


**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

PROGRAMA DE MAESTRÍA Y DOCTORADO EN ARQUITECTURA

# LA FINITUD COMO BASE DEL PROCESO CREATIVO EN EL DISEÑO

Una vía epistemológica y su concreción espacio- temporal en la arquitectura

T E S I S

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:

DOCTOR EN ARQUITECTURA

PRESENTA:

**MÓNICA ELIZABETH INZUA ESTRADA**

TUTOR PRINCIPAL

DRA. CONSUELO FARÍAS VAN ROSMALEN

FACULTAD DE ARQUITECTURA

COMITÉ TUTOR

DRA. MARÍA ELENA HERNÁNDEZ ÁLVAREZ

DR. MANUEL AGUIRRE OSETE

DR. ENRIQUE X. DE ANDA ALANIS

MTRO. ALEJANDRO CABEZA PÉREZ

DR. ÁNGEL MERCADO MORAGA

FACULTAD DE ARQUITECTURA

CIUDAD UNIVERSITARIA, CD. MX., NOVIEMBRE 2017

Universidad Nacional Autónoma de México
UNAM
Biblioteca Central
Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**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.

Este trabajo está dedicado en honor y memoria de:

**Dra. Consuelo Farías van Rosmalen**

Quien dirigió este trabajo de investigación
y me brindó su apoyo incondicional en este proceso de vida.

Quien es para mí una Gran Guía de Luz
como arquitecta, maestra, investigadora,
pero sobre todo como Ser Humano.
Revolucionaria de nuestros modos de hacer y pensar,
Con profundo amor, respeto y agradecimiento le recordaré.

G R A C I A S

Hay hombres que luchan un día y son buenos.
Hay otros que luchan un año y son mejores.
Hay quienes luchan muchos años, y son muy buenos.
Pero hay los que luchan toda la vida, esos son los imprescindibles.

Bertolt Brecht

# G R A T I T U D E S

A mi Madre y a mi Padre:

**María Guadalupe Estrada Orozco**
**Víctor Manuel Inzua Canales**

Gracias por la oportunidad de vida
de dejarme caminar a su lado
en mi aprendizaje
de ser un mejor Ser humano.

A Mtro. Alejandro Cabeza Pérez por el apoyo incondicional.

A Dr. Fernando Martín Juez por los desvíos controlados.

Por los senderos del Espíritu…

A Beatriz Inzua Canales
A Elizabeth Garfias
A Eusebio del Ángel

Por acompañarme en el camino…

A Beatriz Torres Insua

A todos aquellos Seres de Luz que han guiado mi camino.
A todos aquellos que trascendieron en este tiempo.
A todos aquellos quienes me acompañan en etérico andar.
A todos aquellos quienes creyeron en mí, y a los que no.

# ÍNDICE


PREFACIO … 01

INTRODUCCIÓN … 07

1. El diseño y la finitud

1.1. La probabilidad ordinal … 12
1.2. Finitud como límite … 22
1.2.1. Lógica del límite … 24
1.2.2. Límite y definición. Logos y significación … 32
1.2.3. Límite: contenido y forma … 39
1.2.4. Limite y conocimiento. Realidad y posibilidad. … 44
1.2.5. Límite transicional y superación dialéctica … 50
1.2.6. Límite como estandarización … 57

1.3. Experiencias límite: angustia, melancolía y soledad … 61
1.4. Fin como motivo … 88

2. El diseño, finitud y lenguaje

2.1. Ser, pensamiento y lenguaje … 95
2.2. La finitud en el acto discursivo del diseño … 109
2.3. Diégesis. Limites narrativos del diseño. … 118
2.4. El diseño especular y el lenguaje … 126
2.5. Los límites de la interpretación … 132

3. El diseño y finitud: su carácter temporal … 140

3.1. La determinación práctica del tiempo … 145
3.2. La lógica productiva del tiempo … 160
3.3. La conciencia del tiempo … 169
3.3.1. Duración y conciencia … 175

4. El diseño, la finitud y la muerte … 187

4.1. La muerte: construcción social … 192
4.2. Topología de la muerte … 199
4.2.1. Espacios otros para la muerte … 211
4.3. Un problema de la conciencia. Dialéctica y disociación … 219
4.4. La muerte: forma categórica de la inadaptación … 235

SÍNTESIS DIALÉCTICA … 246

REFLEXIONES … 265

GLOSARIO … 271

BIBLIOGRAFÍA … 278

A. 01

## De la problemática

A la arquitectura como parte de un proceso productivo de diseño, le es inherente el compromiso de responder a un momento histórico, a un contexto, a una situación particular dada, a formas simbólicas y culturales específicas, cuya concreción y materialidad en el espacio y tiempo sean coherentes, consecuentes y congruentes con la propia condición humana de existencia. Si las producciones humanas son un modo de reflejar esta realidad, la actual producción de diseño refleja una evasión, una separación y hasta una negación de nuestra condición humana -finita-, por lo que se hace regresar a un estado larvario, fragmentario de la producción de existencia, y que se refleja en la fragmentación lógico-ética misma de los procesos de diseño, evidenciando la carencia de argumentación que sustente materialidad del objeto como entidad y como conjunto en lo urbano.
Por otro lado, considero que no se han abierto con suficiencia los espacios teóricos adecuados, a fin de establecer, y luego preservar los modos y mecanismos de pensamiento suficientes y eficientes que puedan dar cabida a la reflexión crítica de la producción del diseño apegados a la realidad como totalidad concreta.

La producción arquitectónica se analiza desde sus procesos de diseño, ya que en éstos se da el grado de concreción que legitima y garantiza su comprobación con lo real en sus vías de materialización. Este proceso es analizado desde las diferentes instancias que participan en el proceso productivo del diseño, y que evidentemente involucra la academia, la práctica profesional, desde los cuales se fragmenta en parte por la especialización, por el capitalismo, por las prácticas enajenadas que suscita, las relaciones de explotación, el desborde de privados intereses, y por la manipulación de la realidad. Esta afirmación, en primera instancia, recae sobre la innegable evidencia empírica de la ciudad, tejiendo las contradicciones de la realidad, distorsiones y contrastes.

A. 02

## Del acercamiento filosófico y transdisciplinario

Las prácticas del diseño (urbano-arquitectónico), sus procesos, gestión y problemáticas precisan ser revisados desde la reflexión crítica, la cual no se resuelve desde una sola disciplina, sino que necesaria es la conjunción de otras como: la filosofía, la psicología, el psicoanálisis, la antropología, y la economía entre otras; haciendo propias las explicaciones diversas, para garantizar la explicación congruente y consecuente de la práctica del diseño como trabajo creativo. En donde el concepto de práctica ha puesto en relieve el carácter de la creación humana como realidad ontológica. Así, desde la transdisciplina, este proyecto de investigación y los semblantes cardinales de su génesis, demarcan una línea clara y objetiva para su desarrollo a través de la dialéctica que expresará las condiciones de la práctica productiva del diseño a partir del concepto de finitud, y su concreción espacio-temporal, que es la materialización misma de la arquitectura. Y que por medio de este pensamiento filosófico contribuye a modificar conscientemente al mundo.

De este modo, el enfoque filosófico sustenta una vía de reconciliación entre lo racional y lo real, de lo espontáneo y del pensamiento. Situando a la filosofía en el movimiento dialéctico de la conciencia y del ser, de las formas y los contenidos. Ya que la filosofía permite la reflexión profunda del pensamiento. Una reconciliación entre lo racional y lo real. Así como organizar el discurso, la lógica y la coherencia sistemática necesaria en toda teoría. Permite el ejercicio del pensamiento crítico, y del pensamiento dialéctico, posibilitando la superación de las contradicciones que tejen la realidad, ya que contiene en sí un principio de superación. Por otro lado, también se ocupa de investigar aquello que se ante-pone a

cualquier especialidad. Conduce hasta la ordenación de los materiales de la realidad y la transformación de la misma, según las virtualidades que contiene.

## A. 03

## Del carácter epistemológico

"La epistemología define una *topía* (o se define a través de ella), a saber, un conjunto de lugares y de recorridos, topología abstracta y general que viene completada por una topología de las existencias concretas".

Henri Lefebvre[1].

El conjunto de elaboraciones teóricas, concepciones (filosóficas, sociales y psicológicas), interpretaciones y prácticas propuestas en esta investigación se basan en el paradigma constructivista fundado por Piaget y Vygotsky. Al considerar al conocimiento dinámico e interactivo, que se va construyendo progresivamente por medio de modelos explicativos. Por lo que se ha de definir el proceso de diseño como un proceso de conocimiento. Como un proceso lógico de orden, que se compone de 4 instancias: prefiguración, figuración, configuración y modelización con un nivel de concreción material.

Reconozcamos que un problema cognoscitivo concierne a la naturaleza de las relaciones que a partir de los intercambios entre el diseñador y los objetos de su conocimiento, cuya base en realidad, es el intercambio social de relaciones del espacio y su contexto. Todo espacio articula lo social y lo mental, lo teórico y lo práctico, lo ideal y lo real. Y evidencia la relación y distancia entre el espacio vivido y el espacio epistemológico. Que no depende de una ideología específica, sino considerando este intercambio como una cualidad o propiedad del espacio -tiempo.

Para la concreción de esta vía, se han de considerar y afirmarse tres elementos en el diseño que garanticen que la finitud sirve para conocer: 1. el diseñador como sujeto cognoscente (y que a su vez se hace objeto de conocimiento, y se dilata a lo humano en su condición y determinación); 2. El proceso de diseño como proceso de conocimiento; y 3. El objeto de diseño como unidad concreta y significante. Confirmando y estableciendo un nuevo modo de conocer y hacer extensible esa condición humana, estableciendo un conocimiento profundo del ser humano para quien se diseña, dentro de la realidad, como unidad y totalidad concreta. Elementos que conforman al sujeto social del que deriva toda práctica del diseño. De este modo, estos tres elementos se interrelacionan dialécticamente en cada tema, entendiendo sus vías de acción, de contradicción, transición, y referencia, al construir el concepto de finitud para revelar su carácter concreto en la realidad práctica. Esta investigación y propuesta consiste en trasponer la finitud en un nuevo plano en donde se adquieren nuevas significaciones para la práctica del diseño, en donde lo real del objeto se origina desde la conciencia de lo posible gestado en el proceso.

El hecho fundamental es entender que para la epistemología del diseño, el diseñador parte de niveles muy básicos con estructuras pre-lógicas, para arribar a normas racionales, para poder explicar el diseño como un sistema coherente de conocimientos objetivos. Por lo que es necesario recurrir al análisis de qué es lo que 'hace' el diseñador por oposición a lo que piensa que hace, para adquirir y utilizar un conocimiento, o un saber hacer (técnica), y considerarlo como coherentemente argumentado. Recordemos que un conocimiento, de cualquier naturaleza en el diseño, no puede ser disociado de su contexto histórico, y por consiguiente, la historia de una noción provee alguna indicación sobre su significación epistémica.

---

1 Lefebvre, H. *Espacio y política. El derecho a la ciudad II*. p. 28

A. 04

## Dialéctica como metodología y compromiso del pensamiento crítico

Se ha de partir que la concepción dialéctica (Heráclito, Hegel, Marx) concibe la realidad como un todo estructurado, que se desarrolla y crea. Es decir, que puede ser transformado por la acción de la conciencia. La dialéctica es un método de reflexión y pensamiento para explicar procesos, comprender rasgos, nexos, tránsitos. La lógica dialéctica es un método de análisis y una recreación del movimiento de lo real, por el movimiento del pensamiento. Su enfoque no sólo es interpretar, sino transformar la realidad. Y esta es ya la –dialéctica- específica desarrollada por un lado por Henri Lefebvre, y por otro, por Karel Kosik, y en las que se funda esta investigación. En donde el movimiento del conocimiento comprende dos movimiento opuestos y complementarios: la reducción de lo abstracto y el de vuelta hacia lo concreto. El objeto y resultado de la dialéctica son una totalidad concreta en el cual los fenómenos sociales aparecen en una relación constitutiva y dinámica con la sociedad y la historia; realidad social creada bajo un conjunto de formas de conciencia.

El análisis dialéctico supone la forma lógica que permite poner en evidencia las contradicciones. La lógica como reflejo de lo objetivo en la conciencia subjetiva del hombre. El análisis debe ser operado y situado en el movimiento, en el proceso creador. Encontrando las relaciones, las transiciones, el lazo interno y necesario de todos los elementos, de todas las partes del pensamiento y de la realidad en desarrollo que se analiza. Considerando la lógica como instrumento universal de conocimiento. Al hacer consciente lo real en la razón, en el pensamiento, en la reflexión.

La negatividad debe ser superada. La razón dialéctica niega esta negación real y restablece lo positivo, la vida, la afirmación concreta. La superación es una unidad superior, que surge del pensamiento al confrontar afirmaciones. Afirma que los contrarios (vida – muerte, finito – infinito,) son condicionales, móviles y se transforman unos en otros. Se conjuga identidad y negatividad; diferencia y oposición; contradicción y conflicto. Enmarcando al sujeto –objeto en perpetua interacción dialéctica.

"El método dialéctico es el resumen del estudio del desarrollo histórico: la más alta conciencia que el hombre real puede tomar de su formación, de su desarrollo y de su contenido viviente. (…) El método parte del encadenamiento lógico de las categorías fundamentales, encadenamiento por el cual se descubre el devenir del cual son expresión compendiada (…) Se torna método guía por la transformación de un mundo en el cual la forma (económica, social, política, ideológica) no es adecuada al contenido (a la potencialidad real y posible del hombre sobre la naturaleza y sobre sus propias obras) pero entra en contradicción con él."[2]

De este modo, se confirma que la finitud se caracteriza por: un movimiento interno (proceso de diseño, lógica), por la afirmación (como límite, lenguaje), la negación (la muerte), superación de contradicciones (creatividad, conocimiento, propuesta, el objeto), y por la exigencia de un contenido (concepto, reflexión, argumento social).

A. 05

## Del concepto de finitud

En primera instancia, considero que para comprender al ser humano y sus procesos de producción de diseño es necesario

[2] Lefebvre, H. *El materialismo dialéctico*. p. 74

realizar un análisis ontológico enunciando una consecuencia que funciona a la vez como principio: la finitud. Entendida ésta como un concepto límite, es decir, un sendero entre dos campos, proceso dialéctico que confirma la modificación (incluso topológica) existencial de tránsito del ser humano, cuya afirmación recíproca entre vida y muerte nos confirma en la certeza de la incertidumbre. La finitud a través de la praxis devela la estructura de lo propio del ser humano (condición humana) y sus procesos creativos en el diseño, es decir, que esta propiedad será la posibilidad que tiene el hombre de asumir su propio trayecto de vida, de producir su propia existencia; lo que incluye las prácticas del diseño como concreción real, estableciendo la creatividad como necesidad productiva y la temporalidad de la acción objetiva del mismo.

Los objetos de diseño al ser producidos dentro de un marco cultural específico, se hace necesaria la revisión de la participación activa que tenemos como diseñadores en la cultura, en los procesos productivos, la acción singular y concreta que se da en la praxis cotidiana al abordar su intercambio simbólico, sus relaciones cognoscitivas, sus vigencias y caducidades; para poder así establecer las relaciones pertinentes en los diferentes niveles de reflexión entre: el pensamiento - acción, la acción - contexto, el ser individual - ser social, el ser humano – realidad, cuya lógica estructural permita ir definiendo las pautas a partir de la propia condición humana y la finitud especificada en la materialidad del objeto.

El proceso creativo del diseño queda entendido como aquella sucesión de instancias que configuran la producción de un nuevo vínculo o relación con el mundo, en donde se gestan los rasgos de pertinencia, de posibilidad y legitimidad de los parámetros objetivos de resolución a situaciones específicas en la práctica concreta real; argumento tal, aleja claramente del idealismo desbordado de las definiciones sustitutivas del objeto mismo. Se propone que a partir de la finitud en el diseño se da la transformación práctica del mundo, praxis de la cual se hace extensible el surgimiento y dinamización del conocimiento; sustentándola como episteme en la integración reflexiva y crítica del diseño como proceso creativo.

El diseñador como sujeto cognoscente está en constante proceso de transformación, lo cual lo coloca frente a la bifurcación, bajo el carácter volitivo consciente del cambio de los actuales modos de hacer del diseño, de argumentar, de enseñar y aprenderlo; como práctica social, definitiva y definitoria de la propia condición humana y la comprensión del ser sobre la base de la praxis.

De este modo, esta investigación tiene como fin el proponer, comprobar y argumentar la finitud como base del proceso creativo en el diseño. Planteando diversos semblantes reflexivos como metodología de análisis aplicable, que nos acerquen a los mecanismos de pensamiento que den la apertura al entendimiento y comprensión de la producción de los objeto de diseño, estableciendo las pautas de sus prácticas: como profesionistas, docentes, investigadores, pero sobre todo como seres humanos. Y por lo tanto, está dirigida a los diseñadores y arquitectos, a todos los profesionales del diseño, quienes se proclamen ante la urgencia de un profundo cambio en los modos de enseñar, pensar y hacer del diseño.

