predominio del trabajo manual, una homogeneidad entre todos los objetos, menor especialización en su función e inexistencia de una gran variedad en las formas de dichos objetos.

Cualquier miembro que integre ese tipo de sociedad tendrá el conocimiento en cuanto a de qué manera construir los edificios que el grupo necesite, aunque la construcción se haga de manera grupal. Existe entonces una marcada tendencia hacia la tradición.

Si se pregunta de dónde se origina esta tradición, de la indagación temática surgiría un término, que afecta ampliamente la condición de sujeto-objeto que caracteriza la producción de los objetos arquitectónicos: el modelo.

Este término polisémico, conserva un uso corriente en

referencia directa o transferida a la obra única o irreproducible, que sin embargo puede impulsar a personas distintas al autor original a repetir algunas de sus características, y ello se debe precisamente a su carácter de perfección y de “ejemplar”<sup>41</sup>.

La naturaleza del modelo es establecer una relación de origen con la producción, y en este esquema el diseño juega un papel que no es posible ignorar. Como ya se ha argumentado, uno de los principales hechos que definen la actuación de alguien que diseña, es la producción de un documento que ha de ser comunicado, el que he caracterizado como el proyecto. El proyecto se relaciona en dos estados con la concepción del modelo. Como medio para diseñar y como modelo mismo.

## El modelo como referencia de la acción de diseño

El individuo que se dispone a diseñar no lo hace en la abstracción, no realiza la ejecución de esta acción partiendo del cero conocimiento. Requiere de una base, tanto como ser social como para saber de qué modo proceder al diseñar.

Es decir que parte de una idea generalizada sobre su hacer, al que se ve expuesto

---

40 Rapoport, Amos. Op. cit. Pág. 11

41 Quaroni, Ludovico. *Proyectar un edificio. Ocho lecciones de arquitectura*. Trad. Sánchez Gijón, Angel. Xaraid ediciones.

como un individuo desarrollado en la cultura, y por lo tanto, con una serie de determinaciones, opiniones, ideas, conceptos, influencias, preferencias estéticas y evocaciones, que pueden estar presentes o no, en un estado consciente. Todo eso se constituye como un cúmulo de información que ha de influir en la primera aproximación que se hace a la acción de diseño. Un estadio de prefiguración<sup>42</sup>.

Además de las determinaciones propias de formación en la labor arquitectónica, éstas también se ven sesgadas por el conjunto de paradigmas propios de los seres humanos, su condición social ante todo, la que determina tanto en el cómo se aprende, como en el cómo se aplica lo aprendido. Cómo es que se produce.

Y es aquí donde toma vital importancia para el diseño, en la etapa de ejecución, el concepto de modelo; ya que para cualquier acción o actividad que se da en el seno de la producción humana, se encuentra delimitada por el impulso de los individuos a repetir algunas de las características de todo aquello que se toma como modelo, por su carácter aparente de perfección. Perfección que aunque en realidad es sólo figurativa, se constituye como tal para el que busca reproducir esas características en una nueva acción, que tendrá como resultado una nueva producción. Es la aspiración a reproducir esas características lo que les da su carácter de perfectas.

Lo que pondera y coteja la prefiguración, como una primera aproximación al proceso de diseño de un objeto, son todos aquellos elementos que han de ser de relevancia para tal labor; elementos que se constituirán como modelos parciales.

El diseño de lo arquitectónico, dada su naturaleza social, se ejerce en cierta medida mediante la asimilación de modelos. Y no sólo se trata de modelos del objeto, como los llamados edificios análogos utilizados de manera recurrente en los talleres académicos, sino a modelos psicológicos, sociales, económicos, políticos. Dado su origen multidisciplinar ligado a su carácter de labor enfocada a la complejidad de lo humano, el proceso de diseño retoma modelos de cualquier índole.

Todo esto en referencia a una etapa de prefiguración, que da pie a una figuración de ello; es decir, que todo lo que se pondera como elemento de prefiguración, requiere de una interpretación. Ello se manifiesta como un intercambio simbólico entre los modelos de referencia y los pretendidos, que hacen surgir analogías. Estas referencias, obtenidas de los modelos seleccionados, se trabajan directamente en un sentido gráfico, para representarlas en detalle, y figurando la presentación de eso que ha de ser lo diseñado. Es un proceso lógico, originado por el cúmulo de determinantes que se presentan consciente o inconscientemente en aquel que determina al diseño.

---

42 Irigoyen Castillo, Jaime Francisco. *Filosofía y diseño: una aproximación epistemológica*. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco. División de Ciencias y Artes para el Diseño. 2008. En este documento, Jaime Irigoyen plantea al ejercicio de diseño como un proceso caracterizado por cuatro etapas o momentos principales: prefiguración, figuración, configuración y modelización. Estas cuatro etapas contemplan la extensión total del proceso de diseño observado a través de

un método institucionalizado, y que puede ayudar a ubicar cuál es la materia básica del diseño, o al menos, explicarla a partir de una base analítica.

Esta etapa también se caracteriza por desarrollarse paralelamente con la llamada configuración, y es donde se pasa de simples abstracciones fundadas en relaciones entre elementos, significados y actividades, para establecer una estructura que se constituye como la aproximación inicial a lo que se ha de conformar como el producto del diseño, el proyecto, una abstracción de un objeto que todavía no existe materialmente, y que se constituye a base de modelos, que integran parcialidades de su intención de forma.

Los elementos de los modelos de referencia, que antes fueron recapitulados como deseos, determinaciones, opiniones, influencias, todo a manera de intención que se plasma en la acción en razón del que diseña. Y la configuración lo que pretende es otorgar lógica a la estructura y el esquema que fusionan todas esas aproximaciones a lo que se pretende sea el objeto. Es decir, es el forjado paulatino de eso que se constituye como la materia del diseño: una intención de prefiguración de forma.

Es la búsqueda de que cada uno de los elementos que competen a la estructura del diseño, se adecuen, se admitan unos a otros. Existe pues, una amplia interpretación que requiere de una depuración, de una jerarquización de prioridades, para que empaten con las intenciones de cada uno de los agentes productivos. Se le encuentra el sentido a cada uno de los elementos, o se desechan. Es un juego de acople que va dando lugar a la intención de forma del objeto, para que éste se constituya como una totalidad particular.

Finalmente, y habiendo realizado un trabajo sobre esas abstracciones, haberlas interpretado y depurado sus relaciones, surge una etapa de modelización. Es decir, se le brindan garantías de realización a lo que se expone gráficamente; es la concreción de los compromisos especulativos, hipotéticos, para finalmente formalizar esas conjeturas en una realidad que pueda aspirar a ser objeto. Es llegar a un punto donde ese ejercicio hipotético que se desarrolla a través de la acción de diseñar, pruebe su certeza ante ésta de la que es parte como proyecto sujeto a la evaluación productiva, y que finalmente ésta no pueda refutarlo. Esto no implica que lo obtenido, el proyecto a ejecutar, sea compatible con la realidad, con la modelización material, sino que ha sorteado esa última barrera del forjado de una hipótesis.

La modelización se caracteriza así como el establecimiento del proyecto ejecutivo. Es decir, que dentro de él, sorteando todas las decisiones de diseño, se ha llegado al punto donde los agentes que producen están satisfechos, y los elementos internos se encuentran en una posible armonía. Ello no implica que sea la única respuesta a ese problema, pero sí la que arrojó ese determinado proceso.

### **El proyecto como modelo**

Llegando a la consecución de un proyecto a través de la modelización, el proyecto se establece como un nuevo modelo. Pero habría que recalcar una peculiar condición del proyecto en relación a la producción del objeto, ya que se



establece de dos maneras posibles, en referencia a las producciones paralelas del diseño arquitectónico y de lo arquitectónico como objeto.

En el proceso de diseño, el modelo no puede residir en otro lugar que no sea el producto comunicable, es decir, el proyecto, como producto perceptible.

Y esto se debe principalmente a la condición del mismo proceso, que reside en abstracciones que se realizan en el pensamiento y que van dando lugar a la modelización, mediante el lenguaje visual.

Lo que sucede entonces dentro del pensamiento no se puede tomar como referencia, dado que los mecanismos permanecen ocultos, y es necesario comunicarlos para poder ser tomados como modelos. Por ejemplo, en el ejercicio académico, esto se puede observar en los talleres donde se practica el diseño: lo que finalmente se revisa es el proyecto, como producto visual comunicable. No existe una aproximación integral de lo que sucede en el plano del pensamiento, porque los mecanismos que relacionan cada una de las determinantes son completamente distintos de individuo a individuo, y de ejercicio a ejercicio.

El proyecto, como documento visual y para ser reconocido como modelo, debe ir acompañado de una interpretación de lo que representa, y difiere de la referencia que se puede tener, con un modelo material, un objeto, por ejemplo. Este último, como lo es el caso del entorno construido, puede estar presente incluso sin tener conciencia de él, presente en cualquier paseo que se pueda realizar por la ciudad. Hay sin duda una exposición constante a una visualidad basada en la condición formal de los objetos que rodean al individuo perceptor. A diferencia de lo que sucede en la interpretación que se realiza del proyecto, perfectamente consciente, aunque pudiera tener un cierto grado de inconsciencia. Es decir, que aunque también el proyecto sea explicado con lenguaje escrito o hablado, hay cierta exposición que se hace fuera de la interpretación consciente, meramente se expone la exposición a los sentidos.