## A. 06

## De las categorías analíticas capitulares

A partir del objetivo general de superar la fragmentación lógico ética de los procesos de diseño a partir de la construcción del concepto de finitud, se establece como episteme en el diseño –arquitectónico- desde un enfoque crítico y reflexivo de la condición humana. Desde este carácter ontológico se ha de entender, que ésta se refiere a todo aquello que nos

caracteriza específicamente como humanos. Y será por medio de la conciencia de: el trabajo productivo[3] o actividad creadora, el lenguaje, el tiempo y la relación específica que establecemos con la muerte, lo que ha permitido concretarla como base de todo acto creativo.

A partir de ello, el desarrollo de esta investigación se ha estructurado en cuatro capítulos. El primer capítulo consta del desarrollo estructural del concepto de finitud a partir de su significación semántica y su concreción en el diseño. Entenderemos finitud como la unidad dialéctica de determinaciones –racionales- del ser humano, de sus obras y objetos. El ser humano es ante todo un ser finito, es decir, un ser de necesidad[4]. Un ser de dependencia, es decir, de relación e intercambio. La necesidad es a la vez acto (actividad) y relación compleja con la naturaleza, con otros seres humanos, con los objetos. Y todo intercambio es transformación, interacción, acto y acción que se ejerce sobre lo relacionante, sean los otros seres, objetos, el mundo, la naturaleza. El intercambio fundado por la finitud es la relación establecida entre las cosas y la conciencia.

Este análisis semántico inicial responde a una lógica dialéctica en la que se revela la determinación como sistema de relaciones, que se va explicando y resolviendo por medio de la mediación dialéctica. En el proceso de diseño la finitud se presenta y resuelve como mediación dialéctica. Así, cada capítulo define operatoria e integralmente los conceptos que fungen como variables elementales construyendo su desarrollo en relación con la estructura de los procesos psíquicos cognitivos. Es decir, que los conceptos de tiempo, lenguaje y muerte conservan su independencia, y se establece su relación pertinente a la estructuración propuesta desde la finitud. Ya que el movimiento relacional dialéctico de las categorías permite conservar su sustancia individual e independencia del de finitud, pero los pone en movimiento por medio del acto de intercambio. Cada categoría tiene un papel lógico y metodológico, toma su lugar en el conjunto explicativo reconstituyendo la totalidad concreta. Ya que la dialéctica –materialista- da un papel esencial a las categorías, las cuales poseen una verdad por sí mismas, sin tener la necesidad de estar adheridas al concepto general y a su desarrollo puramente lógico.

En el segundo capítulo, el lenguaje se analiza desde la construcción del objeto como modelo estructural y unidad significante, estableciendo la relación entre el ser y el pensamiento. Movimiento que va de la potencia al acto reflejado en el proceso de diseño. La finitud funda la posibilidad del lenguaje como acto de intercambio. Es la conciencia real y práctica, ante la necesidad de explicar los objetos de diseño. Conciencia que permite el registro y la aplicación del conocimiento. Por lo que se ha de considerar como un instrumento para la (auto) comprensión humana; lo que sigue reforzando el carácter ontológico que tiñe la investigación, cubriendo el segundo objetivo.

En el tercer capítulo, se analiza al ser humano quien descubre en su obrar la tridimensionalidad del tiempo como dimensión de su ser, como una superación de la actividad instintiva, transformando lo dado, adaptándolo a las necesidades humanas, y al mismo tiempo, realiza los fines humanos. De este modo, la naturaleza se manifiesta al hombre en un doble aspecto: como potencia y como objetividad. El concepto de finitud acerca a la reflexión sobre el tiempo, y a la estructura nocional del mismo en las prácticas de diseño; por lo tanto, se configurará su estructura organizacional en el mismo a partir de la temporalidad que define al ser humano. Todo lo que hace referencia al humano está regido por el tiempo, pero es un tiempo concreto que se encuentra en su hacer, en sus prácticas, en sus procesos productivos y en las relaciones sociales que los gestan.

De este modo, la conciencia del tiempo se revela como temporalidad en la objetivación de las prácticas de diseño; la conciencia crea a cada instante una cosa nueva, lo que confirma la dialéctica entre la finitud y la creatividad.

---

[3] El término **producción** designa, por una parte, la creación de obras (incluido el tiempo y el espacio sociales), es decir, la producción espiritual; y por otra, la producción material, la fabricación de cosas. Designa también la producción por sí mismo del ser humano en el curso de su desarrollo histórico. Lo que implica la producción de relaciones sociales.

[4] La necesidad como base de toda producción de diseño determina históricamente los límites sobre los cuales se resolverá dicha necesidad, será una relación racional que permite interpretar la realidad humana, reconociéndose el hombre como ser de necesidad, es decir, un ser finito. // Las necesidades se estudian en la medida en que entran en el movimiento general de la especie humana, y mientras estimulan las actividades del hombre, que se convierte en humano.

La conciencia de tiempo estructura la relación entre el pensar y el ser. Revelando la posibilidad fáctica del ente, ya que esta posibilidad incluye lo que el hombre es y puede llegar a ser desde la base finita de su existencia material. Esta conciencia de tiempo unidad de acción y pensamiento refiere al origen de lo lógico, y remite a una utilización de instantes, en donde la conciencia le otorga su duración, y por lo tanto, un progreso íntimo a cada individuo. El tiempo así, es sólo medida de lo humano para concienciar su progreso, hasta llegar a ser íntegro y auténtico en cada acción, en cada paso, en toda palabra y pensamiento.

Y en el cuarto capítulo, se plantea que la muerte es un determinación fundamental de la existencia. Nacimiento y muerte expresan el significado concreto de la temporalidad existencial. De este modo, el saberse mortal es el primer 'saber' que hace al hombre consciente de sí, lo cual puede hacerse extensible a la especie, y en sentido ontogénico respecto al individuo. Entonces, aparece el hombre que se descubre en su hacer, en la organización del tiempo, en la objetivación de sus prácticas, en la división del trabajo, conformando el continuo proceso de humanización. El hombre sólo sabe que es mortal "en cuanto distribuye el tiempo sobre la base del trabajo como acción objetiva y creación de la realidad humano-social."[5]

En la historia del hombre surgen distintas manifestaciones de la necesidad de compensar la finitud, es decir, de todas aquellas determinaciones, y limitaciones que lo caracterizan, y por lo tanto, a lo humano, al ser un ser de relación, intercambio y dependencia. Ante ella, el ser humano lucha, se recrea e inventa su mundo, supera límites, y se extiende la posibilidad de realizar y ejercer sus capacidades. Despertando el potencial creativo que le da sentido a su existencia.

[5] Kosik, K. *Dialéctica de lo concreto.* p. 224.

# INTRODUCCIÓN

Esta investigación versa sobre el concepto de finitud en el proceso de diseño, proponiéndola como base del proceso creativo. Se aborda desde la base de considerar al diseñador como sujeto cognoscente, al proceso mismo como un proceso de conocimiento y al objeto de diseño como la concreción material. Ejes axiomáticos que se interrelacionarán en cada tema, entendiendo sus vías de acción, de contradicción, conflicto y vía potencial.
El desarrollo de esta propuesta se ha realizado por medio del método dialéctico lo que permitió articular las contradicciones que implica todo proceso productivo del diseño. Así la finitud se presenta y resuelve como mediación dialéctica, en donde la unidad de las contradicciones se constituyen como proceso de transformación. Frente a la actual fragmentación lógico ética de los mismos procesos de diseño que niega, evade y destruye la condición humana. Por lo que se sustenta la actividad práctica objetiva del diseño como práctica crítica y revolucionaria de transformación, estableciendo la creatividad como necesidad productiva.

Entendido el concepto de finitud como la unidad dialéctica de las determinaciones del ser humano y de sus objetos. El ser humano es ante todo un ser finito, es decir, un ser de necesidad, un ser de dependencia, y por lo tanto, en continuo intercambio. La necesidad es a la vez acto y relación compleja con la naturaleza, con otros seres humanos, con los objetos. Todo intercambio es transformación que se ejerce sobre lo relacionante. Por lo que la finitud establece la relación de orden entre las cosas y la conciencia.

La actividad creadora como necesidad productiva es estimulada por la necesidad que transforma, haciendo extensible el conocimiento del ser humano mismo. El reconocimiento de la conciencia en el otro (ser humano) sólo se convierte en hecho humano, es decir, social, a partir del momento en que el reconocimiento de la necesidad del otro (ser humano) se convierte en una necesidad de conciencia. Por lo que se propone al diseño especular, ya que el espejo ha simbolizado históricamente la reciprocidad de las conciencias. Fenómeno umbral que define los límites y oscilaciones entre lo real, lo imaginario y lo simbólico.

La construcción del concepto se inicia desde un despliegue semántico y etimológico lo que asegura una vía concreta de análisis y propuesta de su estructura de desarrollo en el proceso de diseño; entendiendo y estableciendo los grados de sinonimia entre finitud: límite, fin, probabilidad ordinal y su aplicación concreta sobre la 3 ejes axiomáticos de desarrollo.

La finitud como base del proceso de diseño gesta la progresiva construcción de estructuras lógicas cuya coherencia racional permite la probabilidad ordinal de ciertos requisitos lógicos de comprobación con la realidad.

El límite es la configuración entitativa que hace posible que el objeto sea, es decir, que se defina como: contenido, forma, estructura, símbolo, o lugar; fundando la posibilidad de inserción en la realidad. Realidad tejida de contradicciones, por lo que en la especificidad de la estructura psíquica del diseñador se propone a la angustia, a la melancolía y la soledad como experiencias límite con un potencial creativo. La finitud como límite posibilita todo conocimiento al concebir la perpetua interrelación entre el sujeto y objeto. El límite establece la condición para conocer, establece lo que puede ser conocido y pensado. Y como eje transicional permite la superación de toda contradicción y conflicto (estandarización, enajenación, mecanización) como un primer grado de objetividad en el diseño, y de reconocimiento crítico. Modificando a sí el fin del diseño como motivo, intención, explicación, causa presente, elección y resultado del pensamiento, su eficacia operativa y comunicativa del objeto. Lo que conduce a explicar el carácter discursivo del diseño que sostiene el objeto frente al mundo, en su articulación de significantes. Hacer discursivo el objeto de diseño permite a la conciencia el registro y la aplicación del conocimiento, lo que posibilita la construcción del argumento cuyo carácter lógico establece los grados de congruencia, pertinencia y coherencia conceptual.

De este modo, se analiza al lenguaje como acto de intercambio; lo que corrobora que la finitud lo posibilita ante la necesidad de comunicación. El lenguaje evidencia la relación e interdependencia entre el ser y el pensamiento; y que en el diseño refiere el movimiento de la potencia al acto. El lenguaje como estructura permite concebir al objeto como unidad semántica que expresa y representa al pensamiento, estableciendo relaciones de orden y significado. Así, el lenguaje como conciencia real y práctica comprueba y verifica el pensamiento y la reflexión que sustentan la materialidad del objeto.

Se propone a la diégesis como un modo narrativo en el diseño, que funge como explicación y relato a partir de la necesidad de concebir al objeto como totalidad. Narración que se construye a través de los límites que conforman su estructura sintagmática de las relaciones establecidas a partir de la necesidad. Éstas traducidas en relaciones espaciales, definen las trayectorias arquitectónicas y secuencias espaciales a las que el diseñador asigna un orden, un modo y una duración, constituyendo así su fuente de sentido, es decir, el modo de entender al objeto y permitiendo relacionarlo en tiempo y espacio con otros objetos.

Esta determinación conceptual del lenguaje permite atender los diferenciales semánticos en la pluralidad interpretativa del objeto y/o de un espacio. La interpretación en el proceso de diseño se analiza como un acto creativo en sí mismo, en donde se da la construcción y deconstrucción perpetua de referentes. Se refuerza la conceptualización como proceso de pensamiento (grados de concreción y abstracción) y como referencia objetiva (aplicación en la realidad).

El diseño como proceso productivo permite entender al tiempo como conciencia social, que permite: un análisis crítico de la historia y ver la temporalidad como posibilidad de lo individual; la organización sistemática de las prácticas; y, la génesis de formas y estructuras. Esto entendido como determinación práctica del tiempo en el diseño.

La finitud posee un carácter temporal en el que se analiza al diseñador como ser histórico social, lo cual revela la tridimensionalidad del tiempo en la objetivación de las prácticas del diseño, cuyas significaciones dependerán de la producción y reproducción de las estructuras simbólicas decantadas de un tiempo objetivo (lo que significa que el tiempo responde a la necesidad de dar lógica y razón a la acción de diseñar), y de uno subjetivo (temporalidad como posibilidad individual, experiencia y las sucesiones temporales en las estructuras psíquicas), vividos y pensados en una continua integración al presente por medio de la creatividad. Presente que representa la propia historia de la conciencia de sí mismo en la modificación de la vida, y posee todas las posibilidades de duración, es decir, de la sucesión de estados de conciencia, propuestos como series causales en el diseño, en donde el tiempo psicológico (duración interior) forma el carácter y la personalidad del diseñador; duración interior que revela la espacialización del pensamiento.

Por otro lado, esta tridimensionalidad del tiempo permite al ser humano reconocerse un ser mortal, como una proyección ulterior. Este saberse mortal es el carácter dialéctico que representa la primera superación de su naturaleza, un esfuerzo por llegar a ser hombre; representa también la primera transformación para ser y conocer la realidad sobre las posibilidades que en su actividad productiva se establecen. Esta conciencia del tiempo estructura la relación entre el pensar y el ser. Para un ser consciente existir consiste en cambiar; y crea a cada instante una cosa nueva, y por lo tanto, abre la posibilidad de ser otro.

La concepción dialéctica de la muerte será entonces una vía de reflexión sobre la finitud, ya que es una limitación de la existencia que permite entender el sentido de todo acto presente. El entender la muerte como un tránsito, como inicio y fin de un ciclo de vida, y como posibilidad existencial revela su fuerza vital y su potencia dinámica dentro del proceso creativo. Considero que la creatividad es uno de los modos más elevados de reflejar la vida, y por lo tanto, ha de definir las formas más elementales: la muerte. Como un modo de reintegrar el pensamiento al seno de la naturaleza.

La construcción social de la muerte por medio de rituales y tradiciones ha revelado la conducta y el comportamiento del hombre frente a una innegable certidumbre que viste de horror y evasión, y que despierta los más variados mecanismos de defensa como fuyenda de todo aquello que ponga en conciencia la vida. Por lo que el psicoanálisis –como método dialéctico- ha funcionado como vía hermenéutica para la comprensión de estos mecanismos de intercambio en lo más profundo de la estructura de la psique humana, y su influencia en los procesos creativos, a modo de muda del fin

pulsional. Por lo que se propone y analiza a la muerte como una forma categórica de inadaptación, base de toda acción creadora (que representa la negación de la negación como superación).

La muerte modifica la estructura psíquica, distorsiona la percepción consciente de la realidad, lo que ha representado un problema histórico de la conciencia, por la imposibilidad de imaginarse acabado. Hasta desbordarlo como una pérdida de la individualidad. Ello por no aceptar la impermanencia y caducidad de todas las cosas. Practicar el desapego y la necesidad constante de la reconstrucción interna.

Se revisan los simbolismos de la muerte como expresión y representación en múltiples y reveladores movimientos como: el *Ars Moriendi*, el *Memento Mori,* lo Macabro, la Buena Muerte, el arte ritual de la muerte niña (fotografía postmortem), así como las manifestaciones y asociaciones con el doble: la sombra y el espejo. Que conforman una evidencia productiva del hombre ante la muerte, que busca los modos -creativos- de darle orden, razón, y explicación a la caducidad de su vida.

Se reflexiona sobre la topología de la muerte, es decir, sobre el surgimiento de los cementerios, la institucionalización sanitaria de la muerte, las casas de la buena muerte, y las condiciones o características espaciales de aislamiento que revelan el constante alejamiento de la misma y la separación de su unidad dialéctica: la vida.
Asimismo, se reflexiona sobre la evidencia fenomenológica de aquellos espacios que en analogía hermenéutica remiten a la muerte, esos espacios abandonados, deteriorados, derruidos, como los propiamente institucionalizados: los hospitales, los psiquiátricos, y las prisiones.

La finitud representa así la progresión del individuo en su propia conciencia, abriendo una clave más para el entendimiento y comprensión del carácter relacional de la condición humana en los procesos productivos como el diseño. Primordialmente, porque la finitud como dialéctica posibilita el cambio; el tan anhelado cambio de los actuales modos -con tintes decadentes- de enseñar, hacer y pensar el diseño. Se promueve el reintegrar a su unidad dialéctica lo evadido o rechazado recuperando su lado prolífico. Declarando al diseño como actividad revolucionaria de transformación, y como un acto ético de congruencia que permita reconstruir esa conciencia de nuestro tránsito por este mundo, y asumir responsablemente el papel activo del diseñador en la cultura.

LA FINITUD
COMO BASE DEL PROCESO CREATIVO EN EL DISEÑO.

Una vía epistemológica y su concreción espacio-temporal en la arquitectura.

Mónica Inzua

# CAPÍTULO 1

## El diseño y la finitud

La construcción del concepto de finitud en el proceso de diseño se empieza a constituir desde su nivel semántico y nos remite al significado de *fin. // Todo lo finito es lo que se mueve hacia un fin.* Entendida así, la finitud es: 1. Término o probabilidad ordinal; 2. Límite y 3. Objetivo, motivo –fin- (causa). Las tres variables tienen una considerable interrelación. (Por lo que desde este momento, se empezará a entender la sinonimia de la finitud, con respecto al límite y al fin, principalmente, y se irán estableciendo los grados pertinentes.