La otra manera en que el proyecto interviene en calidad de modelo, es la relación productiva entre el diseño y el objeto al cual hace referencia en su intención. La construcción de esta condición es precisamente por las aspiraciones que busca el autor en cada una de estas producciones; mientras que en el proceso del diseño se forja el proyecto como una búsqueda de ser guía para la elaboración de lo material, en la cual se pretende gozar de eficacia y exactitud, es decir, la aspiración del quien lo elabora es siempre productiva de lo material.

En cambio, cuando se produce lo material, la aspiración del que construye es la de reproducir en estado material lo que el proyecto le indica. Una suerte de instructivo de acción, en el que ya se ven plasmadas, aunque se requiera de una interpretación consciente, las señas generales que llevan al productor a obtener algo que asemeja el objeto que se señala a través de la intención de forma plasmada en los elementos visuales del proyecto.

Es precisamente por esta última condicionante que para la producción del objeto, el proyecto arquitectónico se constituye en su modelo. Es modelo de producción, y por lo tanto, el que produce el objeto busca la semejanza con aquello que se le comunica.

Y finalmente, lo que es construido también establece una relación de modelo, para ser consumido como tal, de manera indirecta, en otras producciones arquitectónicas. Lo edificado, dada su condición de relación con el sujeto, es una constante referencia perceptiva, sobre todo visual, para todo aquel que tenga contacto con el objeto.

Esto, por las obvias razones expuestas, se traduce como modelo en las determinaciones, opiniones, ideas, conceptos, influencias, preferencias estéticas y evocaciones, que pueden estar presentes o no en un estado consciente, en la mente del sujeto, al diseñar. Así, se cierra el ciclo que convierte lo producido en consumo y lo consumido en producción, desde el punto de vista del que diseña.

Habría entonces que hacer algunas reflexiones al respecto. Primero, que lo hecho en el diseño se plasma en tres producciones distintas, pero cada una de ellas responde a distintas directrices, que las determinan de modo diferente.

La primera de ellas se refiere a que el proceso de diseño, que ha formado el proyecto, queda fuera del alcance de lo material, pero es producción, porque transforma un cúmulo de conocimientos en una imagen que representa una intención material. Esa prefiguración, que forja el primer acercamiento a la búsqueda del diseñador de las características del objeto, su configuración, llena de interpretación de estas referencias la figuración, con la pretensión de empatar las diferencias entre los distintos elementos; la figuración y finalmente la modelización dan como resultado un producto que escapa de la producción física. No se localiza en las líneas o en los trazos. Esos trazos lo significan, le dan un valor simbólico y a la vez productivo. Pero escapan a la obra de lo que produce el diseño, porque son estáticos, materiales. En cambio lo que produce el diseño siempre se presenta como algo inacabado y se ve representado en los medios gráficos como si fuera una fotografía, que congela la intención de forma, que llega a un punto donde la satisfacción de todos los agentes involucrados alcanza para dar paso a una producción material. Esa condición de inacabado sobre la que se decide tomar la decisión de producir algo materialmente, es evidente en cualquier establecimiento donde se labore a través del diseño arquitectónico, donde un proceso de diseño, la elaboración del proyecto, se puede extender indefinidamente, dada la existencia de tantas subjetividades; pero, dados los intereses económicos que determinan la producción, se debe llegar a un tiempo límite establecido de antemano, donde se da por terminado ese proceso de diseño.

Es en ese estadio que el proyecto, como producto del proceso de diseño, queda plasmado en algún material para su comunicación. Ahí donde se presentan los planos y los archivos digitales. En esa condición, el proyecto es un producto, al fin y al cabo reproducible por los mismos medios físicos que lo plasmaron. Su producción como cosa tangible es distinta a la condición que se presenta para el proceso de diseño, porque el dibujo a mano o digital, que es dirigido por la intención de forma de los diseñadores, es una producción independiente. Puedo yo mismo o alguien más reproducir lo que ya produjo a mano o digitalmente, sin necesidad de saber nada del proceso de diseño.

Y finalmente está la edificación, que se constituye como la producción material de la intención constructiva que expone el proyecto. Lo que se produce a través de la construcción presenta una lejanía lógica y práctica con lo que se produce en el proceso de diseño. Pero habría que acotar que, como producción paralela y que en extensión resulta incluida dentro de la modelización, debe considerarse, y por lo tanto es determinada, por la manera en que produce el objeto arquitectónico.

Son entonces tres producciones de las que participa un ejercicio de diseño arquitectónico: 1) la del proceso de aproximación sucesiva que determina un modelo que se plasma en el proyecto; 2) la que plasma del proyecto en los medios gráficos, de no menor importancia, y 3) la material edificante, que es la más alejada pero la que finalmente determina ese consumo final, aunque no directo, de lo que produce el diseño.

### **La reproductibilidad**

Queda entonces esa idea impresa, impregnada como una cuestión primordial para este documento: ¿de qué manera influye en el diseño de lo arquitectónico la manera en que se produce el objeto? Es decir, que independientemente de cómo se genera su proceso, siempre hay una acción última que lo produce, que lo hace ser un objeto perceptible.

En el proceso de diseño, ese que se elabora alejado de la materialidad de lo arquitectónico, son esos trazos, los dibujos basados en las abstracciones y ponderaciones mentales los que finalmente le dan su acabado al producto en el proyecto.

En el proyecto, ya plasmado, son los trazos del lápiz, su calca en limpio, la impresora trazando con tinta lo que le ordena un archivo digital, que a su vez fue dibujado mediante el uso de una interfaz que traduce lo que la mente imagina y traza con ayuda del ojo, en algoritmos que son representados como luces en una pantalla. Este archivo digital incluso reside en la memoria de una computadora, donde puede ser reproducido, difundido con suma celeridad. Su *jinish* reside entonces en la capacidad de difusión, que puede ser considerada la de la capacidad de producción, gracias a las herramientas técnicas que en la actualidad hacen más rápido y eficaz volver a producir lo ya producido, de reproducirlo, de copiarlo.

Y la producción material reside en la industrialización de cada uno de los materiales de construcción: tabique, acero, cemento, concreto, piedra, etcétera. De cómo todo ello es armado, organizado a partir del conocimiento de la técnica, y que finalmente es construido y edificado por las manos de los obreros y albañiles, que traducen lo que su supervisor, sea o no el autor del proyecto, les traduce directamente del proyecto. Ellos son los que le dan el acabado a la producción, son el medio para su consecución.

La producción de lo arquitectónico está determinada por requerimientos muy específicos que la fragmentan. Es decir, que la generación de un objeto no pue-

de ser de un “solo golpe”, es fragmentada, por etapas, y cada uno de sus componentes se elabora en producciones distintas; o los materiales son elaborados fuera del lugar de construcción de la obra. Es decir, que la condición final de objeto, de edificio, es otorgada a través de producciones que componen finalmente la producción material del edificio.

Cada una de estas etapas debe ser evaluada por separado, dado que las condiciones bajo las cuales son producidas resultan diferentes, y son afectadas de maneras particulares dependiendo de cómo es que se lleva a cabo esa producción.

Habría que hacer entonces referencia a un concepto que afecta sobremanera la condición de cada una de estos productos, sobre todo su condición de ser producidos: la reproductibilidad. Este término se refiere a una condición que tiene toda cosa cuanto es producida por el ser humano, de ser reproducible por otros humanos, ser re-hecha<sup>43</sup>.

La reproductibilidad, que es la cualidad de ser reproducible, es decir, objeto de reproducción, eso que Walter Benjamín, aquel filósofo alemán inmiscuido en la reflexión sobre la producción artística<sup>44</sup>, definía como la posibilidad que presenta cualquier producción humana de ser reproducida en una instancia posterior, ya sea por el autor original o por uno distinto.

Pero esta cualidad guarda en ese universo benjaminiano una relación directa con la condición humana y con sus herramientas. Porque una cosa es la reproducción manual de algo, que se basa en las habilidades del cuerpo humano, una condición artesanal dirían algunos, y otra la reproducción técnica, aquella que se ejecuta propiamente con la ayuda de herramientas creadas por el ser humano y que acelera, facilita e imita mejor el proceso de reproducción, con una tendencia al mínimo de participación humana en el hacer.

Es decir, en la reproducción manual se busca obtener otra vez lo que ya ha sido producido, pero exclusivamente mediante las condiciones productivas físicas de lo humano, sin apoyo de herramientas externas. Por el contrario, la reproducción técnica se fundamenta en las posibilidades de reproducir eso a través del apoyo de la técnica, descargando las obligaciones que ya no recaen en la condición humana en su totalidad, sino en alguna de sus cualidades.

La confrontación entre la pintura y la fotografía, ese fenómeno acontecido a principios del siglo pasado, es un claro ejemplo de esta confrontación, la de una producción y su reproducción manual, donde se vio afectada directamente por una nueva técnica, la fotografía, que venía a descargar la producción y su reproducción de la mano, colocando ésta exclusivamente en el ojo<sup>45</sup>.