El fin de todo proceso de diseño es la producción material del objeto (arquitectónico, gráfico, industrial, cinematográfico), cuya concreción es la materialidad del objeto cuyo uso corresponde a una necesidad social y práctica. En la que se hace evidente la producción y reproducción de las relaciones sociales; proceso que se desarrolla en toda actividad social del diseño (por ejemplo, la utilización del espacio, la vida cotidiana, el hecho de vivir, el habitar). Actividad social que califica al espacio como cualificado, un espacio social que potencialmente habrá de entenderse como un todo, y en su confrontación con la realidad.

Por otro lado, esta materialidad se presenta como una estructura lógica dialéctica, que oscila entre el contenido, lo simbólico y la forma, y que habrá de ser resultado de una determinada realidad ideológica, económica, política y social. Y en este contexto habrá de explicarse el acto creativo del diseñador.

En el proceso de diseño, el sistema de relaciones del objeto se define como el sistema de relaciones internas y externas, el cual evidencia el acto creativo del diseñador como un mecanismo de intercambio. Estableciendo una relación analógica de todo acto de dependencia del ser humano y su mundo, característica que define a la finitud.

En resumen, las tres variables obedecen a la necesidad de explicar los niveles de significación que estructuran la identidad entre lo real y lo racional, es decir, de los pensamientos concretos del objeto de diseño para con ello, entender el carácter creativo del proceso. Entendamos aquí a la identidad como una propiedad interna, esencial, y objetiva del objeto, cuya exigencia lógica caracteriza toda acción –práctica- del diseñador. Ya que en cuanto más se aproxime una propuesta de diseño al polo lógico, su contenido será menos conflictual.

El pensamiento dispone de un desarrollo que se mueve en el tiempo, y que se inscribe en el espacio y que no puede separarse de la praxis y de la realidad. La historia del diseño nos revela el movimiento de un contenido, de un pensamiento o paradigma que engendra diferencias, polaridades, conflictos, problemas teóricos y prácticos. Por lo que será la lógica dialéctica la que ayuda a entender el desarrollo de este movimiento, como lógica interna objetiva, ya que la dialéctica se encarga de la aprehensión de las transiciones, de los desarrollos, del enlace interno y necesario de las partes con el todo, así como de la lucha de las diferencias polarizadas, las relaciones e intercambios desde el proceso, incluyendo al diseñador y, al objeto en su relación social, vislumbrando la posibilidad revolucionaria del cambio. El cambio de la conciencia, de la realidad, del los actuales modos de diseñar, de los modos de entender el objeto, y de la profunda comprensión de dichas relaciones que lo estructuran.

## 1.1. probabilidad ordinal

El concebir al proceso de diseño como totalidad significa entender las relaciones que lo estructuran, que se realiza en la construcción de contenidos entendiendo las condiciones de su desarrollo; por lo que se transfigura en unidad de sus contradicciones y su génesis. Y cuya concretización incluye al diseñador, al proceso y al objeto. Esta estructura posee un orden que dicta el modo particular de su ejecución. Por ello, la finitud como probabilidad ordinal en el proceso de diseño es representarse

el orden, para luego realizarlo; lo que permite organizar la estructura misma del proceso, darle dirección, entenderlo como totalidad, concebir sus transformaciones y su autorregulación, así como sistematizar las instancias de prefiguración, figuración, configuración y modelización, no como asociaciones acumulativas, ni de desarrollo en un sentido lineal, sino entender que se realizan bajo principios relacionales en interacciones de cadenas causales, donde encuentran sentido las operaciones intencionales del diseñador como dichas realidades objetivas, cuya convergencia asegura la continuidad de dirección, con todo y las variaciones sucesivas que caracterizan al proceso mismo.

Las cadenas causales de cada instancia comienzan por una reorganización, a otro nivel de las primigenias alcanzadas en las precedentes. Esta sucesión resulta una integración hasta las instancias superiores, cuya naturaleza se explica a través de un análisis de las instancias elementales, es decir, de la coordinación del movimiento del pensamiento desde la prefiguración. Esta reorganización extrae información desde un 'abstracción reflexiva' de las acciones y operaciones del diseñador. Esta abstracción se realiza por medio de dos procesos necesariamente conjugados: 1. Por un reflejo de una –acción-representación-, es decir, por las correspondencias que asocian los contenidos transferidos con nuevos contenidos integrables a la estructura inicial; y 2. Por la reflexión que reconstruye y reorganiza, ampliando la representación anterior. Es decir, morfismos iniciales que conducen al descubrimiento de contenidos próximos y relacionables, los cuales se transforman para constituir parte de la totalidad en su estructura precedente, y por lo tanto parcialmente nueva.
De este modo, se hace evidente el desarrollo cognoscitivo del diseñador dentro del proceso de diseño, como el resultado de la iteración de un mismo mecanismo constantemente renovado y ampliado por la sucesión y alternancia de nuevos contenidos agregados, principalmente en las dos primeras instancias: prefiguración y figuración; y luego, en la elaboración de nuevas síntesis formales y estructurales, en la configuración y modelización. Afirmando al diseño como un proceso de integraciones sucesivas de identidad funcional, mecanismo susceptible de repeticiones (recursivas), pero de renovación permanente, en distintos niveles. Pero con un fin, un orden y una lógica que establece la posibilidad del objeto.

El diseño como proceso lógico permite la génesis sintáctica de este fin y este orden dentro de sus propios límites de pertinencia al propio proceso y al

objeto a diseñar, cuya transformación inherente permite conservar en su movilidad y dinamismo del acto creativo, una relación e integración de nuevos elementos, y adhesión a cada una de las partes formativas del proceso asegurando su sistematización, su operatividad.
Con límites de pertinencia me refiero a los niveles lógicos de pertenencia que se darán dentro de los fundamentos a partir de los cuales se desarrolla y argumenta todo diseño. Por ejemplo, dentro de los principios lógicos del diseño: el de razón suficiente, el de identidad, y el de no contradicción, que permiten el establecimiento de jerarquías, congruencia, consistencia y coherencia, dictando lo que pertenece al objeto, al contexto, al usuario específico. Y al modo particular de diseñar. (Y que analizaré mas adelante).

La probabilidad ordinal como dirección, se funda en el sentido epistemológico y conceptual, es decir, en la aplicación de conocimientos a lo largo del proceso que encaminan la intencionalidad, la cual es ya un acto de pensamiento y consustancial al diseño, que refiere la orientación de la acción hacia un determinado contenido y significado que cualifica al objeto. Esta dirección de toda relación posible de orden asegura la intervención de la conciencia que proporciona el sentido objetivo de la praxis; comprometiendo así, al diseñador con sus convicciones, elecciones y decisiones en el proceso de diseño, y en su vida cotidiana.

De este modo, esta direccionalidad concreta es el primer contacto topológico del concepto de finitud al instrumentarlo como unidad dialéctica. En donde se conjuga la construcción del objeto y del diseñador mismo. Es hacerse a sí mismo en el proceso de diseñar, por lo que se constituye como una nueva cualidad del ser. En realidad, esta bidireccionalidad asegura una continuidad renaciente en espiral de la finitud en el diseño.

La probabilidad ordinal autorregula la organización y aplicación de normatividades, formas de comportamiento y modelos culturales graduando los niveles de pertinencia del objeto. Es una regulación (gnoseológica) que ejerce el diseñador a partir de que se identifica como parte de la propia cultura modificando su manera de predicar atributos, significados y cualidades al objeto de diseño. Se puede decir que es el ordenamiento objetivo de la propia subjetividad, ya que al producirse conocimiento en el proceso mismo de diseñar, (al experimentar) éste funcionará como regulador del proceso mismo. Esta probabilidad ordinal objetiva el carácter de los fenómenos psíquicos en cuanto conciencia al ir avanzando sobre certidumbres y evidencias. Determina lo que se habrá de aprender al interior del proceso, reforzando así su carácter operativo.

El carácter operativo del proceso de diseño requiere de aplicaciones lógicas de distinta índole, todas tendientes a lograr la síntesis del objeto, y aunque se acepta la participación de los procesos inconscientes, la prioridad de las operaciones conscientes brinda la oportunidad de asegurar su sistematización. De este modo, reconocer la naturaleza lógica del proceso permite advertir y acatar las determinantes que definen la realidad contextual del diseño.

El diseño se genera a partir de requerimientos lógicos y con tal carácter habrá de mantenerse en todo momento de su realización. El objeto de diseño es así respuesta lógica a cualquier necesidad concreta. Y que al mismo tiempo, dependerá del nivel de desarrollo cognitivo que el diseñador vaya alcanzando respecto de su objeto, y de su práctica mediante aproximaciones o construcciones sucesivas, esto en los distintos niveles de concreción que lo definen desde la prefiguración hasta la modelización, edificando nuevos caracteres, los cuales son modificados en ese mismo desarrollo temporal, ordinal y definitorio en función de las necesidades de una mejor organización, tanto del propio proceso de diseño, como de los procesos psíquicos.

En las instancias o etapas de desarrollo, estas construcciones sucesivas, se llevan a cabo mediante procesos de reversibilidad operatoria, es decir, que al no ser un desarrollo lineal, permitiendo al pensamiento la incorporación de nuevos conocimientos, así como el ajuste de información hacia nuevos esquemas en la figuración y configuración, obteniendo una coherencia y no contradicción en el proceso mismo, así como autonomía y cohesión conceptual del objeto. Esta reversibilidad del proceso se traduce en un equilibrio permanente entre asimilación y acomodación de la información que funge como mecanismo interno de control de estas mismas acciones constructoras, y que verifica la congruencia de su inserción con el resto del desarrollo. Así, la experiencia del diseñador sustenta el sistema de relaciones significativas con los objetos, cuya esquematización representativa garantiza las variaciones individuales revelando su creatividad, perfilando así, su modo particular de hacer. Modificando también las estructuras sociales y culturales en los que se inserta el objeto, ya que la asimilación y acomodación, forman un mundo interior propio, a partir del cual el diseñador actúa en la realidad y estructura sus modos de hacer y de diseñar. Por lo que la estructura de orden o probabilidad ordinal que el diseñador establece depende del procesamiento de la información captada a través de los procesos de adaptación -asimilación y acomodación-, y también por la inadaptación. Esta información es con la que cuenta antes

"Cada peldaño del conocimiento humano sensible y racional, y cada modo de asimilación de la realidad es una actividad basada en la praxis objetiva de la humanidad"

K. Kosik. *La dialéctica de lo concreto.* p. 41.

de diseñar, más la que recolecta en el proceso y que condensa a modo de síntesis en el objeto.

En la instancia de prefiguración se reúne la información que el diseñador posee, la cual presenta tres dimensiones: cantidad, contenido y significado. La cantidad de información depende de la fuente productora, es decir, con la que el diseñador cuenta; el contenido es un atributo que depende de la fuente - diseñador-, y es asignado por el organismo receptor, - el usuario-; y el significado, surge de las determinantes de la realidad, las más frecuentes y necesarias para una cultura o grupo social, y también de las derivadas del diseñador como individuo; entendido como producto de su relación social.

Este equilibrio en el proceso que media informaciones, establece un estado de adaptación en las propias estructuras cognitivas u operaciones mentales del diseñador, lo que representa un ajuste continuo de relaciones. Síntesis que comprende las múltiples anticipaciones del diseño como respuesta, revelando en la creatividad un valor prospectivo y abierto, ya que se llevan a cabo las continuas orientaciones del objeto, así como los grados posibles de eficacia en el contenido, así como en los ámbitos: utilitario, formal, simbólico y estructural.

Por otro lado, el análisis de la información propone un fin concreto, lo que significa determinar las posibilidades y límites actuales de eficacia de un conjunto de instituciones, y organismos que rigen las prácticas del diseño.

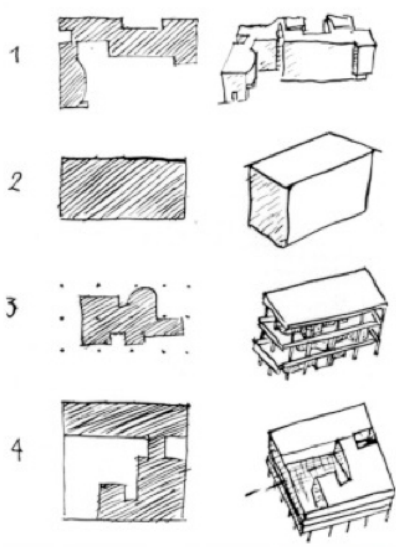



**Imagen 1**. Las 4 composiciones. Le Corbusier. 1920. Analizadas como variaciones semánticas.

// Fuente: Cohen, J-L. *Le Corbusier*. Ed. Taschen. Alemania. 2000. p. 8.

Las continuas orientaciones del objeto se condensan como variaciones posibles del mismo, presentándose como un todo deduciendo las condiciones particulares de diseñar, lo que da lógica y razón a esta probabilidad ordinal. Estas variaciones posibles se pueden analizar como: 1. Variaciones semánticas; y, 2. Como conexiones entre unidades flexibles. Ambas conducen a entender y concebir la totalidad del objeto, en base a las adiciones o sustracciones- estructurales que definen su lógica interna.

1. Para ejemplificar las variaciones semánticas he elegido estas 4 disposiciones de Le Corbusier (Img. 1), quien influenciado por Constructivismo Ruso, parte de una geometría regular, a partir de la cual se configuran 4 diferentes formas, cuya sintaxis conjuga diferentes elementos correspondiendo a su función, por lo que el contenido cambia. Responden a un cambio de paradigma en el modo de organización y relación de los elementos, en la transformación del volumen y el emplazamiento; evidenciando una experimentación entre: entrantes y salientes, adición y

sustracción, luces y sombras, su dimensionamiento, así como entre su geometría y proporción, es decir, en el movimiento de sus límites.

Esta experimentación se resume 2. Como conexiones entre unidades flexibles, y lo refiero a su explicación a partir de entender la finitud como límite topológico, como lugar de intercambio y transición entre los elementos de un mismo objeto arquitectónico, marcando su carácter unitario, o de conjunto, y poder concretarlo como totalidad. Y en donde la sustracción y/o adición de sus elementos constitutivos no afecte este carácter total del objeto como entidad, evitando fragmentaciones conceptuales, y por lo tanto espaciales; por supuesto, manteniendo íntegra la lógica simbólica, permitiendo experimentar con los límites y relaciones del adentro y del afuera; advirtiendo la necesidad funcional de las negaciones, así como las oscilaciones entre la presencia y la ausencia como parte de la representación. Un ejemplo de ello, es el Metabolismo japonés, en donde la transformación constitutiva del objeto no afecta el entendimiento estructural del mismo como un todo orgánico.

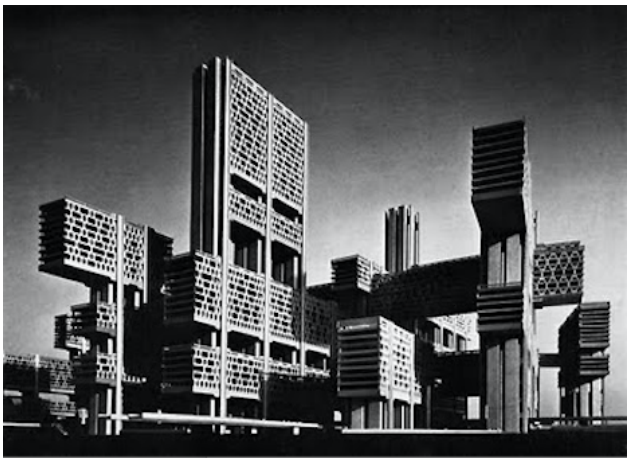


**Imagen 2**. Renovación del Distrito Tsukji. Kenzo Tange. 1963.

// Fuente. https://www.pinterest.es/pin/200128777165013013/

La finitud como base del proceso de diseño gesta la progresiva construcción de estructuras lógicas cuya coherencia racional permite la probabilidad ordinal desde la aplicación de 3 principios: 1. El de razón suficiente; 2. el de no contradicción; y, 3. el de identidad, los cuales constituyen y garantizan la validez del objeto y su explicación. Son requisitos lógicos de comprobación de la realidad en la socialización del objeto.

1. El principio de razón suficiente obedece a una lógica en el sentido aristotélico de establecer la razón de ser del objeto. Es el fundamento o causa (fin). Por lo que representa lo determinado, -lo finito-. Este fundamento contiene los elementos para la explicación y el argumento

racional del objeto del cual es causa; y la causa es la razón, el *logos*. Este principio obedece a la necesidad racional del diseño, es decir, a la razón de la posibilidad que explica el objeto en su nivel conceptual, en el material. Por lo tanto, legitima la pertinencia del objeto en la cultura, en su contexto social, político y económico e ideológico que lo define para un grupo o comunidad específica, al indicar lo que concretamente es. El principio de razón suficiente en el diseño es concreción, que descubre el orden necesario del objeto en el mundo.[1]

La aplicación de este principio nos revela que toda causa –eficiente- se convierte en una razón para explicar la estructura, tanto del proceso, como del objeto, y que según Bachelard, es de donde proviene el cambio. La explicación es el carácter discursivo de la determinación de la posibilidad que el objeto producido ofrece en cuanto a tal, es decir, su uso (material y simbólico), que se convierte en un uso diferenciado y reconocible; lo que permite su ulterior reproducción física y mental (simbólica).

Por otro lado, se tiene que dejar a un lado las especulaciones y subjetividades que podrían afirmar o negar cualquier premisa acerca del objeto, por lo que para poder objetivar este principio se necesitan dos niveles concretos y lógicos, como categorías analíticas, y que son: 1. El valor de uso, y 2. el valor de cambio, los cuales nos acercan al carácter probatorio de su aplicación, explicación y apropiación; así como de análisis en el diseño, al definir lo que el objeto es. Objetivación que cubre la necesidad de la producción del objeto y su relación social.

2. El principio de no contradicción es un principio ontológico que permite el movimiento del pensamiento. Según Aristóteles funciona para delimitar el dominio propio, al abstraer su objeto, y conservarlo como tal frente a todas las determinaciones a las que está unido. Forma parte de la definición de las operaciones lógicas fundamentales en el orden de los elementos entre lo conceptual y su concreción. Por ejemplo, en el diseño las operaciones booleanas conforman una estructura aritmética que esquematiza las operaciones lógicas y que permiten la representación –modelización- del objeto, así como todo tipo de transformaciones que se generan a partir de adiciones y sustracciones, convirtiéndose en directrices y generatrices de todos y cada uno de los elementos que conformarán el diseño. Ya que parten de lo determinado, es decir, de lo finito, de un fin específico y delimitado. El

[1] A esta razón suficiente, Leibniz la habría llamado razón determinante.

sistema binario es otro ejemplo de la multiplicidad a partir de dos unidades concretas y su combinación. Es decir, la sucesión de variables binarias (0,1) parten de un límite, lo que posibilita su infinita combinación, subordinado a un proceso creativo que establezca dichos parámetros de posibilidades concretas, al objetivar las variables que la razón forma y conforma.

Las directrices y generatrices por medio de las cuales se da un orden de distribución a los elementos constitutivos de un proyecto, se pueden modificar sobre ejes paralelos o polares incorporando correspondencias biunívocas y bicontinuas generando homeomorfías,[2] las cuales dentro del campo de la topología, derivan métricas particulares, y por lo tanto geometrías, que poseen una capacidad de regulación formal. Directrices y generatrices que darán orden y razón a la organización de dichos elementos, y que se convertirán en razón constructiva en obra. Ello inscrito dentro de la lógica del proceso de diseño, en la constante oscilación de los niveles conceptual y material, modificando la configuración del objeto, ajustes y revisiones conceptuales y simbólicas.

Este principio se desarrolla en el diseño atendiendo los niveles de: 1. congruencia (conforme, concordar); 2. de coherencia (adherir) articulando lo mental y lo social. Es decir que se despliega del proceso mental que a su vez lo garantiza y confirma como estructura; y 3. de consistencia que ratifique en cada elemento su totalidad, ya sea que se refuerce, o que haga referencia a sí mismo. Estas cualidades se convierten en requisitos lógicos y comprobables en su materialidad. Y son principalmente verificables en la instancia de configuración. Aunque en cada instancia se pueden revisar debido a la estructura lógica que los caracteriza porque sustrae lo que es necesario; y en algún momento, define al diseñador, a su objeto, y a su modo particular de diseñar. Recae sobre las características singulares, y de síntesis que me dicen de la totalidad del objeto. Asimismo, responde a la necesidad que define al objeto, y por lo tanto, se convierte en la base estructural de todo conocimiento. Ya que toda aserción en el diseño se convierte en una afirmación o negación del objeto, y de lo que de él se dice.

[2] En topología, un **homeomorfismo** (del griego ὅμοιος (homoios) = misma y μορφή (morphē) = forma) es una función de un espacio topológico a otro, que cumple con ser una función uno a uno continua y cuya inversa es continua. En este caso, los dos espacios topológicos se dicen **homeomorfos**. // Es la transformación –morfológica- de la materia, o su plasticidad produce 2 formas distintas.

Por otro lado, habría que realizar la distinción entre la contradicción general de resolución de la dialéctica, que es la correspondiente a la realidad, y la contradicción en la particularidad del objeto de diseño que corresponde a las anidadas dentro de la historia de la disciplina.

3. El principio de identidad es el principio de la coherencia del acuerdo inexorable del pensamiento consigo mismo. Por ello, en el diseño aparece como un límite cuyo desdoblamiento confirma un contenido y revela el movimiento interno y conserva el sentido del objeto. En el sentido aristotélico, es una proposición lógica, en donde los contenidos representativos del diseñador y del objeto se confirman mutuamente. Por lo que hemos de entender esta identidad como unidad, surgida de la identificación; es decir, de las circunstancias de reconocimiento. Unidad ya sea que se refiera a una pluralidad, o a una única cosa.

En la relación que establece la identidad se atraviesan la diferencia y la contradicción, tanto de la naturaleza sintética del movimiento del proceso, así como de sus contenidos (atributos, cualidades y significados). Ya que todo pensamiento coherente no se destruye por una contradicción cuando se erige sobre el verdadero dominio del saber y del hacer. Coherencia que aparece como la cualidad que caracteriza a la conciencia. Y que permite dar ese salto cualitativo que va lo abstracto a lo concreto. Ya que el principio de identidad esboza en sí mismo el movimiento por el cual él se supera. De ahí su carácter dialéctico. Y por lo tanto, de lo objetivo que caracteriza dicho salto. El diseño posee un carácter identatario, en dos niveles: 1. En el proceso de diseño, en cuanto coherencia lógica de todos los elementos que configuran el objeto o el conjunto; y 2. en la materialidad del objeto en su relación social, que concreta la conciencia de pertenencia, estableciendo el nivel de participación, por lo que se asumen significados y se establecen roles de integración y cohesión social.

Por otro lado, el pensamiento de Tomás de Aquino, es aplicable a la reflexión en el diseño, en el sentido de que él propone como necesario que sean evidentes por sí mismas las proposiciones en que se afirma lo idéntico de sí mismo; así como lo que se predica en la definición del objeto por parte del diseñador. Es decir que se avanza en la coincidencia de evidencias y certidumbres que concretan la determinación lógica del objeto revelando el carácter identatario que lo identifica como tal. Dicha identificación incluye su aspecto semiótico (signos y símbolos), y su uso, los cuales determinan hábitos y costumbres.

La finitud faculta la ejecución de estos tres principios, en el proceso de diseño, lo que nos aleja del subjetivismo egoíco que califica estrechamente el fin del objeto en su expresión y representación.

Sabemos que el fin del diseño es la solución a una necesidad humana, en donde se enaltezca la condición humana. Pero también hay que reconocer, por otro lado, la alienación e inversión de los fines y medios, para no caer en abstracciones idealistas o ingenuas del análisis de la necesidad. La alienación del fin en el diseño como medio surge de la relación de los intereses privados para satisfacer fines egoístas, lo que revela una peligrosa inversión y confusión entre medios y fines en el diseño. Sin embargo, las contradicciones permiten también entender que las relaciones de valor limitan los nuevos objetos de necesidad; contradicciones que pueden ser cuantitativas y cualitativas, y que se resuelven desde el pensamiento crítico dialéctico.

"(…) El hombre como fin se ha convertido en el más alto objeto de necesidad para el otro hombre determina el grado de humanización de las necesidades."

Agnes Heller[3]

[3] Heller, A. *Teoría de las necesidades en Marx.* p. 42.

## 1.2. La finitud como límite

La condición dialéctica de la finitud como límite se analiza en 3 niveles: correspondientes al: 1. diseñador, 2. al proceso de diseño, y 3. al objeto de diseño. En cuanto al diseñador se hace referencia a su particular modo de hacer, que deviene de su proceso de vida, de su experiencia, y que determina la individualidad; entendida ésta como las relaciones que determinan la personalidad del diseñador, considerándola como un límite específico que lo define, pero a su vez se construye traspasando los límites epistemológicos y prácticos –anteriores- (límite como negación). Es la conciencia de sí en formación, esta propuesta se da en el proceso de diseño como proceso de conocimiento.

Individualidad es un término de origen medieval que significaba el modo de ser del individuo; su singularidad. De cualquier modo, la individualidad es una serie de particulares relaciones que hacen de cada ser uno irrepetible e inigualable. El diseñador se va constituyendo dentro de las posibilidades y/o límites que la cultura conforma. Y también se va construyendo el conocimiento de sí en el proceso de diseño.

Y precisamente, el límite que define al hombre en su finitud es su individualidad, es decir, en la especificidad de las relaciones realizadas y elegidas en su historia individual. El hombre reconoce por un lado sus límites, individuándose y realizándose en ellos. Individuarse es delimitarse. En el proceso de diseño se da la individuación, como -entidad- (motivo), también entendido como ente en acto, como determinación del ser; ente determinado por todas sus relaciones. Esta determinación relativa y dialéctica –finitud- también se refleja en la intencionalidad del diseño; en esta singularidad, que a su vez permite las explicaciones diversas del objeto y del modo particular de su proceso; y que explicaré más adelante.

Desde esta base, se hace extensible el desarrollo de los aspectos subjetivos del diseño como posibilidad que articule el bien común, es decir, el fin objetivado en el que se expandan estas manifestaciones individuales como contenido de la propuesta para poder llenar de posibilidades la cultura. Y que desde las explicaciones diversas de la sociología, la antropología, la psicología, la filosofía, la economía, funjan como medio para garantizar la explicación congruente del hacer del diseño como trabajo productivo, creativo.

Al ser humano le es inherente la diversidad, cada individuo con su particular proceso de vida colabora en la multiplicidad de actores heterogéneos; y así no se toma el modo de uno y se derrota a todos, premisa que abarca la vida en general frente a la opresión política. Esta reflexión ayuda a combatir la homogenización, la unidimensionalidad del hombre, tema tan característico desarrollado por la Escuela de Frankfurt.

El diseñador en esta diversidad imagina escenarios, prevé gracias a la tridimensionalidad del tiempo. Recordemos que he partido de la premisa de que el ser humano es un ser limitado, es decir, un ser de necesidad, un ser finito. Su hacer y su Ser serán, por lo tanto, un acto relacional y de intercambio con el mundo. Por lo que en un nivel, la creatividad en el diseño se define dentro de los límites de la necesidad que genera, en la imaginación creativa estimulada y ejercida en el proceso. En la función y uso del objeto como límite.

La creatividad como acción está caracterizada por la infinitud, entendida ésta como la capacidad y posibilidad siempre abierta de relacionar e intercambiar elementos en la espiral del tiempo; en la multiplicidad de relaciones que concretan un modo particular de diseñar. Pero en la particularidad de su aplicación es de-limitada, finita, es decir, que la creatividad se desarrolla sobre determinados límites que configurarán el objeto, género, uso, función, contenido, y estructura. El carácter dialéctico del diseño desde la finitud permite establecer los niveles de pertinencia,[4] definición y significación del objeto en la cultura. Que fungen como límites contextuales de la creatividad y que determinan el objeto.

[4] Lo que es pertinente, es lo que es perteneciente a los modos particulares de ser y hacer, de un grupo o sociedad. Usos y funciones del objeto, la condición relacional dentro de la organización de la estructura simbólica de la cultura.

## 1.2.1. La lógica del límite en el diseño

A partir de lo anteriormente analizado es necesario establecer el movimiento interno –estructural- de la finitud como límite, para concretar su nivel de sinonimia, sus condiciones y criterios de aplicación, atendiendo la base dialéctica que caracteriza la vía de esta investigación.

Etimológicamente el término límite proviene del *lat. limes-itis,* que significa: sendero entre 2 campos; así como frontera. Limitar es rodear de fronteras, es definir. La frontera es lo que está enfrente, y se presenta como un reconocimiento de ello. Éste se da en varios niveles, indica 1. el reconocimiento del otro ser humano y la conciencia de sus necesidades.[5] 2. El reconocimiento del diseñador frente al objeto. Por lo que lleva implícito en su núcleo interno los conceptos de identidad y de diferencia, reconociéndose como pares dialécticos.[6] La diferencia, que es una relación posibilitada por la finitud como límite se plantea en y por la identidad. La diferencia viene del contenido.

En el diseño la organización interna de un objeto -como sistema relacional- posee límites (int./ext.) y resistencias externas que conforman y configuran los rasgos pertinentes de su producción, que a su vez atienden a la posibilidad del diseño como acto en potencia; su factibilidad, en varios sentidos, en el simbólico, y en su materialidad como conjunto de relaciones y procesos que se convertirán en razón productiva y constructiva. De este modo, el límite es la configuración entitativa que hace posible que el objeto sea, es decir, que se defina a partir de un contenido como: estructura, forma, símbolo, o lugar. Estableciendo un principio de conocimiento, tanto del objeto como del diseñador, construidos desde el propio proceso, haciendo evidentes todas sus relaciones, sus variables, y niveles de realidad que lo condicionan y determinan. Límite que erige también la vía de

---

[5] Cuando no se da este reconocimiento, el diseñador cae en autoritarismos que nos alejan de cualquier transformación de la realidad. Ya que se enreda en sus egos de pensar que es el único que posee un saber e intenta imponerlo a comunidades o grupos que históricamente han ejercido su saber hacer y de un mejor modo.

[6] Este reconocimiento dialéctico –en el límite- se hace extensible "Como superación del nihilismo, en el que se descubre el fututo como dimensión del propio ser en el acto mismo en que se domina y contiene". En el que descubre en su obrar la tridimensionalidad del tiempo como dimensión de su ser, como una superación de la actividad instintiva, y se transforma lo dado y lo adapta a las necesidades humanas, y al mismo tiempo realiza los fines humanos. De este modo la naturaleza se manifiesta al hombre en un doble aspecto: como potencia y como objetividad. Y que se relaciona con el capítulo del carácter temporal de la finitud. Kosik, K. *Dialéctica de lo concreto.* p. 221.

superación de todo aquello que entorpece y obstaculiza el proceso y su desarrollo epistemológico.

El reconocimiento de las posibilidades del objeto desde el proceso concebido en su relación social, permite proponer y analizar el límite en el diseño como: 1. método dialéctico de división o diferenciación; 2. lógica de lo probable; 3. síntesis de opuestos como unidad dialéctica. Y que en realidad los tres aspectos se funden en la resolución y propuesta de diseño. Esta mediación dialéctica la refiero a la construcción lógica de posibilidad de explicación de todo objeto. Es el espacio de mediación y enlace (conjuntivo y disyuntivo), por medio de la integración de otras disciplinas y de nuevos paradigmas, como el tecnológico, que integran el avance histórico de la disciplina mediado por la práctica profesional. Es un modo particular de establecer relaciones entre las partes que configurarán el todo del objeto diseñado (con el mundo, con los objeto, con los otros y con uno mismo). Por lo que el límite aparece como negación a superar, en el sentido de lograr una ruptura paradigmática de lo que se ha venido haciendo la diferencia.

2. En la configuración del proceso de diseño se puede revisar su aspecto proposicional, es decir, en donde se afirma o niega el orden lógico que construye el objeto. Se comprueba la congruencia lógica y pertinencia, evitando cualquier tipo de contradicción. Ya que no hay descubrimiento de los límites sin acción práctica.

Y, 3. podemos entender límite como unidad, en donde la dualidad originaria de los elementos que hacen la unidad, poseen su condición de definición, o de diferenciación. Síntesis de opuestos que conforman una unidad (vida – muerte), y dejan de ser polares para conformarse uno. Promoviendo de esta manera el contenido en movimiento.

De este modo, la finitud funge como principio de concreción (límite) reforzando el carácter dialéctico del paso de lo abstracto hacia lo concreto, es decir, se vuelve objetivo. La objetividad en el diseño es determinar límites, es determinar la finitud del objeto, un fin concreto. Y para ello, es necesario "penetrar en lo concreto por medio del pensamiento, es preciso partir de la identidad, atravesar la diferencia, la contradicción;"[7] penetrar en lo real por medio de la experiencia, encontrando la unidad.

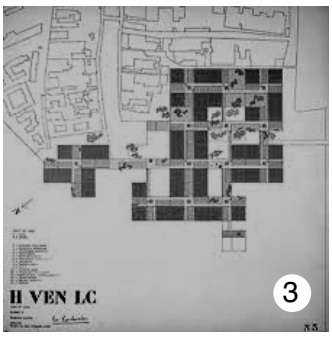
Por otro lado, la evidencia más obvia del carácter del límite en la espacialidad, es la línea geométrica perimetral que define el objeto, una frontera, un límite topológico que define un espacio. El límite define un objeto como espacio cualificado. Es decir, que "esta caracterización

[7] Lefebvre, H. *Lógica formal, lógica dialéctica.* p. 157.

considera a un diseño cualquiera como una entidad discernible, cargada de atributos, relativa, y vinculada externa e internamente, a través de sus partes o componentes, a otros objetos y eventos. A las agrupaciones funcionales de estos componentes ocupan un espacio de límites dinámicos, y los podemos nombrar como el Dr. M. Juez: 'áreas de pauta' del objeto; ellas caracterizan un diseño como una unidad (a su interior) y determinan su desempeño en relación con el contexto (lo externo)."[8] Quedando inscritos los modos de uso, las partes suficientes y necesarias para resolver la necesidad.