---

43 Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Trad. Weiker, Andrés. Ed. Itaca 2003.

44 Ibidem.

45 Ibidem. Este argumento surge desde la comparación de la pintura con la fotografía en el surgimiento de ésta última. Por ejemplo en el caso del realismo pictórico, un estilo en la producción de la pintura que tuvo su auge a mediados de siglo XIX, que buscaba representar de la manera más

exacta la percepción, en este caso del pintor, en la imagen pictórica. En contraparte con la fotografía, que también tiene sus orígenes en ese periodo, mediante la cual se obtenía una expresión parecida

Esto exige pues, una reflexión profunda en relación a cómo se traduce esa condición al campo de lo arquitectónico. Como se ha hecho notar, el proceso del diseño y su producto, que radica en ese forjado que da significado al proyecto, más no lo dibuja, se ejecuta en un plano no material. Dentro de él, la reproducción técnica resulta imposible por los medios actuales conocidos. Esa producción queda oculta en el plano del pensamiento, que es el que finalmente le otorga su significado a lo que es proyectado.

Pero esto se modifica drásticamente si nos referimos a la condición material del proyecto, esa que lo hace visible para todo aquel que no es partícipe del proceso que nace de lo individual<sup>46</sup>. Aquí lo que el diseño maquila en el plano del pensamiento, es plasmado en lenguaje gráfico, arquitectónico argumentarían algunos entusiastas. Ya plasmado, cambia su condición. Se convierte exclusivamente en un documento gráfico, una proeza de la habilidad humana de dibujar y significar lo que dibuja. Por lo tanto, cuando se convierte en dibujo, ya sea digital o manual, es posible reproducirlo a través de un sinnúmero de herramientas, e incluso, también es posible hacerlo manualmente.

El proyecto como documento se puede fotocopiar, se puede volver a imprimir de manera física; digitalmente se puede copiar y reproducir mil veces en una cantidad mínima de tiempo, que manualmente tomaría cantidades exorbitantes de tiempo; vaya, su reproducción sería ineficiente, carente de lógica. Pero éste es un cambio reciente, y no hay que olvidar que no hace más de 30 años, la reproducción de los planos era prácticamente artesanal, y que la utilización de nuevas técnicas vino a revolucionar esa práctica dentro del diseño arquitectónico, y de prácticamente todas las disciplinas allegadas al diseño y al dibujo.

En cambio, en la producción material suceden otro tipo de relaciones entre la producción y su reproducción, que tiene que ver con la condición de modelo del proyecto. La producción de lo material, en su constitución como objeto total y no disgregado en sus elementos, se hace de una manera que tiende a lo manual<sup>47</sup>. Es decir, es elaborada parte por parte por las condiciones físicas humanas, ente que es representado por los trabajadores de la construcción. No es posible entonces obtener una vivienda reproduciendo todas sus cualidades de golpe con herramientas técnicas.

Pero sucede un fenómeno que hace pensar lo contrario. Las viviendas de interés

---

a través de un instrumento técnico y con un mínimo de esfuerzo humano. Si bien no obteniendo resultados superiores, sí similares, en un tiempo menor del que los podía obtener un pintor. En este caso específico, la pintura representa una obra única, y la fotografía, la reproducción técnica a la que hace alusión el argumento de Benjamin.

46 Aunque se hable de una individualidad, no se piensa que el proceso de diseño, como una totalidad sea individual. Esta individualidad se refiere exclusivamente al proceso que se realiza en el pensamiento, y que aunque tenga una retroalimentación constante con lo que se presenta exteriormente y con otros individuos, sólo se ejecuta colectivamente a través de lenguaje gráfico, lo que lo convierte en una producción de distinta índole.

47 Claro, existen excepciones donde máquinas han ayudado a modular y edificar en tiempo récord, reproduciendo esos módulos en una velocidad récord. Pero aún pertenece a la ficción la máquina que produzca edificios como una totalidad. Como si fuera una línea de producción en serie.

social, esas que aparentemente se reproducen de manera idéntica. Mas lo que realmente sucede es que el proyecto, como producción y modelo aparente de lo material, es finalmente lo que es reproducido. El objeto arquitectónico, al ser ejecutado de modo manual, nunca abandona esa misma condición, aun- que tenga a su lado objetos que son casi idénticos a él. Cosa que no sucede en objetos de menor escala, producidos y reproducidos totalmente de una manera técnica y eficaz<sup>48</sup>.

En cambio en esa condición del objeto, su proyecto, al encontrarse ya producido e interpretado como modelo por los constructores, es lo que se reproduce. Pero no se reproduce el dibujo, los trazos; eso ya se ha dejado en una etapa posterior. Lo que es objeto de reproducción es lo que el plano significa, la llamada “intención de forma” plasmada por los diseñadores. En otras palabras, lo que se reproduce son las instrucciones que indica el plano como guía, es la acción de los constructores, dirigida por lo que se puede interpretar del plano.

Es la actividad que queda de manifiesto como reproducida, la intención que se plasma vía el proyecto arquitectónico.

### **La relación entre la producción y su reproducción**

¿Cómo determina entonces la condición de reproductibilidad a la del objeto de diseño arquitectónico?

No es fácil definir esta cuestión, y menos si, como he insistido, existen una serie de producciones paralelas, y que todas atañen al desempeño del diseño arquitectónico. Pero al parecer, existe una posibilidad de definir esto, y es mediante lo que Benjamin define en su obra como el aquí y el ahora de lo que se hace, de lo que es producido.

Esto se refiere a aquella historia a la que una producción ha estado sometida durante su proceso, y que le atañe exclusivamente a su condición de existencia única.

Dentro de los diferentes estadios productivos a los que se ve sometida la historia de un proceso de diseño arquitectónico, se van definiendo diferentes actuaciones que se pueden catalogar con una existencia única, que ciertamente escapa de la reproducción técnica.

Por ejemplo, lo indicado como la producción de carácter intelectual en la que uno se aproxima al proyecto, como producto del diseño, es indefectiblemente algo irreproducible, dadas sus características dinámicas y originadas a través de un ejercicio del pensamiento, de su temporalidad. Su existencia única, su aquí y ahora, radican en la producción mental, por lo tanto, inaccesibles a cualquier intento de reproducción técnica.

---

48 Aunque en una reflexión más profunda, podríamos analizar como es que una producción de un objeto cualquiera también se fracciona en diferentes instancias. Partes, instrumentos, piezas y

todo cuanto es embalado, puede ser resultado de producciones de distinta índole y temporalidad, que dan como resultado final, el objeto.



En cambio, el documento que se externa de ello, que queda presentado en el papel o en el archivo digital, es de diferente índole. En el papel, el proyecto puede ser objeto de imitación, de reproducción manual, lo que daría lugar a una reproducción manual básica<sup>49</sup>; o mediante la utilización de herramientas técnicas como lo es la fotocopidora, reproducir técnicamente aquello que tomó horas dibujar. O más aun, en su faceta digital, reproducirse infinitamente con el menor esfuerzo. Pero a todo esto, ¿dónde radica la condición de existencia única?

Aunque sea objeto de una reproducción, manual o técnica, el proyecto plasmado como el primer documento siempre tiene una relación con el proyecto que forja su trazo. El valor del documento no reside en el dibujo en sí, sino en su significado. Para la primera producción, como existencia única, el cómo sea reproducido el documento del proyecto es independiente a su propia condición.

Diferente es si la producción del documento mediante el trazo o el dibujo con- tiene valor de producción única por el virtuosismo en el manejo de la técnica; es decir, que mediante ese manejo, el documento que presenta al proyecto se establece como obra artística por sí misma (la presentación gráfica, no su significado). Ahí aplicarían las mismas cuestiones que trae a colación Benjamin entre la pintura y la fotografía. Pero al menos, ése no es el caso que se pretende analizar, sobre todo porque la producción de los documentos del proyecto que hacía recaer toda la responsabilidad en la mano, ha caído en desuso, precisamente por las nuevas técnicas utilizadas para su producción<sup>50</sup>.

Pero de este modo, el proyecto como obra artística se establecería como una finalidad en sí misma, alejada de la intención del proyecto y de la construcción, y perdería su papel productivo, su finalidad primaria. Si en algún momento de la producción del diseño arquitectónico el proyecto tuvo algún valor artístico, éste era un efecto fortuito del dominio de una técnica manual, es decir, un efecto colateral.

Y finalmente, lo que sucede con la producción del objeto arquitectónico, que tiene implicaciones que transforman ese concepto de autenticidad productiva. Es decir, habría primero que tener en claro que la producción del objeto, para que tenga valor de obra de diseño arquitectónico, debe ser planeada como tal.

Por lo tanto, si no existe la planeación del objeto plasmada en un documento, el objeto mismo pierde esa condición, para ser considerado de maneras distintas, como en la producción espontánea de Norberto Chaves<sup>51</sup>; pudiera ser obra de un virtuosismo técnico, por lo tanto tendría en algún estrato aspiraciones artísticas. Aunque por lo general son producciones que carecen de un rigor técnico, y que terminan por ser ejemplos perfectamente funcionales de producción independiente, pero que carecen de valor de producción única, dado que

49 Y que su carácter de reproducción o falsificación radicaría exclusivamente en su intención de uso.

50 Aunque eso no quiere decir que no pueda existir cierto virtuosismo en el uso de la técnica de dibujo. La pintura digital es prueba de ello.