**Un ejemplo dialéctico del límite en el diseño**

Este ejemplo es el proyecto de Le Corbusier del Hospital en Venecia, en el que intervinieron los límites geográficos y topográficos para la definición lógica de su organización a modo de isla. Contiene en sí mismo, una contradicción histórica con respecto a la enfermedad, en cuanto al aislamiento y alejamiento de aquellos quienes la padecen. Por lo que dicha propuesta obedecía a un aislamiento de los enfermos; comprobando una vez más el carácter histórico topológico la 'isla', de aislar, alejar. Evidenciando un problema histórico de discriminación. Sin embargo, aunque este proyecto no fue construido, el diseño de su esquema estructural de plataformas y recorridos ortogonales en desfase, influyó en otros proyectos a principios de los años 60. (Aldo van Eyck, Orfanato en Ámsterdam; Team X -Candilis, Josic y Woods-, Universidad Freie Berlín; Atelier 5, Sieldlung Halen, Berna).



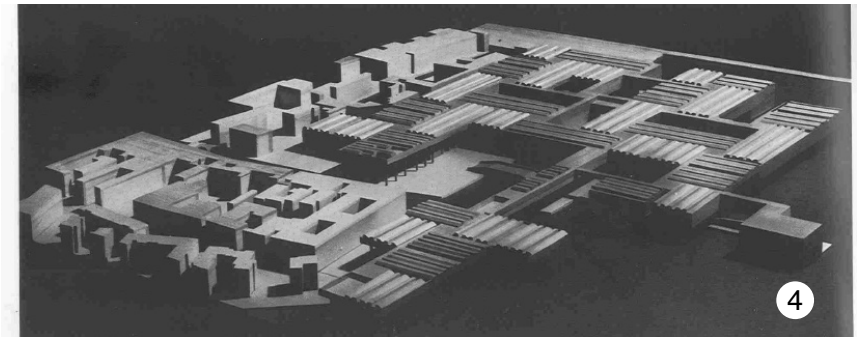




**Imagen 3 / 4.** Le Corbusier. Hospital de Venecia. 1964/65. (Proyecto no construido).

// Fuente. http://tectonicablog.com/?p=26621

8 Martín Juez, F. *Contribuciones para una antropología del diseño*. p. 84. "El término área se entiende aquí como el ámbito considerado de manera unitaria por ser el escenario de un mismo suceso; una región organizada y delimitada por un contorno donde reside una configuración de relaciones ordenadas, pautadas (pauta, del latín *pacta*: ajuste, convenio)."

Este mismo ejemplo funciona para analizar cómo a partir de la instancia de figuración en el proceso de diseño, se establece una articulación de elementos geométricos que me dicen del orden, y me dicen del objeto. Se confirma, en un primer nivel, el proceso que va de la abstracción a lo concreto en el diseño. Para luego definir su configuración sintagmática, es decir, definir los paradigmas que me sirven como referencia o punto de comparación como relación lógica en un sistema de pensamiento. La referencia visual de orden traduce un código gestáltico que dirige la percepción de formas elementales. Lógica que va de lo visual (lo posible) a la razón constructiva (real). Y en donde el código geométrico es adoptado como lenguaje en la configuración espacial, como síntesis o como abstracción. Puede ser un referente semiótico o un registro mnemotécnico que ayuda a explicar y a entender el objeto. En ocasiones hasta inconscientemente se registra el orden que configura una impresión mental y que sirve como guía del proceso mental de acomodación. El objetivo es hacer de ello un proceso consciente.

A este proyecto se le puede también analizar visualmente, y compáralo esquemáticamente con un cuadro de Piet Mondrian como referente geométrico, y por lo tanto de análoga relación lógica, que bajo un código descriptivo define sus límites compositivos. Proponiendo así un modo de análisis de la lógica estructural del diseño, en relación con otras disciplinas.

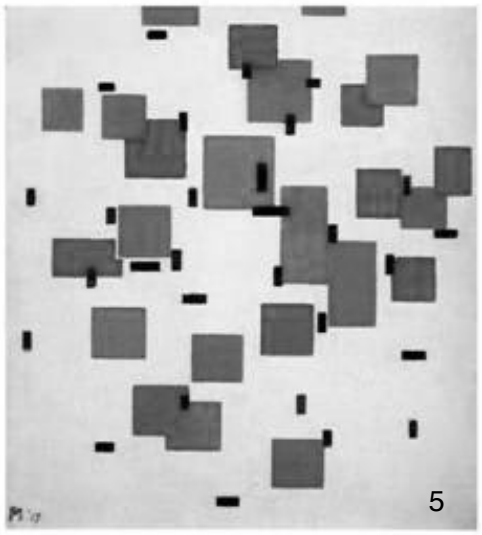



**Imagen 5**. Cuadro de Piet Mondrian.
Permite establecer una referencia entre los fenómenos pictóricos y de ciertos códigos geométricos para la descripción esquemática arquitectónica.

Fuente : http://trianarts.com/piet-mondrian-la-teoria-de-lo-abstracto/#sthash.szosv8uW.dpbs

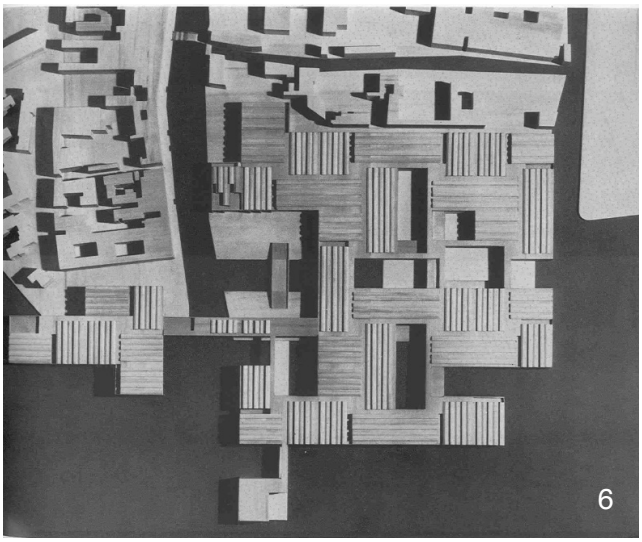



**Imagen 6**. Le Corbusier. Hospital de Venecia. 1964/65. (Proyecto no construido).

Fuente: http://tectonicablog.com/?p=26621

En el diseño se definen los límites del objeto dentro de una estructura lógica que permite determinar umbrales de diferenciación o de unidad en cada una de las instancias de prefiguración, figuración, configuración y modelización. Así, en el diseño como proceso de orden lógico, la finitud –límite- funge como ensamble dialéctico y se convierte en unidad visual y conceptual, cuyas relaciones aparecen como propiedades variables del mismo límite del objeto, ya sea como: extensión, zona de interacción, área de intercambio, y por lo tanto, zona de influencia interna y externa. Afirmando así que toda construcción lógica permite organizar de modo congruente el pensamiento dando origen al límite como principio dialéctico, de este modo, articulará las relaciones de intercambio del diseñador con el mundo. Concretando al objeto como espacio cualificado resultado de la configuración entitativa de los límites de influencia e intercambio. Acción que se despliega como un plano de acciones que devuelve al diseñador u observador como espejo al percibir aristas y superficies concretas del espacio y/o del objeto. Pliegues espacio-temporales que marcan la transición continua y constante del flujo en el mundo. Transición constante de la conciencia al concepto de tiempo de toda cultura, que representa una proyección ulterior.

De este modo, declaro que el límite en el diseño es un eje transicional entre los paradigmas que involucran formas, lenguajes, y significados de los objetos, en donde el diseñador elige las vías de transformación, o el camino que guiará la concreción del objeto, avanzando sobre certezas, afirmándose en su experiencia y en su saber hacer, en sus convicciones (cuya flexibilidad queda definida por su creatividad). Toda transición implica un cambio, en este caso, cualitativo de los modos de hacer y pensar el diseño. De este manera, el límite como la codificación de relaciones posibles, permite las progresivas modificaciones que implican un cambio de cualidad en el objeto, de lo que deviene su apropiación, por parte de quien usa, vive, habita, disfruta, observa, es en el espacio, en el objeto.

En resumen, en el proceso de diseño pueden darse 4 transformaciones en la organización sistemática del objeto y sus partes que lo confirman o lo niegan. Estas 4 transformaciones son: identidad, inversión, reciprocidad y correlatividad (entre sujeto-objeto) y de sus propios elementos constitutivos del objeto, las cuales dependen de la flexibilidad de sus límites. Nos funciona el ejemplo anterior de las variaciones semánticas de Le Corbusier (ver pág. 16). En esta etapa las relaciones de las instancias anteriores se confirman como estructuras elementales de agrupación, ya sean aditivas o multiplicativas, que a partir del límite se va dando la lógica interna del objeto a diseñar. De este modo, la razón como estructura de lo real establece los

marcos cognoscitivos, de conciencia y de actuación sobre los cuales diseñamos, al prolongar y comprobar los datos de nuestra experiencia.

El límite posee parámetros de orden cuya sucesión convergente estructuran la totalidad del objeto de diseño. Lo finito en el diseño siempre encuentra su límite entre las aproximaciones teóricas y las experimentales, ya que establece los elementos o variables pertinentes al objeto mismo. Estas aproximaciones se construyen a partir de la aplicación de algún paradigma o elección sintagmática. El carácter experimental del diseño se devela en estas aproximaciones sucesivas, de su reorganización y refinamiento, dependiente de modelos teóricos y de los nuevos problemas que de ellos surgen. Estas aproximaciones cuando provienen de objetos (exterior) del diseñador permiten el acercamiento, pero éstos se presentan en un estado de límites. Estas aproximaciones se dan en función de sucesivos procesos lógico matemáticos. Este proceso lógico sirve para recortar al objeto y luego atribuirles una permanencia que le es constitutiva, por lo que es necesario que toda acción en el diseño se coordine según formas de asimilación de orden, de imbricación, de correspondencias, interdependencia de las relaciones espaciales, y de la cuantificación de contenidos y formas, y que sólo pueden ser explicados desde la actividad cognoscitiva del diseñador.

La incidencia pedagógica de la explicación de estos procesos cognoscitivos, así como su estudio e instrumentación se deben al sometimiento de normas cognoscitivas en relación al diseñador y de todas sus acciones y comportamientos referidos al objeto a diseñar, es decir, del mecanismo material de la acciones, estados de conciencia, memoria, imágenes mentales, por ejemplo. En cada una de las instancias del proceso de diseño se evidencia el dinamismo de sus construcciones sucesivas, para la constitución de todo conocimiento válido. El hecho fundamental es entender que para la epistemología del diseño, el diseñador parte de niveles básicos con estructuras pre-lógicas, para arribar a normas racionales. Y poder explicar el diseño como un sistema coherente de conocimientos objetivos. Por lo que es necesario recurrir al análisis de qué es lo que 'hace' el diseñador (por oposición a lo que piensa que hace) para adquirir y utilizar un conocimiento, o un 'saber hacer' (técnica), para considerarlo como bien fundado y argumentado en su aplicación.
Lo anterior me conduce a considerar la extraordinaria propuesta vygotskyana de la 'zona desarrollo próximo' como un límite potencial en el proceso de aprendizaje del estudiante de diseño, ya que representa la distancia entre el nivel del desarrollo efectivo del alumno, y el nivel de

desarrollo potencial. Es el área en la que los conceptos cotidianos se encuentran con la sistematización y lógica del razonamiento necesario para la construcción del conocimiento concreto y objetivo. El concepto de 'zona de desarrollo próximo' está definido por la discrepancia entre la edad mental real y el nivel que alcanza al resolver problemas con ayuda, y que en determinados casos demuestra la carencia de control consciente y volitivo (esto en todos los niveles de educación). Los estudios de Vygotsky han demostrado que un estudiante con una mayor 'zona de desarrollo próximo' obtendrá mejores resultados en su proceso de aprendizaje, revelando una clave en la dinámica del progreso intelectual.[9] Es decir, el poder ampliar espacio entre límites, es ampliar esta zona, lo que significa que entre más sea la apertura de los parámetros epistemológicos en el estudiante por medio de la instrucción tutorial académica –abierta y transdisciplinaria-, mayores herramientas tendrá éste para diseñar, y enfrentar los problemas reales de la sociedad y distinguir las necesidades socialmente relevantes a resolver.

De este modo, la instrucción en la enseñanza del diseño produce una percepción generalizadora, por lo que resulta decisiva para hacer que el estudiante sea consciente de sus propios procesos mentales y cognoscitivos en su aprendizaje. La instrucción posee un papel estructural significativo al transformar y reorganizar el pensamiento y promover su progreso, ya que dirige el fin de la totalidad del desarrollo mental en acciones prácticas. Por lo que conforma la conciencia reflexiva del acto mismo del pensamiento haciendo evidente y cotidiano intentando cambiar su estructura psicológica con respecto a su hacer; viabilizando la revisión consciente de la propia organización y orden de sus diseños. Esta conciencia del desarrollo del proceso de diseño, en sus niveles más intangibles, crea oportunidades de crecimiento y profesionalización para el diseñador. Todo desarrollo crea potencialidades y la instrucción las realiza.

Por lo que la instrucción adquiere un papel estructural significativo en la enseñanza del diseño, ya que tiene la posibilidad de ser transferida a otras operaciones o aplicarse a otras áreas de la vida. El desarrollo y la instrucción tienen ritmos diferentes; la instrucción tiene sus propias secuencias y organización independiente del desarrollo cognitivo del diseñador. Los procesos de instrucción siguen su propio orden lógico, suscitan y dirigen un sistema de procesos en la mente del diseñador. Descubrir estos procesos de desarrollo estimulados por la instrucción es tarea básica del estudio

[9] Vygotsky, L. *Pensamiento y lenguaje*. p. 253.

psicológico del aprendizaje.[10] El aprendizaje depende de este desarrollo, pero el curso del desarrollo no se ve afectado por el aprendizaje.

Por ejemplo, la aplicación de la analogía, que como método lógico de aprendizaje en el proceso de diseño representa una parte cardinal en la propuesta del objeto como proporcionalidad. No como una copia automática sin proceso de análisis, sino como principio formal que establece un orden de racionalidad como condición amplia y productiva, ya que permite vincular lo individual con lo colectivo; atiende semejanzas y diferencias; permite analizar categorías y atributos y encontrar términos de aproximación; permite rescatar y entender las estructuras simbólicas de la cultura y sus formas de lenguaje, para entender nuevos caminos desde la proporcionalidad. Así, la mimesis como estructura lógica de sentido implica la comprensión de la estructura y de las relaciones entre los objetos permitiendo descubrir en el proceso de diseño al otro, (por lo que la cohesión social está en juego). En donde el estudiante va descubriendo y configurando sus particulares modos de representar e interpretar lo ya hecho, verificar su eficacia, reconocer errores y aciertos, para proponer lo nuevo. Para imitar, "es necesario poseer los medios para pasar de algo que se conoce a algo nuevo."[11]

Estos procesos develan capacidades y conducen al estudiante a nuevos niveles de desarrollo, por ello el cambio de paradigmas es primordial dentro de la enseñanza del diseño, así como la revisión de sus referentes. Al instruirles en el no descontextualizar la obras analizadas. Es decir, a considerar el momento histórico donde se produjeron, las condiciones económicas, políticas, ideológicas, culturales y sociales que les dieron materialidad. Y comprender cómo la cultura dicta los modos constructivos del hacer.

De este manera, se ha confirmado y comprobado que la imitación y la instrucción producen nuevas cualidades en el desarrollo de las funciones mentales –del diseñador-, a partir de los límites como determinaciones entre lo individual, lo social y lo cultural confirmando su innegable intercambio en el desarrollo consciente del proceso de diseño.

---

[10] Vygotsky, L. *op. cit.* p. 251.
"La maduración de un órgano donde de su funcionamiento, que mejora mediante el aprendizaje y la práctica. A su vez, la maduración proporciona nuevas oportunidades de aprender." Según Koffka citado por Vygotsky. *op. cit.* p. 243.

[11] Vygotsky, L. *op. cit.* p. 253.

## 1.2.2. Límite y definición

Logos y significación

La dinámica de desarrollo de esta investigación me lleva a la revisión del término definición, que significa de–finir, poner fin, para entender al objeto puesto en conciencia desde la finitud. La definición del objeto es cualificarlo, definir límites, es la propia configuración en el proceso de diseño. Es enunciar sus puntos de relación externa y cohesión interna. Por lo que entenderemos la definición como límite y como condición de conocimiento en el diseño.

La definición es la construcción teórica y formal del objeto operada por el diseñador al elegir el fin del objeto como necesidad, como uso, función, y por lo tanto como intención en el diseño. Se hace extensible la reflexión sobre la finitud en el momento de reconocimiento de en dónde empieza el sujeto, y en dónde el objeto como movimiento estructurante. Y que al final del proceso se reforzará en su materialidad. El fin pre-contenido en la definición o l*ogos* de la cosa, aparece como parte inherente al acto creativo. En lo espacial, el fin es límite de configuración del propio objeto arquitectónico. Toda definición distingue, suprime y niega, condiciones dialécticas que requieren de la aplicación lógica que determine su dimensión concreta, que desde la conceptualización -como esencia- y el lenguaje se confirman y verifican en la relación entre expresión y representación. Y en donde la conciencia como rectora del límite y como vía de de-finición actúa desde la temporalidad y la duración que permite la aprehensión del objeto y sus cualidades.