51 Chaves, Norberto. Op. cit. Pág. 41

se fundamentan principalmente en la tradición, en la reproducción y los ajustes de los modelos básicos, y por lo tanto, carente de una interpretación profunda.

Aquí nos referimos a una obra arquitectónica, basada en la instrucción que plantea un proceso de diseño de lo arquitectónico. Por lo tanto, se ajusta a lo que ya fue planteado con anterioridad: el diseño como proceso mental del forjado del proyecto a través de aproximaciones, que se establece como una producción única; la plasmación de ello a través de medios de comunicación gráfica, caracterizada por un apoyo en la reproducción técnica pero que no afecta a la producción previa; para finalmente, la edificación basada en la intención del proyecto, que se establece como una obra dependiente, y a la vez, con existencia única.

Pero el problema que se plantea al analizar de este modo la producción del objeto, es que podría ser reproducido ilimitadamente, utilizando el mismo proyecto una y otra vez, sin que ello afectara la condición de existencia única del proceso de su diseño. Es decir, el proyecto como producción relativa al pensamiento.

Por ello, en producciones como las expresadas a través de la vivienda en serie, que pretende proclamarse como una producción industrializada, cuando lo que realmente sucede al nivel del objeto, no es más que cualquier producción artesanal. El carácter de industrializado proviene de una comparación equívoca con el objeto, de menor escala, que se produce de manera industrializada, siendo muchos objetos idénticos en forma y uso; pero su producción realmente sucede con la ayuda de herramientas técnicas que facilitan la supuesta copia idéntica. Es decir, hay un modelo único que se utiliza como la base, para después, con ayuda de un proceso industrial basado en el conocimiento de la técnica, se reproduzca ese mismo objeto miles de veces, aunque en el fondo, cada objeto será poseedor de una existencia única.

Pero en el objeto arquitectónico esto no sucede así, ya que el proceso no es industrializado, por lo menos no en su condición como una totalidad. En las viviendas, esa percepción de industrial, proviene de la serie. Todos los edificios son edificados de manera similar, y de hecho, son casi idénticos a simple vista, porque se utilizó un mismo proyecto como modelo para edificarlos.

La reproducción presente en estas viviendas podría tener dos interpretaciones. La primera, que es una reproducción manual del objeto; pero sería obviar el hecho de que cada construcción se reproduce basándose en un proyecto, y que como hemos establecido, la materia de aquél se ubica en el pensamiento, no en lo material. Por lo tanto sería exclusiva producción.

La otra postura sería pensar que la reproducción acontece de objeto a objeto; es decir, que primero se produjera uno y en base a éste se produjera otro objeto idéntico. El problema con esta aproximación es que de esa manera se carecería de un rigor técnico, relativo a una condición puramente artesanal de la construcción. Serían sí, reproducciones manuales y cada una tendría una condición de producción única, pero difícilmente serían idénticas. Sería una explicación

más ad hoc a lo que sucede con la producción espontánea, donde los edificios

se reproducen por un proceso de imitación de la técnica, generándose una especie de asimilación que produce.

Pero en cambio, habría que establecer que si difícilmente existe una reproducción del objeto arquitectónico dada su escala y la imposibilidad de percibirlo y edificarlo como una totalidad, sí es reproducible mediante parcialidades. Se reproducen los muros, las ventanas, las mismas alturas entre piso y plafón, la distancia que separa dos muros, las dimensiones de una habitación, como elementos que son de escala humana y que su elaboración es con base en un ejercicio repetitivo, que requiere de una destreza técnica. Estos elementos incluso podrían ser objeto de una reproducción técnica, dados los avances en la técnica constructiva.

Esto eleva la condición del proyecto arquitectónico, dotándole de un sentido de modelo, de producción única, y que escapa a cualquier intento de reproducción, sea física o manual. Porque toda clase de reproducción relativa a estas tres producciones paralelas sucede en las manifestaciones materiales de ello: el dibujo como presentación gráfica y el objeto arquitectónico, que pretende la semejanza con lo que el proyecto sugiere; aunque en este último, el problema de escala y de técnica impide una reproducción como tal.

Una reproducción en el escenario del objeto arquitectónico tendría más relación con una reproducción de las instrucciones del proyecto, y no precisamente de lo material de que se constituye el objeto.

Habría entonces que analizar el impacto que recibe el proyecto arquitectónico en su condición de existencia única, por el hecho de ser utilizado y re-utilizado, y no reproducido; según el argumento materialista y sugerente de Benjamin, su condición como proyecto, como producción única ante esta reproducción, puede quedar intacta, y lo que sucede es que desvaloriza su aquí y ahora<sup>52</sup>; esto se entiende como una fragmentación que tiende a lo masivo. Como una reproducción de ese aquí y ahora.

A todo ello, se ha hablado de la reproducción técnica y manual en un sentido que las desvirtúa, cuando esto depende del uso que se le dé a la misma, y no de la reproducción *per se*. En lugar de hacer que la condición del proyecto pierda valor útil, estético y hasta económico a través de la recepción de éste en el contexto de inserción, por ejemplo un conjunto habitacional en Ixtapaluca<sup>53</sup> con miles de viviendas idénticas, la reproducción podría ser utilizada en un sentido que diversificará el uso, e incluso, hasta la intención del diseño que participa de ella.

Expresiones como la fotografía han posibilitado nuevas maneras de interpretar

---

52 Benjamin, Walter. Op. cit.

53 Corona, Livia. *Two million homes for Mexico in 15 housing projects from hell*. Votación donde el mencionado conjunto de Ixtapaluca terminó en el primer puesto de la votación electrónica.

¿Qué es lo que provoca esa percepción con connotación negativa del lugar, de personas al otro lado del mundo que sólo lo conocen a través de esta fotografía, cuando había fotografías similares?

¿Es acaso

la repetición? Creo que esto es tema de investigación. Fuente: [www.oobject.com/15-housing-projects-from-hell/mass-housing-in-ixtapaluca-mexico/5218/](http://www.oobject.com/15-housing-projects-from-hell/mass-housing-in-ixtapaluca-mexico/5218/) [29.05.11]

aquello que antes se realizaba limitadamente en el lienzo, permitiendo hacer capturas que no serían posibles desde las técnicas pictóricas, o incluso, modificar ese principio de fidelidad entre el “original” y su reproducción<sup>54</sup>, no para perder su relación de reproducción, sino para darle a ésta un carácter de nueva producción. Ejemplos: el uso de filtros fotográficos o distintos colores en el develado modifican la condición final de la fotografía, variante que podrá ser reproducida en grandes cantidades y que por lo tanto, forma parte determinante de la planeación de dicha producción.

Finalmente, aunque lo que es reproducido es la intención constructiva que plantea el diseño a través del proyecto, lo que se percibe es una cantidad exorbitante de viviendas casi idénticas. Es decir, que a diferencia de aquella producción de diseño que desencadena también una producción única del objeto arquitectónico, donde en ambas permanece intacta su condición de producción, aparición única como la nombraría Benjamin, en la producción de cientos de viviendas con el mismo proyecto se sustituye ésta por una aparición masiva.

### **La presencia masiva**

Sucede algo muy curioso con la condición del proyecto arquitectónico, el cual no encuentra la justificación de su hacer en sí mismo, sino que se constituye como un medio de consecución para obtener algo que no está dentro de su alcance práctico y productivo: el habitar del ser humano. Es decir, que por más que un proyecto se aventure en la técnica, en la aproximación, jamás superará su estado de formación inacabada, dada la condición que persigue: darle cabida al acto de habitar humano, que por definición se encuentra en constante transformación.

La otra condición que esto le acarrea, es que produce algo que constituye una necesidad básica de la condición social humana; desde que se nace se tiene un lugar al que se le llama casa, el cobijo, algo que se conforma como mi lugar de referencia, y que se construye necesariamente en la materialidad de una edificación, por más modesta que ésta sea. Esto convierte el hacer del diseño de lo arquitectónico en una producción que se especializa en una condición humana, que existe por su misma naturaleza humana.

¿En qué influye ello en su producción, y en la reproducción de los objetos? Es consecuente entonces que las prácticas primitivas de

producción de la

vivienda, esas que trae a colación Amos Rapoport en *Vivienda y cultura*, la producción de lo arquitectónico se diera, en principio, en el contexto de una particular episteme, que permitía que todos los integrantes de ese particular grupo tuvieran conocimiento exacto de las técnicas constructivas, que en términos generales se les habían comunicado por la interpretación de un modelo

54 Zimmermann, Yves. *Del diseño*. Editorial Gustavo Gili. 1998. Pág. 114 Con éste término, Zimmermann se refiere a la relación que marca la reproducción con su original, donde entre más

parecido sea al original, el mensaje es más legible y por lo tanto cumple su cometido, todo desde la perspectiva del diseño gráfico y la fotografía.

existente de común acuerdo.

Tarde o temprano la cultura humana, al disgregar y especializar la producción y alejar a los individuos de un conocimiento general del cómo todo lo que se consume es producido, terminaría aspirando a la universalidad, a la estandarización de lo humano. La Revolución Industrial se establece como el hito histórico que marca esta separación, y tal como lo pretendió posteriormente en la arquitectura el mesías del movimiento moderno, Charles Édouard Jeanneret- Gris, mejor conocido como Le Corbusier y su intención de convertir al objeto arquitectónico en la máquina de habitar.

Pero aun y con los intentos de separar al ser humano de la producción de su hábitat, estandarizándolo e institucionalizando su derecho a una vivienda, no se puede olvidar su carácter de necesidad social básica, de una característica primordial para el ser humano. Por ello, y aunque el diseño de lo arquitectónico pretendiera solventar esa carencia en la distribución de objetos para la vivienda, se encuentra inserto en una dinámica productiva. Su práctica está definida y sesgada por las clases dominantes, que prácticamente indican donde debe laborar, no importando que otros sectores sociales pudieran beneficiarse de las habilidades de un arquitecto diseñador.

La condición natural del humano de requerir una vivienda, un lugar donde desarrollar el habitar, sigue presente. Diversas políticas de distribución de vivienda en países como México, arrojaron una proposición que pretendía solucionar

la producción de las viviendas de bajo costo dirigidas a la gente de más bajos recursos, al colocar ésta en manos de las empresas privadas como constructoras inmobiliarias (GEO, URBIX, SARE y SADASI<sup>55</sup>), aunque dejando el suficiente poder al gobierno para establecer un “control de calidad”.

El resultado es bien sabido: el Estado disminuyó sus estándares de control y las empresas se inclinaron por la “eficiencia” del proceso, de por sí ya reducido por las políticas económicas, además de ahorrarse lucubraciones que no tuvieran de raíz un tema de retribución para los productores. Esto derivó en la producción de conjuntos habitacionales de dimensiones masivas, que arrojaron esa postal de viviendas idénticas que ha dado la vuelta al mundo, generando un significado no favorable para los productores y habitantes de esos objetos.

Esto ejemplifica dos cosas; la primera, que obviamente la producción arquitectónica estará presente en cualquier sociedad actual o primitiva, ya sea en su estado de conocimiento general o delegando ese conocimiento a los individuos que poseen el conocimiento, dado el estatus de necesidad social básica que se le puede colocar a la producción arquitectónica. Eso es irrefutable. Y que por lo tanto, la demanda existe, y al ser una necesidad de magnitud universal para la humanidad, los individuos o se producen una vivienda por sus propios medios, o recurren a la producción delegada.

A diferencia de otros objetos que son adquiridos por mera condición de clase,

---

55 Hastings García, Isadora. *Habitabilidad. Un análisis cualitativo de la vivienda popular en la Ciudad de México*. Tesis de Maestría en Arquitectura. UNAM. 2007

la vivienda es una condición del habitar humano bien definida, y no se presenta como percibida, insertada como mercancía. La vivienda tiene un valor humano, que se liga a su manera de estar en el mundo, su habitar, que tiene una utilidad práctica innegable.

Por eso aunque lo arquitectónico presenta también una condición de clase como lo artístico, no puede ser arrancado del ser humano, por más bajo que sea su lugar en el escalafón social. Y por lo tanto, su consumo no es elitista en el sentido de la existencia de una necesidad arquitectónica. Todos necesitamos de lo arquitectónico para el desenvolvimiento como seres humanos, aunque dentro de esa producción existan categorías que discriminen al individuo, y derive en las existencias tan dispares como de edificaciones de 60m<sup>2</sup> y otros de 10,000m<sup>2</sup>, ambas dedicadas a fungir como viviendas.

Por lo tanto, lo arquitectónico es una aparición condicionada a lo masivo, es universal. No sucede como dentro del elitismo de la pintura en épocas de Benjamin, donde debido a la aparición de la reproducción técnica, provocó que las masas<sup>56</sup> tuvieran facilidad de acercarse a la obra de arte, ya que antes se encontraba separada, aislada de ellos, colocada en el muro del museo. Ahora era posible que cada individuo tuviera su copia de la *Mona Lisa* de Leonardo da Vinci, sin siquiera haber puesto un pie en París, o sin siquiera saber quién era Da Vinci.

En la obra de arte, la inclusión de la reproducción técnica tuvo una tendencia a buscar la recepción de la unicidad, por ejemplo de la misma *Mona Lisa*, mediante una reproducción de la misma. Esto se refiere a la búsqueda de apoderarse de ese aquí y ahora de la obra mediante la copia, la reproducción. Es una orientación de la realidad hacia las masas y de las masas hacia ella, retroalimentando ese ciclo productivo.

Pero en cambio, en la arquitectura, el viaje que realiza del elitismo artístico, retraído en la burguesía, hacia las masas de la población ya está hecho. Siempre estuvo hecho, porque, a diferencia del arte, que fue expropiado por las clases dominantes, la necesidad de la condición social de lo arquitectónico jamás ha podido ser arrancada de lo humano, aun a través de la enorme disgregación social.

Aunque lo que acontece en lo arquitectónico tiene una relación con la reproducción, no se podría entender en su totalidad sin referirse al nexo que nace entre el manejo de los objetos como mercancía y las clases sociales como consumidores potenciales, como argumenta Jean Baudrillard, filósofo francés en su texto *El sistema de los objetos*<sup>57</sup>.

Existe una producción llamada de vanguardia, donde los objetos se encuentran producidos con el máximo del conocimiento y lujo posible de la época. Tienen por lo tanto costos excesivos, imposibles de pagar para las clases sociales limita-

---

56 Esto entendido como la generalidad de individuos integrantes de la población.

57 Baudrillard, Jean. *El sistema de los objetos*. Trad. González Aramburu, Francisco. Ed.



das económicamente. Estos objetos, paulatinamente son devaluados, hasta que esas clases, antes limitadas a obtener objetos de menor valor, pueden adquirir- los.

Se inserta de este modo una necesidad de consumo, pero con intenciones pro- piamente económicas, y que nada tiene que ver con el arquetipo de la necesi- dad de vivienda en el caso que aborda este documento. Con esta descripción de relación entre clases y producción del objeto, lo que Baudrillard proponía era un esquema modelo-serie.

En este esquema, el modelo parte de su legitimación a través de los medios de comunicación, que se complementa con la mediatización propia de la cultura de clases, que valida todo lo que la clase inmediata superior posee. Todo aquello cuanto sea producido debajo de ese modelo superior, más costoso y por lo tanto inalcanzable económicamente para muchos, será puesto a disposición en ver- siones de menor lujo, costo y funcionalidad para que se supere la frustración. A esto se le llamará la serie.

Finalmente, cuando por fin el modelo alcance a los consumidores, estos terminarán por darse cuenta de que eso que obtienen como un objeto, como un modelo, se ha convertido de nuevo en un objeto de serie, porque ya se habrá instaurado un nuevo modelo. He ahí la carrera que describe Baudrillard como infinita de la serie tras el modelo; por más que se le pretenda imponer como modelo, siempre habrá algo más de vanguardia.

La producción arquitectónica siempre ha sido masiva, universal para la condición humana. No es que la implementación de la reproducción manual o técnica haya venido a desvalorizar su aquí y ahora, su razón de ser, y más con- cretamente, la reproducción dentro del ejercicio arquitectónico ha venido a ser una herramienta de los dueños de los medios de producción, para aumentar la eficiencia y la retribución económica, siempre en detrimento de los consumido- res y a favor de los dueños de los medios de producción.

No resulta extraño entonces, que la práctica de la reproducción del proyecto arquitectónico tenga de raíz una justificación puramente económica. No se ha analizado con suficiente tesón las implicaciones que esto tiene no sólo en las condiciones materiales y subjetivas de los objetos, como las estéticas, formales, funcionales, urbanísticas, etcétera, sino en lo que sucede después de ser produ- cida: los habitantes en ese contexto. ¿Es posible que un ser humano se desarro- lle con naturalidad en ese tipo de ambiente? ¿Qué implicaciones tiene para su desarrollo humano?



## 5. El valor de uso y el valor de cambio: a manera de conclusión

Dentro de la producción de lo arquitectónico, no se puede negar que se encuentra implícita una condición en cada una de las producciones paralelas que he planteado, diseño, proyecto y materialización del objeto, y es la condición de valor de uso de cada una de ellas.

Marx define al valor de uso, en su obra más representativa, *El Capital*<sup>58</sup>, como la utilidad de un objeto. También destaca que esta utilidad se fundamenta en las cualidades materiales de ese objeto, es decir, no exclusivamente en una utilidad oculta a la vista.

Esto, ¿cómo se traduce al campo del diseño de lo arquitectónico?

Habría que comenzar estableciendo un argumento que utiliza recurrentemente Marx, que dice que en los trabajos útiles o actividades productivas, es una verdad fisiológica incontrovertible que todas esas actividades son funciones del organismo humano y que cada una de ellas, cualesquiera que sean su contenido y su forma, representa un gasto (consumo) esencial de cerebro humano, de nervios, de músculos, sentidos, etcétera<sup>59</sup>. Es decir, es la relación que se establece entre los humanos y las cosas.