En la definición concreta y formal que el diseñador asigna o más bien designa al objeto determina las zonas de validez, es decir, los límites sobre los cuales se establecen en el acto racional de su explicación, que desde grados de aproximación y diferenciación nos determinan al objeto. La validez se gesta dentro de un marco cultural, para poder explicar así, por medio de la razón, el objeto a diseñar. Toda definición habilita un análisis de diferenciación, de lo que es el objeto y de lo que está en constante intercambio con él, y que por lo tanto puede modificarlo.

La definición como acto de finitud y recurso lógico comprende las propiedades y relaciones específicas con las que nos referimos al objeto, cuya existencia ha de darse necesariamente en determinado tipo de materia. La definición es la construcción del objeto y del lenguaje, y éste

último a su vez, será su comprobación; así como la construcción del objeto en el lenguaje como discurso, es decir, su explicación.

Así, el proceso diseño se propone como un acto de definición, ya que el objeto es específicamente delimitable, definible. En la instancia de figuración se designa un contenido para la conceptualización y construcción del objeto. Por lo que el diseñador elabora y reconoce el objeto como operante de significados. Esta conversión operativa del objeto puede perfilar la sucesión de acciones interpretativas y de decodificación ejercidas sobre él. De este modo, también el objeto va adquiriendo diferentes significaciones, codificaciones y decodificaciones según su finitud material. Por ejemplo, las variantes hermenéuticas sobre un edificio abandonado, que superando su carácter especulativo y empírico puede conducir a una reflexión ontológico existencial del paso del hombre por la Tierra.

En esta instancia de figuración la representación de la realidad mediante símbolos es clave para la concreción del objeto. La asignación de significados, atributos y cualidades será el primer nivel en el que en la producción y reproducción de la cultura, el diseñador comparte sus más profundos estratos cognitivos y su posición crítica frente al mundo. La definición como proposición predica sobre el objeto; labor resolutiva del diseñador que fundamenta el ser objetivo para sí mismo y para los demás. Evidenciando un mecanismo de concentración central conceptual de todos los elementos o partes del objeto, que implica una identificación e interiorización, y por lo tanto, una sistematización que los articula como una totalidad.

La finitud como principio de definición en el diseño es un principio de conocimiento, ya que en todo desarrollo cognoscitivo 'definimos' para aprehender al objeto, para conocerlo y reconocernos frente él. La definición expresa y representa lo que el objeto es, así como el reconocimiento del mismo como unidad significante, orientando la evidencia de sus referentes.

Este sistema de significantes, revelado en la configuración, está construido por las representaciones individuales cognoscitivas, afectivas y grados de esquematización, los cuales provienen de la percepción que adquiere el diseñador del mundo, mediante una adaptación cognoscitiva, y que precisamente, consiste en conferir significaciones (contenidos, formas, objetivos o medios), empezando a constituir su individual o particular modo de atribuirle al objeto propiedades a partir de un fin claro y concreto.

El significado permite establecer otras relaciones con el objeto, posibilita analogías hermenéuticas con otros objetos y conceptos. Este acercamiento contextual de significantes, por parte del diseñador, se da a partir de las connotaciones ideológicas del mismo. Significados que en sus niveles

semánticos, semióticos y pragmáticos habrán de definir al objeto de diseño en su relación social, y por lo tanto, cultural.

El significado como una unidad del pensamiento, por su carácter generalizador y de intercambio, posee un grado relacional que se sustenta sobre aspiraciones y argumentos colectivos, lo que permite proponerlo como posibilidad de cohesión social. Por eso, el espacio en todas sus acepciones, se convierte en el lugar común de todos los significados y símbolos que lo estructuran. Así, es al seno de las relaciones sociales que se convierten en operativos todos los significados.

Todo símbolo permite evocar mediante el pensamiento un objeto o un acontecimiento concreto ausente, y que en su representación adquiere la validez de estructurar su contenido, vía que conducirá a su formalización.

He elegido un ejemplo que evidencia una contradicción dialéctica de definición, y que abre la discusión de que si las Tiendas Best, diseñadas por James Wines, son un objeto arquitectónico definido, ya que nos muestra el deterioro como concepto crítico de la sociedad y la producción capitalista.




**Imagen 7**. Tiendas Best James Wines. Grupo SITE (Sculpture In The Environment).

Contradicción dialéctica porque nos muestra el deterioro como concepto.

Fuente: http://blog.ounodesign.com/2009/10/10/james-wines-and-site-art-architecture-enlightened-business/

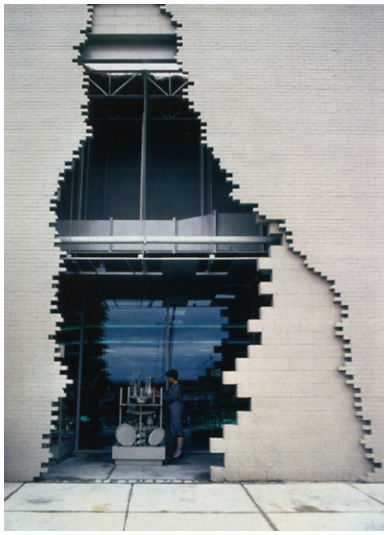


**Imagen 8.** Las Tiendas Best por James Wines, también abren la reflexión sobre la transparencia de los procesos productivos, incluyendo los constructivos-, que en un nivel un tanto burdo, reflejan cierta eficacia semántica que define la materialidad del objeto.

Fuente: http://blog.ounodesign.com/2009/10/10/james-wines-and-site-art-architecture-enlightened-business/

El diseño es un acto de definición, de finitud (definición significa el ser). Y así, una vez definido el objeto, lo nombramos (lo que podemos decir del objeto), nombre derivado del fin. Se rectifica la finitud como causa de modificaciones; si no, no tendría sentido ninguno el hacer del hombre, no habría hacia dónde dirigir sus acciones, su voluntad; no habría modo de entender y explicarse el mundo. Sin el lenguaje, no podríamos nombrar a los objetos, conocerlos y conocernos. En el diseño el acto de definición, es un acto de finitud, que determina el carácter existencial del objeto, y que como limitación presupone contextos. Definición es exponer caracteres genéricos y diferenciales del objeto. Es término y significación. Afirmando así a la finitud como la designación existencial del objeto en el diseño.

El diseño es también acto definitorio del diseñador, es decir, lo define como tal, en cuanto a su modo particular de hacer. Así, el diseñador dentro del proceso establece una doble relación con el objeto (espacio), por un lado, se realiza en ellos, -en el proceso y en el objeto-; y por otro, se pierde, es decir, se conjuga la realización de sí y la pérdida de sí en el acto. Se establece una relación de alteridad y alienación, y no sólo es entre el diseñador y sus objetos, sino entre grupos, clases, entre bases, estructuras y sobre estructuras económicas y sociales.

Para entender la definición de los modos particulares de diseñar, he de recurrir al entendimiento del desarrollo del psicoanálisis freudiano, que ha constituido una de las vías de análisis e interpretación de cómo el diseñador se va transformando y constituyendo su individualidad dentro de este proceso, ya que el límite que define al diseñador en su finitud es la condición misma de su individualidad, la cual no está separada de la relación social,

sino que hasta depende de ella. La experiencia adquirida conformará los límites sobre los cuales el diseñador avanza, sin embargo, el proceso de diseño como acción constructiva y creativa, no sólo se basa en la experiencia precedente, sino la actualiza en la planeación de una acción ulterior, lo que representa una constante aproximación al entorno cambiante y mutante de la ciudad, y de sus procesos internos que la gestan. Aquí nos enfrentamos al problema más general de todo desarrollo epistémico, el cual reside en determinar el papel que desempeña la experiencia en la elaboración de los conocimientos, esto por un lado; y, por otro, el de las construcciones operativas del desarrollo cognitivo del diseñador. La experiencia permite elegir qué es lo que se conserva para la construcción del objeto ante una exigencia lógica. Y en el proceso mismo se llevan a cabo las operaciones constitutivas caracterizadas por un sistema de compensaciones que le proveen una forma deductiva; sin perjuicio de que sea la experiencia la única que hace corresponder los contenidos adecuados.

La individuación del diseñador es una interioridad constitutiva. Un reconocimiento de sí en la colectividad. Esta realización individual es la realización del vínculo social, es decir, con una comunidad, al encontrarse en la comprensión de los otros, el hacer objeto de interpretación su diseño. Y esta aceptación y comprensión de su objeto diseñado será la prueba real de su realización y eficacia. Es una resonancia del re-conocimiento del otro. Es un primer nivel de superación del aislamiento, es decir, se supera aquella instancia en la que se niega o rechaza al diseñador como individuo o que lo reduce a una ficción abstracta dentro del proceso productivo del diseño, y existe una identificación con los demás, es decir, que se diseña para alguien más con necesidades específicas, es la conciencia de esta necesidad; sometiéndose así a las pautas culturales como todo objeto de diseño.

Esta individuación se da dentro de una temporalidad constitutiva del presente. Luego en ésta se da un segundo nivel, que se caracteriza por los conflictos y contradicciones internos que enfrenta el diseñador, los cuales surgen de la diferenciación del medio, en la construcción de los fines y normas que difieren de los propios, sin embargo, será esta diferencia un potencial catalizador, o puede estimular directamente su facultad creadora, la autocrítica, o hasta en un momento dado, conducir a algún tipo de trastorno psicopatológico al arrostrar la realidad, y cuyo potencial se explicará más adelante.

Todo conflicto es considerado como una situación límite, como coexistencia contradictoria en la mente del diseñador, quien tiene que elegir y aplicar sus

convicciones, confirmando y reconociendo(se) en su propia individualidad. Este acto de reconocimiento implica el ponerse en relación consigo mismo y con el mundo; es un acto de constitución del diseñador, como productor y reproductor de la cultura y de sus particulares procesos.

El proceso de individuación es un proceso social, cuya primera condición de relación es la finitud del hombre, el ser un ser de necesidad, un ser dependiente. En el que el diseñador reconoce sus limites individuándose y realizándose en ellos. Este reconocimiento está en la vía prolífica del cómo se puede llegar a constituir como diseñador –como profesional al servicio de su sociedad, pueblo, comunidad, país-. Sus límites como diseñador en un momento determinado le exigen reconstituirse o seguirse formando. Esta continuidad formativa se apoya en él mismo como fuerza y motivo de su propia realización. El establecimiento y reconocimiento del límite es individuarse (acto de interiorización) entre conflictos y contradicciones de la realidad. Es reconocerse en un determinado momento histórico de producción arquitectónica, con las desbordadas tecnologías, el entender la descarnante competencia mercantil, y asumirse en la reducción de espacios de desarrollo profesional.

En cuanto a las tecnologías se engendra un principal conflicto y contradicción al enfrentarse en la práctica, ya que depende del alcance o privación de ellas, ya sea por carencia económica o por carencia del saber hacer específico requerido como especialización; y por otro lado, por la falta de comprensión y observación de la cultura o comunidad específica, que en ocasiones ellos resuelven de un mejor modo sus diseños, sus espacios, sus objetos, ya que dominan su hacer, entienden su necesidad –al padecerla-, aprovechan sus medios, sus materiales, su gente, sus saberes, en su propia historia transmitida en sus particulares modos de hacer y resolver bajo sus condiciones geográficas, topológicas, ambientales, pero sobretodo económicas, políticas y sociales de su existencia. Un claro y hermoso ejemplo es el extraordinario trabajo realizado por el arquitecto Oscar Hagerman, quien fiel a sus convicciones ha demostrado el compromiso y responsabilidad social del hacer del diseño.

Por ello también como límite me refiero al particular proceso de vida, a las oportunidades de desarrollo, a las condiciones económicas y sociales, al singular desarrollo cognoscitivo, al alcance y posibilidad de las tecnologías, a los conocimientos adquiridos práctica y teóricamente, y a todo aquello que limita o potencia la actuación del diseñador en la cultura, en la sociedad, en la ciudad.

El carácter experimental del diseño oscila entre límites, que exigen su comprobación, la cual se ejerce en el proceso; permite visualizar las variables posibles, su eficacia, vigencias y caducidades. De donde su evidencia material y coherencia lógica se derivan del paradigma admitido, consecutivo o sus variaciones. No se trata de la clásica duda sistemática sobre lo verdadero, sino de lo factible, lo convincente y lo pertinente desarrollado en la estructura lógica que exige el proceso para su concreción y relación con lo real. Esta estructura lógica posee un grado representacional en el diseño por medio del esquema. El esquema es una síntesis, una abstracción; un medio para aprehender, analizar, determinar lo concreto, diría H. Lefebvre. Ya que cada esquema de acción es fuente de correspondencias en la medida en que se aplica a situaciones y objetos nuevos. Esta abstracción se legitima si se le considera como un objeto momentáneo que vale por su contenido objetivo, considerándolo como un medio o una etapa intermedia para penetrar en lo real. El esquema es una etapa hacia lo concreto recuperado, analizado, comprendido.[12] Es expresión, representación y resumen del mundo. Es selección de finitudes.

Los esquemas son función primigenia del proceso del desarrollo cognitivo, ya que son condensación del orden lógico –en el pensamiento-; un esquema implica el manejo representativo de lo total, es decir, permite ver al objeto como totalidad concreta. Que por medio de la abstracción permite traducir cualidades, atributos y significados; resume particularidades para mantener el sentido del objeto. Y condensa la viabilidad del objeto como modelo de realización, es decir, su nivel de materialidad y de las relaciones sociales que resume.

El proceso de diseño es un proceso de autentificación del propio diseñador, es decir, un proceso de recogimiento, proyección y constitución de su conciencia. Al diseñar se proyecta constantemente en el mundo en cuanto realidad objetiva. Así, el objeto confirma su origen, es decir, remite al diseñador, y a su modo específico de hacer, por lo que el diseñador autentifica su identidad, confirma y practica sus convicciones, les da argumento en el objeto, se confirma como ser creativo. Y por lo tanto, se construye el modo el particular de hacer diseño, y que desde un esquema se puede reconocer al autor. Un ejemplo de ello, es el arquitecto Marcel Breuer, quien define algunos esquemas realizados para representar sus tipologías de vivienda. Esquemas que definen el objeto y terminan por

[12] Lefebvre, H. *Lógica formal, lógica dialéctica*. p. 128.

definir la producción del autor mismo, como rasgo característico de reconocimiento.

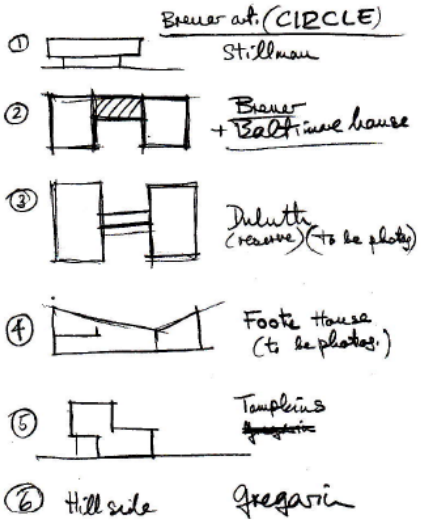



**Imagen 9** . La prueba experimental en el diseño. Marcel Breuer. Representación tipológica de vivienda. Planta, sección y alzado. Esquemas que distinguen sus diseños, y la encontraremos en casi toda su obra. El desfase ortogonal de juegos volumétricos perpendiculares.

Fuente: Cobbers, A. *Breuer*. Ed. Taschen. Alemania. 2007. p. 4.

## 1.2.3. Límite: contenido y forma

La polisemia del término 'forma' envuelve los caminos de la pluralidad y la confusión de los sentidos que ha adquirido a través de la historia de la propia arquitectura y del diseño, evidenciando la reducción semiológica, y que desafortunadamente sirve a la ausencia de pensamiento. Por lo que para definirla hay que partir de la lógica formal y de las estructuras lógico-matemáticas para entender su relación con lo real. Claro, con lo cual no se está exento de dificultades e inconvenientes. Sin embargo, el concepto de finitud como límite-forma evidencia las inquietantes fronteras que distinguen y unifican a un tiempo lo abstracto y lo concreto, es decir, la forma y su contenido.

En el proceso de diseño la manera de realización concreta de la razón es la propia materialidad del objeto, la relación contenido – forma que habrá de sustentar dicha materialidad como entidad y como sistema de significaciones en la cultura y en la ciudad. La forma es así materialmente

definida y definible, es decir, finita. Con un contenido objetivo. No hay contenido sin forma, ni forma sin contenido, de la naturaleza que éste sea.

El carácter relacional de la forma se establece a partir de la necesidad que funda la finitud como unidad de determinaciones racionales, implicando un orden formal de relaciones –principalmente contractuales- que corresponde a la reciprocidad en la aceptación constituida e instituida socialmente. De acuerdo con Lefebvre, la forma sólo tiene realidad en los contenidos, y sin embargo, se desprende de ellos. Tiene una existencia mental y una existencia social. La forma sólo recibe su verdad de su contenido, de su materia; se convierte en contenido determinado. Así, "tomado en su límite el estudio de la forma sólo lleva a la posibilidad de los pensamientos, conceptos o ideas;"[13] convirtiéndose en pensamiento objetivo, avanzando a través de las diferencias por el contenido.