Esto concuerda con la idea de que lo que se forja en el intelecto, y que significa el trazo que da forma a un proyecto arquitectónico, es finalmente una actividad productiva, un trabajo útil, en cuanto significa un consumo y transformación del cuerpo humano.

Habría entonces que recapitular cuáles fueron los niveles productivos en donde participa el diseño arquitectónico. Tanto la acción del pensamiento que denominé diseñar, tiene una utilidad, un valor de uso; el plano arquitectónico, el dibujo de lo que es pensado; y finalmente, el objeto edificado con ayuda de todos los procesos productivos previos.

Todo aquello cuanto sea diseñado, tendrá un valor de uso, que en su caso es un valor de uso doble, por las siguientes razones.

Primero, se establece como el producto que guía a la actividad del dibujo, de la presentación gráfica. Se puede entonces tener la habilidad de dibujar, pero no se puede saber qué dibujar para que se signifique como diseño. Es ahí donde entra la acción como trabajo útil, dirigiendo la manera en que debe ser ejecutado el trazo sobre el papel o sobre el programa CAD.

Pero en una segunda instancia, el ejercicio de diseño se vale de haber dirigido el dibujo y lo significado con él, para ser comunicado a otra instancia, la constructiva. En ella, su valor de uso radicará en el soporte técnico que detalla, la disposición de elementos aislados como muros y losas, y cómo todo eso se orga-

---

58 Marx, Karl. *El capital*. Tomo 1 [1867]. Fondo de Cultura Económica. México. 1946

59 Ibidem.

niza para otorgarle una determinada forma a la edificación como una totalidad.

Incluso, para la etapa de uso, donde se da el habitar, el diseño queda presente en lo diseñado como una marca, un significado que otorga cierto estatus social, ligado a la validez que pudiera tener esa edificación. Es por lo tanto, un valor de uso también.

Pero incluso si el diseño como acción del pensamiento se establece con sus propios valores de uso para las diferentes etapas de las que participa, el dibujo, utilizado como herramienta de plasmación y que organizado es el proyecto arquitectónico, tiene condiciones similares para las otras dos producciones paralelas.

Para la acción del diseño, el proyecto dibujado se establece como un documento que retroalimenta el proceso a la vez que sirve para comunicar la intención; tiene por lo tanto, una doble utilidad para el que diseña. El proyecto plasma lo que hace es depurar esa intuición, fomenta su puesta a punto, limita la extensión temporal del ejercicio de depuración.

Para el que construye, es el proyecto mismo el que guía su acción constructiva; es desde el momento en el que llega a su posesión, aunque haya sido proyectado por el mismo que construye, el único contacto que tiene con lo que el diseño ha forjado a través de un ejercicio de aproximaciones, de depuraciones entre cada elemento. Basta pensar lo difícil que sería proyectar un objeto con numerosos detalles sin esa referencia gráfica; se puede hacer, pero se hace más con base en la intuición, que modifica invariablemente lo que se piensa de lo que finalmente se produce. El proyecto entonces acota el pensamiento, y sirve como herramienta para aproximarse a una estabilidad en la idea, esa que la intuición transformaría invariablemente.

Y finalmente, el objeto resultante de la producción material. Su valor de uso primordial es aquel ejercido por el habitante. Pero eso no impide que tenga otros valores de uso para los agentes que participaron en su producción; para diseñadores, arquitectos y técnicos de la construcción, es carta de presentación, constancia productiva de la eficacia o de conocimiento. Y para el habitante, es objeto de protección, e incluso, éste puede ser transformado con otras finalidades de uso, que pueden alejarse del de habitación.

Pero puede quedar establecido que su valor de uso principal, para lo que es producida, es para ser habitada. Ya el habitante mismo dará cuenta de las cualidades materiales del objeto, y de como éstas le permiten o no el desempeño de su habitar.

Pero otro concepto, también formulado por Marx, es el valor de cambio, que es la relación que se establece entre los humanos. Se establece como la comparación que equipara dos valores de uso distintos. Es decir, el valor de uso que encierra por ejemplo el proyecto arquitectónico, contra el valor de uso del objeto edificado. O el valor que pudiera llegar a tener un proyecto, en comparación con otro. Y siempre evaluado por la interpretación de dos seres humanos.

Para comparar dos productos diferentes, sería necesario establecer un valor

común, es decir, que el objeto edificado equivaliera al valor de tres proyectos (como burdo ejemplo). Pero todo ello debe darse en el plano de la abstracción, un plano donde existe un valor al que las dos producciones son comunes. Éste se mide en la cantidad de trabajo humano invertido en la producción.

Es decir, en el caso del ejemplo que se proponía, el proyecto arquitectónico, como producto terminado, bien podría ser de menos valor, porque en el papel encierra menos trabajo humano. Si bien en él se utilizan las capacidades del cerebro humano, el tiempo de aprendizaje, la práctica y todas las relaciones sociales necesarias para poder adquirir esa capacidad resolutoria, el material utilizado es mínimo para plasmarlo, que al fin y al cabo es lo que termina exteriorizándose de ello: lápiz, pluma, tinta, papel; a su vez, esos materiales acumulan cierto trabajo humano; el proceso que da lugar al plástico a través de la refinación del petróleo, la tinta extraída de algunas especies vegetales y otra también del petróleo, el papel procesado a través de la madera. Cada una de esas acciones encerrará una dificultad trabajo-tiempo de realización, que se traducirá en una comparativa con lo que ha tomado realizar esa otra producción, y así obtener una comparación, de por ejemplo, 10 a 1.

Pero como es poco práctico realizar esto cada vez que se realiza, se estableció un valor externo, el dinero, que es el valor común entre cada uno de los valores de cambio, y que finalmente ayuda a determinar equivalencias entre las distintas cosas que se producen.

Es preciso también dejar en claro que el valor de cambio de cada cosa producida no es inmutable ni universal, y depende de tantas variables como sea posible en el medio en el cual sea producido. Es decir, si cambian las condiciones de su producción, puede aumentar o perder valor de cambio.

En el proceso de diseño de lo arquitectónico, y de lo constructivo, esto puede tomar distintas vertientes que habría que analizar a detalle.

Primero, las condiciones bajo las que se produce el diseño en su faceta del pensamiento, de cómo se procesan las determinantes, los paradigmas y toda la información que pueda resultar fundamental para la prefiguración de un objeto, obviamente se transforman a lo largo de la historia humana. Los paradigmas cognitivos cambian, algunos se vuelven obsoletos y otros permanecen vigentes; las necesidades sociales de los sujetos se expanden o se contraen; las herramientas se modifican, permitiendo exponer el proceso de maneras variadas, automatizadas o más detalladas. Todo eso afecta el trabajo invertido en ello, y por lo tanto, su valor de cambio sufre modificaciones, originadas por la percepción que llegan a tener los que consumen el producto o que lo comparan con sus propios productos.

Posteriormente, la manera en que ello se plasma también sufre transformaciones en su producción. El “maquilado” de planos ya no se realiza a través de un proceso artesanal de producción única; este proceso permanece relegado al uso instructivo en las academias, a razón de un miedo infundado en la pérdida de relación con la geometría, y se rechazan las nuevas técnicas; también se ve afectado su valor de cambio por el hecho de que es reproducible a placer, desvir-

tuando al dibujante. Se construye una imagen de velocidad, de eficacia productiva alrededor de las nuevas herramientas, y se piensa que su producto tiene una menor cantidad de trabajo humano, cuando se debería hacer una evaluación al respecto; por lo tanto, su reproductibilidad tiene efectos negativos en su valor de cambio percibido.

Y en el objeto arquitectónico, el valor de cambio ha sido afectado por múltiples frentes; desde la inclusión de nuevas técnicas constructivas; la segregación urbana, las condiciones políticas, la economía, la especulación inmobiliaria; y sobre todo, el modo en que es producida, ya que no es lo mismo la producción única (que incluso cuenta con habitantes de manera previa a su edificación) que la producción seriada, que convierte al habitante en un objeto estandarizado.

Es en este último caso que la vivienda parece seleccionar al habitante, condicionarlo a un uso y un valor de cambio determinado. A diferencia de quien sí tiene poder adquisitivo, que termina, “supuestamente” haciendo una elección personal.

Y es en esta última producción que es posible indagar ciertas situaciones que se establecen entre los valores de cambio del proyecto arquitectónico como producto del diseño, y el objeto como producto de una producción material.

Primero, habría que dejar establecido con base en todas las reflexiones en torno a la producción arquitectónica, que no importa si el proyecto es producto de una actividad individual o colectiva, si es plasmado en medios visuales por técnicas digitales o manuales, si se trata del diseño de una vivienda de mínimas dimensiones o un gran edificio, el proyecto, dadas las condiciones de su producción, esas que se gestan en el plano del pensamiento, del intelecto, no puede más que ser una producción de carácter único. Es decir, que escapa a su propia reproductibilidad.

En cambio, las condiciones para que se dé la reproducción son factibles para las otras dos producciones que le son paralelas. Para el plano arquitectónico dibujado, le resulta beneficioso ser cada vez más reproductible, dado su estatus de herramienta, de medio para comunicar la intención. Esa misma condición que le ha otorgado la era digital, ha modificado el proceso de diseño, generando una mayor interacción entre las partes involucradas, agilizando el intercambio de información. Por lo tanto, ahora el diseño de lo arquitectónico considera esta condición como inherente de su herramienta, y la retoma como parte del proceso.