Por otro lado, las formas que convierten a los procesos de diseño en mercancía poseen cierta solidificación en la vida social antes de explicarse su contenido. De ahí el gran riesgo de su vaciedad y que muchos diseñadores desgraciadamente practican. No hay mejor ejemplo que recorrer cualquier parte de la ciudad y observar analíticamente sus objetos, sus edificios, sus construcciones, en donde es evidente ver cómo la forma suele desgajarse del contenido (en caso de que existiese relación desde su origen conceptual dicha relación), apartándose de lo concreto. Recordemos que lo concreto es el ápice de lo real, de cómo se da la penetración del conocimiento, de la acción que lo modifica, es decir, la acción del diseño que modifica y transforma la realidad; y cuando hablo de desgaje, es que esto se sitúa fuera de ello.

En el actual sistema económico, el objeto como forma-contenido se transforma en mercancía. La forma se fetichiza, es decir, aparece como algo dotado de poderes ilimitados, como veneración excesiva al objeto, es decir, se transfiere una fuerza particular y concreta a seres, objetos y espacios, en ocasiones, ajena a su proceso productivo. Disimulado sus orígenes (legítimos y legales o fuera de ellos), opacando procesos sustrayendo o disfrazando las relaciones sociales que las producen, así como las políticas, ideológicas y económicas que le dieron origen. La forma fetichizada adquiere 2 propiedades: 1. se autonomiza como cosa abstracta; y 2. disimula las relaciones reales, quedando como inmutable, y por lo tanto brutalmente desarticulada con la ciudad y el ser humano mismo. La forma es pues engañosa, "implica representaciones falsas, especialmente la impresión de

[13] Lefebvre, H. *op. cit.* p. 167.

fijeza, la confusión entre la cosa natural (inmóvil) y la cosa social (abstracta, y por tanto formada históricamente). Esto involucra a la sociedad entera en un proceso muy particular: la reificación."[14]

El desgaste formal en la arquitectura y el diseño es representación ideológica, y representación del poder económico y político, que ha funcionado y permitido a lo largo de la historia el control, la represión, la manipulación, la segregación de: los inconformes, los enfermos, los menos, los pobres. Y de todos aquellos que formamos parte de la especialidad como una fragmento y parte parcelaria de la realidad. Y la evidencia fenomenológica nos los dan las ciudades mismas.

Evidentemente la forma no puede liberarse de las relaciones humanas que tiende a manipular y determinar, pero sí exige un orden de dichas relaciones. Así que la forma como unidad de orden concebida por la razón es definible y significativa. Es representación, y oscilación entre presencia y ausencia de relaciones y contenidos, de símbolos y sus significados. No sólo percibimos el mundo por medio de formas, sino por su sentido y significado que lo estructuran. Es decir, que las características formales del objeto de diseño son de naturaleza significante, la articulación de rasgos pertinentes comunican la posible función y uso del objeto. Lo que permite distinguir los límites que definen cada objeto en la cultura y en su contexto específico. Por lo que hay que establecer las categorías analíticas que habrán de dar orden al análisis genotípico que desde el diseño explique el límite dentro de un nivel que son las teorías formales.

Las teorías formales del diseño en general, y de la arquitectura en particular, a lo largo de la historia han pasado de lo cuantitativo a lo cualitativo, y viceversa, desbordándose, en ocasiones sobre parámetros empíricos, bajo un consumo de formas, que se han perpetuado y perfeccionado; hasta llegar al desbordado fenómeno estético kitsch.

Para poder realizar el análisis del límite-forma, no como una generalización morfológica, sino considerando a la forma como una síntesis -de relaciones sociales- de un proceso constructivo que constituye un conocimiento sistemático en el proceso de diseño. Se habrán que definir las mediaciones teóricas que sustenten la distinción de lo que la forma es, de lo que significa. Entendiendo su contexto económico político e ideológico que la gesta.

La forma como síntesis de creación racional resulta ser un orden específico, que posee un carácter relacional, en donde las intenciones

---

[14] Lefebvre, H. *Sociología de Marx*. p. 44.
La reificación consiste en la veneración excesiva al objeto, al cosificar todo. Se transfiere una fuerza particular y concreta a seres, objetos y espacios, en ocasiones, ajena a su proceso productivo.

comunicativas habrán de establecer las posibilidades particulares del objeto como tipo, modelo y/o arquetipo, que como representación ideológica legitima su poder (en ocasiones su carácter privado).

Así, un análisis estructural del límite como forma nos confirma que es la geometría el primer mecanismo histórico de la razón que utiliza el hombre para explicarse el mundo; lo que ha permitido al diseñador desarrollar las posibilidades de determinada forma como tipo, como variables lógicas, cuya configuración simbólica encuentra su arraigo en la cultura misma que lo genera. Y que sólo es incluido por la forma que nace de sus contradicciones, que generalmente la resuelve de manera imperfecta y se vuelve sobre el contenido para imponerle una coherencia. Estas variables lógicas permiten cambios, es decir, la adicción y sustracción de partes constitutivas. "La generalidad de este proceso inferencial presenta cierto interés epistemológico, puesto que subordina la invariancia a un sistema de compensaciones operatorias que le proveen una forma deductiva (…)". [15]

En el diseño considerar lo real concreto (contenido) en su aspecto racional es una especie de matematización de la experiencia porque se presenta como una síntesis de la progresión del pensamiento, ya que sin ello carecería de valor analítico cualquier objeto. Esta intervención material de la experiencia del diseñador permite disociar las variables del objeto que permite la explicación causal de las mismas y, por lo tanto del objeto mismo. Por ello, el contenido propuesto debe de ser objetivo, histórico, práctico y social del conocimiento. La finitud opera un movimiento e interacción incesante entre contenidos. Por lo que la oposición entre forma y contenido se convierte en relativa y dialéctica. Afirmando así que el contenido –pensamiento- determina la forma.

Desde el diseño se establece la forma –del objeto- como acto contractual de una serie de relaciones a modo de compromiso con el mundo. Por lo que no se separa de su base económica, ideológica, social y política que es de donde realmente surge. Por lo que todo diseñador debe conocer la materia y la forma que en el proceso produce y el cómo la hace operativa. Al definir al objeto, otorgamos cualidades, atributos y significados. Lo que lleva a la reflexión de ¿para quién realmente trabajamos?. Por ejemplo, los arquitectos de régimen deben obedecer y conservar la ideología dominante, el Arq. Pedro Ramírez Vázquez era el arquitecto de régimen de Adolfo López Mateos, lo que le abrió camino y oportunidad a su vasta producción, cuya

[15] Piaget, J. *El estructuralismo.* p. 17.

materialidad ha concretado el poder religioso, el poder de la historia, el poder decadente de cierto deporte, y el económico con varias embajadas. Obras monumentales que no hacen más que reforzar la legitimidad del poder. Cabe aclarar que no estoy cuestionando el diseño del objeto arquitectónico particular, sino su proceso de gestión. Esto da lugar a cuestionarnos desde dónde se dictan los discursos, desde dónde se gestan los procesos, las formas, los modos particulares de producción de los objetos, de los espacios, sus reflexiones y también las carencia de éstas. Por ejemplo, ¿Qué oportunidades de práctica y desarrollo tienen todos aquellos que no somos cómplices políticos o yernos de Slim para construir un mal diseño y descontextualizado como el Museo Soumaya?...

La forma en el diseño se concreta como una totalidad de determinaciones, como una síntesis en donde la inducción experimental del diseñador afirma el acto creativo. Será en la instancia de modelización en la que se presente como una equilibración de los conocimientos, en los que interviene esta mezcla experimental y de estructuras lógico-matemáticas aplicada y/o atribuida al objeto. De esta manera, la forma aparece como una representación del pensamiento. El límite externo (forma) del objeto es la relacionalidad con otros objetos, signos y símbolos, acontecimientos y seres que, por un lado, determinan parte de su función, así como las posibilidades reales de su uso, y por otro, las propias del diseño, y los grados de aproximación.

Todo objeto de diseño posee un carácter semántico y relacional que la forma expresa y representa. Por ello, la forma tiene un nivel expresivo y uno representacional. La forma como parte categórica de los objetos de diseño, por un lado, enuncia el carácter de su producción, lo cual funge como una expresión descriptiva, y por otro, el modo de su producción, lo que refleja una expresión analítica. Pero tenemos que distinguir los procesos particulares de los objetos de diseño de la manera generalizada y abstracta de hacer las cosas.

En el proceso de diseño se dictan las condiciones formales y de contenido simbólico que habrán de engendrar al objeto y sustentar su materialidad en la realidad. Es decir que la finitud es el límite en la dimensión material del objeto en el diseño, adquiriendo en su aspecto formal la coordinación lógica de la partes que lo constituyen, y comprobándose en cada una de ellas la razón suficiente y necesaria de su existencia. Dialécticamente, en el contenido de diseño "la idea se presenta como unidad de lo finito y de lo infinito: unidad de la sucesión de los pensamientos y de los conceptos parciales, aproximativos, momentáneos y finitos, cuya

sucesión y progreso tienden hacia el conocimiento de la naturaleza en un progreso infinito."[16] El pensamiento de los individuos, según Lefebvre,[17] es finito: limitado, confinado, relativo; pero, considero también que es por lo tanto, ilimitado por sus posibilidades de aplicación y de penetración en lo real, por lo concreto de su naturaleza histórica y social. Y su constante movimiento posibilitado por el cambio.

La forma es un síntesis, posee límites cualitativos y cuantitativos, unidades semánticas y simbólicas. Esta integración de códigos culturales, por parte del diseñador, permanecen abiertos a todo acto interpretativo, y a todo acto de descodificación. Este cambio al que toda estructura simbólica está abierto, posee niveles de temporalidad sobre las cuales se gestan nuevos modos de uso, y por lo tanto de significación de los objetos, o de un espacio. También se revela su condición mercantil y emergen los peligros de fetichización.

## 1.2.4. Límite y conocimiento (episteme)

### Realidad y posibilidad

En el diseño, dentro de la lógica estructural del límite, hemos revisado cómo se concreta la organización congruente del pensamiento en la definición del objeto como contenido significante estableciendo toda condición de conocimiento. De este modo, he de afirmar que limitar es objetivar. Objetivar es poner límites para poder conocer. Y conocer es hacer consciente las causa, los motivos, que alcanza, traspasa y supera, quien conoce. El diseñador al objetivar su objeto, objetiva al ser humano mismo. Es decir, lo convierte en función de su conciencia. El objetivar es un proceso dialéctico, que se define por la correspondencia de las ideas del diseñador con el objeto ligada a la práctica.

Para conocer es necesario de-limitar al objeto, de-finirlo, es decir, establecer los límites (delimitar) pertinentes que permitan el acceso a la esencia del objeto, a lo que lo hace ser, pero no en el sentido nouménico

16 Lefebvre, H. *Lógica formal, lógica dialéctica.* p. 274.

17 *Ibid.* p. 113.

kantiano como absoluto, sino como aproximación conceptual al objeto mismo; línea sustantiva y de interacción dialéctica permanente entre el sujeto y el objeto, y en el ámbito semiológico de codificación y decodificación de significados. De esta manera, en el diseño deben afirmarse, por lo menos, 3 elementos que nos garanticen que el límite nos sirve para conocer: 1. el diseñador como sujeto cognoscente, y que a su vez se hace objeto de conocimiento, y se dilata a lo humano en su condición y determinación; 2. El objeto de diseño como unidad concreta y significante; y, 3. la realidad, como unidad y totalidad concreta; elementos que conforman al sujeto social del que deriva toda práctica del diseño. Confirmando y estableciendo el proceso como proceso de conocimiento.

El camino del conocimiento hacia lo real muestra un contenido que permite comprender, analizar y exponer el pensamiento conceptual del diseño como un modo de conocer y concretar un conocimiento. Recordemos que la conceptualización es un proceso mental de síntesis y resumen abstracto del conocimiento. Expresa y representa la experiencia y la relación de la comprensión consciente del mundo. Y que por lo tanto, da orden, sentido y razón a la propuesta de diseño. Por lo que como proceso cognoscitivo permite aprehender el objeto y reconocernos frente a él. El concepto en el diseño es un límite que el diseñador codifica dentro del sistema significante de la arquitectura, y de la ciudad. Por lo que a lo largo del proceso, se forma, progresa y se enriquece en comprensión y en extensión.

La condición de realización del objeto como la preexistencia bajo la forma de idea confirma que un objeto no puede ser real, sin antes haber sido posible. Este proceso mental se le llama transducción, y que va de lo real (lo dado), a lo posible (lo virtual). Este proceso está alumbrado por la crítica en dos niveles: 1. La crítica de la realidad -a superar-; y 2. Por la crítica de los conocimientos adquiridos e instrumentos conceptuales del conocimiento a adquirir. Articulando así, lo lógico y lo dialéctico entre lo conceptual y la realidad. "La transducción elabora y construye un objeto teórico, un objeto posible, a partir de informaciones sobre la realidad, así como a partir de una problemática planteada por esta realidad."[18] Para ello es necesario acudir a la finitud, unidad de las determinaciones, y que deberá superar la descripción y el análisis para tender a la aprehensión de lo concreto. La transducción supone una retroalimentación constante en el marco conceptual utilizado, así como las observaciones empíricas y datos

[18] Lefebvre, H. *De lo urbano a lo rural.* p. 149.

experimentales que transformarán de lo posible a lo real el objeto. Cuya teoría (metodología) conforma determinadas operaciones mentales espontáneas de diseñador o arquitecto. Introduce el rigor en la invención y el conocimiento en la utopía.[19] Esto ante la urgencia de una transformación de los conceptos e instrumentos intelectuales, en donde se propone como indispensable algunos procedimientos mentales.

Sabemos que los mecanismos para conocer son una construcción continua y la aplicación de un procedimiento que hace posible la descripción, el cálculo o la previsión, y que por supuesto, están caracterizados por una relación temporal. Las funciones mentales superiores permiten construir el conocimiento de manera objetiva y concreta. La repetibilidad de estas funciones dentro de ciertos límites contextuales del objeto, ha permitido desarrollar la facultad más compleja y primigenia del individuo que es el conocer, lo que construye y constituye el carácter epistemológico de las prácticas del diseño.

En el diseño el límite como principio dialéctico permite al pensamiento crítico comprender el objeto, definirlo, y por lo tanto conocerlo. En un primer nivel conocemos precisamente por medio de la definición de los objetos y por los objetos definidos. El verdadero conocimiento es aquel que se remonta a las causas –fin- de su definición. El conocimiento es un hecho. Al considerarlo como un hecho se ha de reconocer su carácter práctico, ya que sólo la práctica nos pone en contacto con las realidades objetivas. El conocimiento es social, porque surge del intercambio en la relación con el mundo, partiendo de la determinación del ser finito y de la conciencia que le acompaña. El conocimiento posee un carácter práctico, social e histórico. Y la lógica es su instrumento universal, por ello mi particular interés en proponer su desarrollo dentro de los procesos de diseño.

La posibilidad del fin en la conciencia, como conocimiento, discrimina todo aquello que no pertenece al objeto de diseño. Limitándose a lo pertinente, es decir a lo perteneciente al mismo. Así, lo pertinente se empieza a entender desde la elección de referentes, significados, ideas e imágenes que prefiguran el objeto en el proceso de diseño. El diseño funda y consolida el grado relacional de la propia posibilidad a partir de estos elementos, que parten de la acotación semántica que el diseñador designa y asigna. De este manera, se determinan las características espaciales, en cualidades, atributos y significados que determinan también las

[19] "La utopía, por necesidad, tiene que ser considerada experimentalmente, estudiando sobre el terreno sus implicaciones y consecuencias". Lefebvre, H. *El derecho a la ciudad*. p. 128.

posibilidades interpretativas del objeto en su relación social. Así, he de afirmar que la conciencia como instancia cognoscente es una conciencia social, ya que todo acto o función precedente del conocimiento racional, como el reconocimiento, la comprensión, la asociación, permiten dar orden a los procesos conscientes, ampliando las posibilidades del objeto de insertarse en la realidad. Y es responsabilidad del diseñador como sujeto cognoscente vigilar, controlar y garantizar en sus propuestas de diseño el contacto con la realidad, con las necesidades sociales relevantes.

La posibilidad del objeto de diseño se desarrolla en base a una relación normativa que la propia cultura dicta, a partir de los modos de hacer y pensar el diseño y la arquitectura. Esta posibilidad abierta a un tiempo ulterior trata de comprobarse como generalizaciones conscientes de actitudes históricamente reales.

Las restricciones dimensionales del objeto, -materiales (incluye lo mental), es decir, los límites, serán de orden cultural dependiendo del uso y de las construcciones significativas que lo arropen. La cultura dicta normas y parámetros para la construcción física y mental del objeto, que nos dicen del mismo, de su uso, y de sus extensiones, de su función social, de las relaciones con otros objetos, con otros pensamientos, estableciendo referentes, es decir, limites. Todo desarrollo cultural impone restricciones. La norma posee una estructura objetiva. El aceptar determinadas normas que rigen el hacer y actuar de una comunidad o grupo social, evidentemente el modo de diseñar, otorgan la pertenencia a un grupo, establecen los limites de pertinencia y permanencia del propio objeto insertado en la ciudad. De esta manera, la cultura se conforma como conjunto de restricciones. Al objetivar la norma, se reconoce la tradición como límite, como frontera, y como algo que también debe ponerse en duda a cada momento, para superarlo, para superarnos. Esto es una instrumentalización progresiva de la finitud como límite en el diseño.

El conocimiento del diseño surge de la transformación práctica derivada de las acciones propias de la disciplina, en donde la organización del espacio es un acto colectivo cuyo sentido conjunta lo real y lo racional.