Y en el objeto arquitectónico, que como ya se ha dejado establecido, no existe una reproducción del objeto en toda la extensión de la palabra, y lo que realmente se reproduce es un proceso constructivo guiado por una intención arquitectónica. Por lo tanto la condición de cada objeto individualmente parece estar intacta; pero es el conjunto de ello lo que termina afectando su valor de cambio a través de la reproducción del proceso productivo.

Sin embargo no hay que olvidar que existen otras muchas determinantes que devalúan el valor de los objetos habitables producidos en serie: desde un proceso constructivo deficiente, materiales de baja durabilidad, ubicación



estética o la propia contigüidad con otros objetos idénticos. Pero si las evaluamos finalmente desde el efecto que produce en ellas la reproductibilidad de su propio proceso, no se puede asegurar que si todas esas características estuvieran solventadas, finalmente el objeto se viera incluso beneficiado por esa misma condición.

No se puede asegurar si una vivienda proyectada por Luis Barragán, solicitada por alguien que coincide con su interpretación de lo que debe ser la arquitectura, reproducida cientos de veces a lo largo del territorio, pero sin contigüidad alguna, cuidando detalladamente las orientaciones, ubicación, terreno, etcétera, a final de cuentas pudiera ser considerada, tanto por el habitante como por el mercado cambiario, como una devaluación de su valor original, ese que tendría de ser una producción única<sup>60</sup>.

Finalmente, lo que se puede concluir parcialmente es que el diseño de lo arquitectónico, como un ejercicio del intelecto, es una producción única. Esta condición pasa a una segunda instancia, donde el dibujo la hace comunicable, pero también la somete a otra producción, que se puede volver reproducción de ese documento. Aunque el diseño parece encontrarse desligado de esa producción material, y con un valor independiente, se encuentran finalmente ligados.

Es debido a que en la producción material juega un papel preponderante el significado que ha forjado el ejercicio intelectual. Esa organización de cada uno de los elementos que fueron ponderados a lo largo de la prefiguración, figuración, configuración y modelado, finalmente son puestos a prueba en el escenario de la producción material. Es lógico que si ese proceso intelectual desencadena un producto final, o miles de productos, invariablemente afectará la condición de valor de esa primera producción. No sería lo mismo si existieran miles de casas-estudios Luis Barragán. Todo el ejercicio productivo, y por ende el diseño, perdería en mayor o menor medida valor de cambio.

Y es finalmente ahí donde la reproducción del ejercicio de diseño puede sufrir la destrucción, diría Benjamin, de su condición de producción única, aunque no precisamente en lo ya realizado, que es de distinta índole. La transformación de esa producción única en reproducciones se da en la relación del proyecto arquitectónico con el objeto. Mientras sólo sea utilizado una vez para producir una sola edificación, la condición única seguirá presente.

Pero es la reproducción, la utilización del mismo proyecto para producir varios objetos, lo que termina por transformar esa misma condición; ahora ya no se trata del proceso intelectual utilizado para producir un solo objeto, y que por lo tanto tiene una condición de unicidad. Ahora se trata del proyecto utilizado para producir múltiples objetos idénticos en teoría, y aunque la producción inicial, esa que prefiguró un significado en el proyecto sigue siendo anterior y

---

60 Aunque en ese caso, aplicaría analizar el argumento de Walter Benjamin sobre la destrucción del aura, dada la calidad de obra de arte que ostentaría un objeto de ese calibre. Esa destrucción del aura, provendría de la reproducción misma, pues sería un atentado directo a la unicidad de la

obra barraganiana. Es decir, que perdería valor ritual para convertirse en un valor de exhibición masiva, de posesión de la obra por las masas.

única, la relación con el objeto que inspira no puede ser evitada, y por lo tanto, recibe un impacto a su valor de único, su valor ritual en el universo benjaminiano.

El valor del proyecto arquitectónico como producción es tan existente como tangible, tan trabajo humano, tan gasto y consumo de recursos, que esas las producciones materiales encaminadas a seriar los objetos, y por lo tanto, encaminadas a actuar con eficacia sobre sus gastos materiales, evitan la ejecución de proyectos individuales, sugiriendo el valor adherido al proyecto arquitectónico como gasto de recursos humanos.

Aunque esto no es prueba de nada, y sólo puede ser una tendencia del mercado en el contexto de producción capitalista, sería inviable un proceso de tales magnitudes, donde se ejecutarán procesos de diseño individuales en cientos, miles de viviendas a la vez. Pero esto sí es prueba de que el costo del trabajo intelectual tiene peso específico propio independientemente del objeto, aunque se encuentren siempre ligados como producciones paralelas.

Entendido así, el diseñar, plasmado en el proyecto arquitectónico, tiene un valor por sí mismo, sin necesidad de la existencia de un objeto. Pero la producción del objeto legitima esa producción, la finaliza, la consume e incluso, modifica su valor de cambio relativo.

### **Final de documento**

La pregunta primordial que me debo plantear como investigador en este campo específico, me lleva a cuestionarme cuáles son las implicaciones de esto con el proceso de diseño arquitectónico, es decir, de qué manera esto me puede servir para explicar algo del diseño arquitectónico. Qué es lo que esto aporta para la comprensión del fenómeno arquitectónico.

Como he recalado, el proceso de diseño adquiere un valor en sí mismo, distinto pero a la vez ligado al del objeto. Esto no concuerda con la percepción general que se tiene desde las distintas partes involucradas en la producción arquitectónica. Es decir, que mientras para un sector bien determinado de la sociedad, los hechos importantes acontecen en la etapa de diseño, donde se ven forjadas las distintas conexiones que establecen el valor condicionado del objeto, y a la vez, se constituye como un producto con valor propio, intransferible al objeto. Es decir, la intención de la forma de un objeto que se plasma en el proyecto, cuenta ya de antemano, sin la existencia de un objeto, de un valor.

Para otros sectores, el valor residirá exclusivamente en el objeto. Para ellos, lo importante es la posesión, el valor de uso del objeto que le otorga una utilidad muy específica y el valor de cambio, ya sea para adquirir o vender dicho objeto. Es decir, la relación que establecen con el objeto y con otras personas a través del objeto. Para estos individuos, es irrelevante el proceso de diseño. Tienen conocimiento de él, saben que es deseable, pero lo realmente importante, en su criterio, radica en la posesión del objeto. El diseño es asunto superado.

Y en cierto sentido, es cierto. La condición de autonomía del valor del diseño, aunque independiente de la del objeto, tiende a transformarse de acuerdo a la producción o no del objeto y de la condición de cómo este último es producido. Como ya lo establecí, el diseño es una estancia productiva, distinta e incluida en la de la producción de los objetos, y por lo tanto, se ve determinada también por la forma en que éstos son producidos.

Esto se puede observar claramente en los ejercicios prácticos de diseño. Mientras algunos procesos de diseño, encaminados a la producción única de un objeto, son promovidos con la firme intención de ser sólo obra exclusiva de un solo objeto, tienen un valor mayor a los que de antemano son pensados del mismo modo, pero que se producen de manera masiva. Mientras a los primeros se les considera galardonados, deseables y con un valor superior, a los segundos se les liga con la repetición, con la pobreza, con la industrialización. Finalmente el valor de cambio del proyecto como documento y del proceso de diseño, sufre un impacto negativo bajo la percepción tanto del gremio como de los consumidores.

Lo que esto permite explicar es que el diseño se encuentra indefectiblemente ligado a la condición de su objeto; que el valor que adquiere de manera previa, un valor preponderantemente simbólico, sufre de impactos debido a cómo es que esa condición productiva del objeto sucede.

Pero también permite explicar que lo acontecido en la instancia productiva establece al proyecto arquitectónico como un modelo. Que lo finalmente reproducido en esa instancia materializadora de lo imaginado, no es más que la reproducción de una intención de forma. Que en el caso de producciones seriadas como la que se da en las expresiones de viviendas masivas que parecen copias desparramadas con escrupuloso orden sobre la superficie, no es más que un resultado productivo que responde a condicionantes que han sido asimiladas de una manera superflua por los sujetos que ejecutan su diseño.

No es la intención de este documento juzgar su accionar, pero son procesos que parecen actuar como si desconocieran cómo es el proceso que producirá los objetos. La condición aceptada de un proceso de diseño de lo arquitectónico, la manera en que éste es entendido e instruido, nos dice que generalmente la producción será única. Que el resultado de nuestra aproximación formal será un solo objeto. Y esos procesos de reproducción de intenciones de forma omiten estas condicionantes de manera deliberada.

Procesos como los que acontecen dentro del diseño industrial tienen bien entendido el proceso productivo de los objetos. Lo aceptan, lo explotan. Un objeto producido industrialmente tiende generalmente a la diferenciación, aunque sea superflua, de los objetos. Es un proceso de “individualización”. Se tiende a modificar colores, a insertar accesorios, diferenciación innecesaria. Esto es una muestra de un dominio del modo en que se producen los objetos. Es una variable entendida dentro del proceso de diseño.

En cambio, en cuanto al proceso de diseño de lo arquitectónico, en el cual de antemano se conocen estas condiciones productivas, se ha actuado como si se

desconocieran. Aunque las condiciones económicas, las que rigen la producción de lo arquitectónico en esos escenarios sean rígidas, no se puede hablar de una falta de libertad de acción. El proceso que se da dentro del diseño industrial ha sabido asimilar estas condiciones; se encuentra limitado y aun así ha encontrado caminos para entender y explotar esas condiciones.

Pero los encargados del proceso de diseño arquitectónico de viviendas serias no han sabido utilizar estas condicionantes. Tímidamente se introducen variables en los colores, en la cantidad de estancias. Pero son sólo eso, tímidas aproximaciones.

Reflexiones que invariablemente me aproximan a otros amplios temas de investigación, me sugieren que el problema de la producción de los objetos arquitectónicos seriados, aunque parecidos a los del diseño industrial, tienen una cuestión definitoria de fondo: lo humano.

Mientras en los objetos de diseño industrial los arquetipos han sido ampliamente estudiados hasta el más nimio de sus detalles, dadas sus usos y funciones perfectamente establecidas, el problema general de la vivienda es que no es estandarizable por los medios técnicos actuales. Presente está el fracaso rotundo de la idea de Le Corbusier y su máquina para habitar.

La sutileza y variedad con la que el humano moldea su lugar de habitación, es finalmente lo que nos falta por explorar como gremio arquitectónico. Y es algo que corresponde a las reflexiones que se ejecutan dentro del proceso de diseño, ya no de una vivienda única y producida exclusivamente una vez; el problema primordial del diseño de lo arquitectónico y la producción, reside en la producción múltiple en base a modelos.

Es finalmente la escala y la importancia social y humana del objeto, su valor de uso y de cambio, lo que convierte en dialéctico y necesario el asunto de producir la vivienda de manera seriada y generar al mismo tiempo un nivel de satisfacción homogéneo. Reproducir o no la forma que arrojan las lucubraciones del diseño no es la cuestión. La cuestión es por qué hacerlo de ese modo, con algo tan sutilmente diferenciado como la vivienda del ser humano.

## Bibliografía

- Aristóteles. Poética. Madrid. Gredos. 1992.
- Centro de Estudios Políticos y Constitucionales, 2009.
- Baudrillard, Jean. El sistema de los objetos. Traducción de Francisco González Aramburu. Siglo XXI. México. 1969.
- Belluccia, Raúl. El diseño gráfico y su enseñanza. Ilusiones y desengaños. Paidós. Buenos Aires. 2007.
- Benjamin, Walter. El autor como productor. Traducción de Bolívar Echeverría. Ítaca. México. 2004
- . La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Traducción de Andrés Weiker. Ítaca. México. 2003.
- Bohigas, Oriol. Contra una arquitectura adjetivada. Seix Barral. Barcelona. 1969.
- Chaves, Norberto. El diseño invisible. Siete lecciones sobre la intervención culta en el hábitat humano. Paidós. Madrid. 2005.
- Dorfles, Gillo. Naturaleza y artificio. Lumen. Barcelona. 1973.
- Dussel, Enrique. Filosofía de la producción. 1984. Nueva América, Bogotá, 1984.
- Fornari, Tulio. Diseño arquitectónico y programación. UAM Azcapotzalco. México. 1981.
- Fornari, Tulio; Negrin, Chel. Diseño y Producción. UAM Azcapotzalco. México. 1992.
- García Bellido, Javier y Luis González Tamarit. Para comprender la ciudad: claves sobre la producción del espacio. Nuestra Cultura. Madrid. 1979.
- García Benítez, Nora Isela. Walter Benjamin y Theodor W. Adorno: alcances críticos de la estética moderna. Tesis de Maestría en Filosofía. UNAM. México. 2008.
- García Canclini, Néstor. Público-Privado: La ciudad desdibujada. Alteridades. México. 1996.
- García Olvera, Francisco. Reflexiones sobre el Diseño. UAM Azcapotzalco. México. 1996.
- González Lobo, Carlos. Hacia una teoría del proyecto. Tesis Doctoral. Facultad de Arquitectura de la UNAM. México. 2007.
- Gregotti, Vittorio. El territorio de la arquitectura. Traducción de Salvador Valero Rofes. Gustavo Gili. México. 1972.
- Hastings García, Isadora. Habitabilidad. Un análisis cualitativo de la vivienda popular en la Ciudad de México. Tesis de Maestría en Arquitectura.

UNAM. México. 2007.

Hierro Gómez, Miguel. Experiencia del diseño. Tesis Doctoral. UNAM. México. 2008.

Irigoyen Castillo, Jaime Francisco. Filosofía y diseño: una aproximación epistemológica. UAM Xochimilco. División de Ciencias y Artes para el Diseño. México. 2008.

López Rangel, Rafael. Diseño, sociedad y marxismo. [En línea]

Martín Juez, Fernando. Contribuciones para una antropología del diseño. Gedisa. Barcelona. 2002.

Marx, Karl. Introducción general a la crítica de la economía política [1857]. Siglo XXI. México. 1968.

———. El capital. Tomo 1 [1867]. Fondo de Cultura Económica. México. 1946. Moles, Abraham. Teoría de los Objetos. Gustavo Gili. México. 1974.

Quaroni, Ludovico. Proyectar un edificio. Ocho lecciones de arquitectura. Traducción de Ángel Sánchez Gijón. Xaraid.

Ramírez Ponce, Alfonso. La palabra diseño. Revisado en línea: [14.11.11]. <http://www.dtic.upf.edu/~ramirrez/Arponce/LaPalabraDiseño.pdf>

Rapoport, Amos. Vivienda y cultura. Traducción de Conchita Diez de Espada. Gustavo Gili. México. 1972.

Rubert de Ventós, Xavier. La sociología de la semiología. En: Broadbent, Geoffrey; Bunt, Richard y Charles Jencks. El lenguaje de la arquitectura. Traducción de Manuel Arbolí Gascón. Limusa. Madrid. 1984.

Tudela, Fernando. Conocimiento y diseño. UAM Xochimilco. México. 1982.

Vitrubio Polion, Marco. Los diez libros de la arquitectura. Universidad de Antioquia. Medellín. 2010.

Zimmermann, Yves. Del diseño. Gustavo Gili. México. 1998.



## Índice de ilustraciones

Ilustración 01. Corona, Livia. <i>Two million homes for Mexico en 15 housing projects from hell</i> . Fuente: <a href="http://www.oobject.com/15-housing-projects-from-hell/mass-housing-in-ixtapaluca-mexico/5218/">www.oobject.com/15-housing-projects-from-hell/mass-housing-in-ixtapaluca-mexico/5218/</a> [29.05.11].....	17
Ilustración 02. <i>Los tipos de diseño</i> . Notas de Investigación, Francisco J. López Ramírez 2012 .....	24
Ilustración 03. Portada de Architectural Record. Fuente: <a href="http://archrecord.construction.com">archrecord.construction.com</a> .....	29
Ilustración 04. Planos arquitectónicos de la CASA GILARDI. Tomados de: <a href="http://plataformaarquitectura.cl">plataformaarquitectura.cl</a> Consulta: [12.03.2012] .....	33
Ilustración 05. <i>Esto no es una pipa</i> de René François Ghislain Magritte (1898-1967).Fuente: <a href="http://seruse.blogspot.mx/2011/10/semajanza-representacion-e.html">http://seruse.blogspot.mx/2011/10/semajanza-representacion-e.html</a> [07.06.12].....	34
Ilustración 05. Bocetos A-cero ArquitectosFuente: <a href="http://es.paperblog.com/la-materializacion-de-una-idea-seleccion-de-bocetos-e-imagenes-1531649">es.paperblog.com/la-materializacion-de-una-idea-seleccion-de-bocetos-e-imagenes-1531649</a> .....	36
Ilustración 07. Fotografía de la CASA GILARDI. Foto: Taiyo Watanabe. Imagen tomada de flickr.com [04.05.12].....	37
Ilustración 08. <i>Arte rupestre</i> . Fuente: <a href="http://artcayuso.blogspot.mx/2010/04/la-pintura-rupestre.html">artcayuso.blogspot.mx/2010/04/la-pintura-rupestre.html</a> [08.12.12] .....	39
Ilustración 09. <i>Diseño + Comunicación</i> . Notas de investigación. Francisco J. López Ramírez. 2012 .....	40
Ilustración 10. <i>Guggenheim Museum Bilbao</i> . Fuente: <a href="http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/65/Guggenheim_museum_Bilbao.jpg">http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/65/Guggenheim_museum_Bilbao.jpg</a> [03.02.12]. ....	52
Ilustración 11. <i>La espiral productiva</i> . Notas de investigación. Francisco Javier López Ramírez. 2012 .....	53

Ilustración 12. *La caja productiva de Pandora*. Notas de investigación.  
Francisco Javier López Ramírez. 2012 .....60

Ilustración 13. Statement of the Eames Design Process by Charles Eames for  
the Louvre Show, “What is Design”, 1969 .....62