La vinculación con la realidad exige el constante salto crítico del presente al futuro. Para criticar lo viejo, se tiene que tener clara la propuesta de lo nuevo, articulándolos dialécticamente. Por lo que deberá regularse la relación de la teoría con la práctica, para considerar bifurcaciones y variables que el propio proceso ofrece para el desarrollo conceptual del objeto, del espacio. El papel del diseñador como mediador es razón y fuerza productiva;

la racionalidad en el diseño, como condición pragmática incluye la comprensión de las leyes naturales, haciendo lo más eficaz posible el uso de estas leyes en la intervención del paisaje, -por ejemplo-, como espacio productivo. Así, la naturaleza adquiere una cualidad social como valor de uso. Este cambio de cualidad, habrá de convertirse en posibilidad, en apertura sobre la cual se despliega el pensamiento que habrá de sustentar el objeto en su materialidad. La racionalidad de la naturaleza cuando se interviene el paisaje, permite legitimar el papel de la ciencia y la tecnología. En marcha, la experiencia, el conocimiento y el dominio de las disciplinas del diseño exigen una constante actualización.

En este proceso de conocimiento del proceso de diseño habría que entenderlo paralelamente a un procedimiento de identificación, entre lo que puede ser conocido y lo que puede ser pensado, y que particularmente se condensa en la etapa de configuración del objeto, para asegurar de algún modo, la transmisión de su contenido en la interpretación de quien estará en contacto con el objeto y/o espacio. Así, el límite como condición del conocimiento establece la relación de lo que puede ser conocido y pensado en la relación sujeto -objeto. El pensamiento en los procesos de diseño ha permitido socializar el conocimiento derivado de la práctica, y por lo tanto ampliar la experiencia. Este carácter histórico del conocimiento pertenece a la historia concreta de la práctica social. Y ha de representar la necesidad racional de organizar los productos de la actividad humana.

Por otro lado, dentro de la tridimensionalidad del tiempo en el proceso de diseño, la razón se esfuerza por obtener nuevos conocimientos partiendo de los adquiridos, penetrando en lo desconocido a partir de lo conocido. El límite se presenta como una invitación al descubrimiento, diría Caruso, "para el hombre la conciencia del límite es el símbolo de lo ilimitado, de lo no-limitado."[20] Donde todo es posible. Por ello, hay que reconocer que todo proceso cognoscitivo del diseñador se presenta como un flujo continuo de cambios, lo que asegura la continuidad de la creatividad como necesidad productiva. Y la realidad como límite presenta las generalidades objetivas que habrán de guiar el diseño: la consistencia, la suficiencia, la congruencia, la autonomía, y la pertinencia, que son explicados como atributos materiales, convirtiéndose así en requisitos lógicos del proceso.

Las convicciones adquiridas por el conocimiento práctico, histórico y social sólo podrán adquirir su profundidad cuando se consolidan afectiva y efectivamente en el proceso. Y sean reconocidas conscientemente como

[20] Caruso, I. *El psicoanálisis. Lenguaje Ambiguo*. p. 79.

compromiso del diseño. Así como no se puede hablar de lo que no se ha vivido, no se puede argumentar socialmente en el diseño lo que no se ha reconocido, ni concienciado. Tampoco se pueden criticar realidades con las que no se tiene contacto en el aspecto práctico.

**Topología corporal como límite en el diseño**

Históricamente se ha analizado y estudiado el cuerpo humano como límite cultural de comportamiento, y su relación directa con la psicología ambiental. La percepción del propio cuerpo está en estrecha relación con el conocimiento del mundo. Es por medio del cual se puede distinguir el límite de lo interior y lo exterior como primer mecanismo de sobrevivencia, y desarrollo cognitivo del ser humano. El cuerpo como límite permite el reconocimiento del objeto, el dentro y el afuera. El ser mismo ejerce el reconocimiento de entender en dónde empieza y termina el objeto y en dónde el sujeto. Inicio de toda conciencia del yo, del ser ahí, de lo individual y lo social, y en el punto en dónde se funden. La háptica determina la interpretación del medio o de lo que está alrededor. Interpreta sensaciones táctiles, y en realidad, refiere a todo el cuerpo energético que nos rodea como medio de intercambio, protección y comunicación con el mundo. Y por lo tanto, activa áreas corticales que conllevan a una acción activa, de fuyenda o de tranquilidad frente al mundo que nos rodea, ya sea: natura, seres u objetos. La percepción háptica ayuda a orientarnos espacio-tiempo, y por lo tanto, también dependerá de las características, atributos y cualidades espaciales la duración de la estadía en determinado lugar; así como, el mantener el movimiento, sus pausas, continuidades y rupturas. Y que en algún momento dado, se convierte en registro de la apropiación y su permanencia física y simbólica del espacio /objeto. Por lo que esta topología corporal mantiene las oscilaciones de los límites que configuran el intercambio interior y exterior, y del conocimiento que establece a partir de un registro consciente de dichos límites.

El espacio personal opera como instrumento de comunicación, ya que determina la cantidad y el tipo de información sensorial que se transmite entre las personas. Y que desde la proxémica ha permitido definir las observaciones y teorías relacionadas acerca del uso del espacio. Y las complejas relaciones y redes de información que se establecen de manera sutil.

El límite corporal determina la dimensión espacial en su relación social que varía culturalmente. Su primacía para el diseño, en un primer nivel, es atender las distancias personales en el dimensionamiento de elementos arquitectónicos, sus jerarquías, su caracterización semiótica, que por ejemplo, permiten entender lo público y lo privado; temas de territorialidad, de identidad, entre otros. Por supuesto, atendiendo a las normas culturales que ideológicamente marcan y limitan ciertas conductas y comportamientos. Las fronteras generalmente, son psicológicas, más que físicas.

La conciencia de la imagen corporal depende de los sentidos, del estado anímico, de la memoria y del aporte sensitivo para su reconocimiento, cuya coordinación crea en la conciencia la representación del cuerpo con la posición de todas sus partes y la noción de su estado de movimiento o de reposo, lo cual dirige nuestro sentido de orientación. Así como en estado de ensoñación, se van difuminado los límites, dimensiones y distancias entre los objetos, cuando despertamos, lo primero que hacemos es orientarnos en el espacio, es una orientación temporal con el mundo. De este modo, la imagen corporal es una síntesis de sensaciones actuales y del recuerdo de las ya vividas que actúan como huellas mnémicas. Recordemos que nos constituimos como unidad, como totalidad.

### 1.2.5. Límite transicional y superación dialéctica

Al conocer el límite, podemos distinguir lo que pertenece a éste, y lo que está fuera de él como reconocimiento y confirmación lógica de lo que es, y de lo que no; de lo que le es pertinente y da sentido al objeto, al espacio. En otro nivel se puede analizar desde el espacio contenido y contenedor, lo que ayuda a definir el modo de entender el objeto en uso, y en función, semióticamente. Los lindes geométricos ayudan a la configuración espacial simbólica del objeto significativamente. No desde la obviedad. Conocemos el límite y lo que está detrás o delante de; declarando el adentro y el afuera como categorías cognoscitivas del diseño como diferenciación del pensamiento y del lenguaje. Evidenciando el acontecer como encuentro

entre la interioridad y del mundo, presentándose tanto impresión como expresión.[21]

Este proceso cognitivo forma parte del carácter transicional del límite, entendiéndolo como una zona particular de transición o de cambio cualitativo. El cambio, a su vez, reside en la sucesión y/o continuidad diferenciada, que desde la creatividad en propuesta conceptual de diseño, se promueve el cambio, el movimiento de los límites del pensamiento. Así, la relación entre el pensamiento y lo moviente (lo que posibilita el movimiento del pensamiento) permite la percepción del cambio, que con sólo una visión consciente y crítica de la realidad se puede realizar.

Esta acción dialéctica se logra cuando el pensamiento confronta las afirmaciones buscando la unidad superior, es decir, la superación. La superación es cuando el pensamiento logra salir de lo abstracto alcanzando un primer grado de objetividad, es decir en el plano ya real, y por lo tanto más concreto. Determina al determinarse, al ir atravesando grados, o las instancias del propio proceso de diseño, que profundizan el análisis del contenido, y descubrir la cualidad en la conciencia.[22] Así se confirma la superación como una etapa del progreso lógico del pensamiento. Y este cambio de cualidad, implica o posee un alcance de enriquecimiento en su desarrollo, en el sentido ontológico, implica el paso de una cualidad a otra nueva cualidad del ser.

La creatividad en el diseño parte de la comprensión de los límites, de la finitud, para así poder traspasarlos estableciendo nuevas relaciones que conforman la unidad de su determinación. Este traspaso de fronteras representa un cambio, una ruptura paradigmática y, por lo tanto una posibilidad epistemológica, lo que evidencia el carácter subversivo de la finitud como límite en el diseño y base de la creatividad. Sin embargo, hay que considerar que la ruptura no se produce sin que exista continuidad. Los cambios son transiciones con relación al tiempo (desarrollo y creación) permitiendo una observación objetiva y consciente de dicho cambio.

---

[21] Muestra de ello, queda profundamente demostrado al estudiar el Impresionismo (francés) como proceso cognoscitivo a partir de la percepción visual en la conformación de la totalidad del objeto. Así también el Expresionismo (alemán) que propone significativamente el carácter afectivo, la emotividad, el sentimiento, la sensación, el sentido de acabamiento, el esquema conceptual, reconocimiento y la concreción nos refiere a un lenguaje particular, y se presenta como una experiencia catártica.

[22] "Pero la cualidad no puede asilarse. El pensamiento no puede detenerse en la cualidad, su propio movimiento le revela que ha atravesado varios grados, que es más objetivo que al principio, más concreto". Lefebvre. *Lógica formal, lógica dialéctica*. p. 204.

La historia del diseño nos da cuenta de cómo se da esta transición paradigmática, por ejemplo, cuando surgen las respuestas a la mecanización de la producción del diseño, una de ellas es la continuación directa de las *Arts and Crafts*, en donde el trabajo artesanal constituía el modo de producción principal. Uno de los modos más relacionados con la individualidad creativa, y que fue conduciendo al Expresionismo. La tercera postura fue la materialista pragmática, resolviendo el diseño a partir del uso del objeto, a través de procedimientos lógicos. En donde las relaciones revisan el desarrollo del objeto en la cultura, respondiendo a determinados procesos políticos e ideológicos que definen el modo de producción del objeto que en su relación social, el cual cambia y evoluciona por la contracción de nuevos usos, del cual derivan las cualidades asignables por parte de diseñador. Por otro lado, está la tradición idealista alemana, en donde la producción del diseño se basaba sobre un esquema histórico que reúne voluntad y realidad, proclamando la singularidad del propósito. Si el diseñador no es sensible a estos cambios que la realidad exige, se condena a sí mismo y al objeto a permanecer en la anonimia, en la carencia de sustento argumental que impide que resignificaciones lo actualicen.

Otro ejemplo de ruptura paradigmática, como lo veremos más adelante, es representado por Constructivismo Ruso, en donde se transgredieron los modos de hacer la arquitectura de la época anterior. Y que en una visión ampliada como todo paradigma en la arquitectura lo enmarca. Pero el caso específico del Constructivismo representó todo un compromiso y responsabilidad del pensamiento antes y después de la Revolución de Octubre. Y que no sólo fue desde la arquitectura, sino desde el cinematógrafo, y otras producciones artísticas –pintura, fotografía, gráfica, textil- la cconcreción de un pensamiento profundo y crítico con aquella realidad, que lucharía por mejorar las condiciones del trabajador frente a la opresión y represión stalinista. Fueron muchos los alcances que nos muestra este momento de la historia, en cuanto a la arquitectura y el urbanismo desde la reflexión cinematográfica.

Generalmente, la reflexión sobre las transiciones en el diseño, -ya sea arquitectónico, pictórico, industrial, gráfico o cinematográfico- versa sobre los pasajes de un momento histórico al siguiente, remitiendo a la práctica política e institucional, evidentemente, en ocasiones sin mencionarlo. En ocasiones también, sustituyendo brutalmente o confundiendo: lo continuo y lo discontinuo, la integibilidad estática con la dinámica, el sistema con la historia, la estabilidad con las transiciones, el equilibrio con el devenir, la positividad estructural con la negatividad dialéctica. Lo que demarca la problemática del conocimiento y los límites de toda concepción reductora

del saber, a falta de reconocer el fundamento fecundo de dichos cambios o rupturas paradigmáticos, reconocer las determinaciones y procesos que gestan la subversión del pensamiento, el distinguir las causas de los efectos, los conflictos y las contradicciones, las transiciones, los cambios, y su superación, así como los fines de los medios de toda producción creativa.

El problema que en ocasiones se da en la propia historia de la arquitectura es cuando se intenta sustituir las contradicciones con una imagen no conflictual, una representación sistematizada, simulando bajo una coherencia ficticia y purificada de contradicciones: un modelo. Un ejemplo en el Museo Guggenheim Bilbao de Frank Gehry. Imponiéndose de inmediato, presentándose como necesidad; consolidando los vínculos sociales y mentales existentes, ocultando problemáticas y reabsorbiéndolos en la organización sistematizada bajo un aparente orden racional. O bajo una estrategia política del sexenio en curso. Como la actual privatización del espacio público que se ha dado en la ciudad bajo los puentes de la Av. Río Churubusco. Y sí, en la ciudad está el certero análisis de la praxis. Sólo basta mirar cualquier parte de ella, para observar los hechos y deshechos irremplazables; un excedido desarrollo cuantitativo; las falacias de nombrados fenómenos urbanos, engendrados por la pereza o estrechez del pensamiento, sin dominio epistemológico alguno, en oscurantismo de las relaciones de producción como si surgieran por generación espontánea, disfrazando descaradamente la corrupción.

Todo proceso de diseño implica un vínculo o contacto con lo real. La realidad funge como sustento axiológico del diseño como producto social y cultural. Por lo tanto, revela el campo de actuación del diseñador que se enfrenta a las condiciones mercantiles, a relaciones productivas específicas, a dominios tecnológicos, y a sí mismo. Este arrostramiento con la realidad revela las contradicciones y conflictos que el diseñador debe asumir, para la apertura de sus propias posibilidades como sujeto creativo, como sujeto cognoscente. De este modo, la realidad es límite y apertura que envuelve el desarrollo de cualquier escenario creado por el diseñador.

Desgraciadamente, el alejamiento de lo real en las propuestas de diseño se da frecuentemente, tanto en la academia como ya fuera de ella, ya que se sustituye el objeto ausente por su representación, acompañado de una creencia equivalente a lo real, engendrándose desbordes idealistas que hasta colocan al diseñador en una posición despótica y perdido en las apariencias.

En el diseño, podremos reconocer el límite (formal) como transicional, es decir, como una continuidad –diferenciada-, en un incesante fluir de los intercambios significativos del contenido, cuyas cadenas sintagmáticas se convierten en transformaciones funcionales dentro de la estructura semiótica del objeto y/o espacio. Encontrando ese lazo interno y necesario de sus elementos, de las partes del pensamiento, y de la realidad en desarrollo que se analiza y critica desde la propuesta de diseño; conformándola como unidad concreta de conocimiento.

El diseñador define al objeto y lo limita. Después encuentra nuevas relaciones, por medio de un análisis crítico analógico, superando la definición o el límite que la propia cultura del diseño ha sedimentado, lo cual no representa un salto cuantitativo, sino una continuidad evolutiva del desarrollo de la sociedad a la que el diseñador está sujeto. La creatividad es la que permite conformar estas nuevas relaciones, que atribuyen al objeto nuevas cualidades y significaciones que el diseñador desde su relación social decodifica e interpreta, es decir, que re-asigna al objeto una nueva dimensión en donde se afirma y confirma también el propio ser del diseñador. Por lo que se progresa hacia una nueva organización de conducta culturalmente elaborada, por lo que podemos hablar que la superación representa una posibilidad de cambio. Y este sí es un salto cualitativo en los modos de diseñar como ruptura paradigmática. Todo cambio es un salir de sí, por lo tanto, al existir el cambio, se transforma también el acto de definición del objeto y del propio diseñador, aquel que busca su modo particular de diseñar.

Así, el diseñador diseñando, descubre sus límites en el proceso mismo, en la operatividad y aplicación de sus conocimientos, y asimismo, los supera. El diseñador, por lo tanto supera límites. El diseñador define al objeto, lo designa para un fin, lo limita. El límite es dado con el fin de ser superado, sin el cual no hay momento de afirmación, transición y superación. La cual sólo se logra mediante el acto creativo, al encontrar caminos otros de relacionar los conocimientos existentes, así como también se dan nuevos modos de producir, en su condición ampliada y objetiva del conocimiento.

Para entender esta superación, se ha de considerar la totalidad concreta de lo posible, la cual se construye primero por la negación de lo existente real, y luego, se niega dicha negación,[23] para restablecer la posibilidad por una

[23] Esas negaciones son determinadas, tienen un contenido (lo abstracto como negación de lo concreto; el sujeto como negación del objeto; lo singular y lo individual como negación de lo general; lo continuo como negación de lo discontinuo, etc.). Lefebvre citando a Hegel afirma que: '[…] por ello la negación de un concepto es un concepto nuevo, puesto que se enriquece con su

reconstitución de los tipos de conciencia y de individualidad, en una nueva propuesta, como se analizó en el apartado anterior. 'Lo real se presenta como moviente, múltiple, diverso y contradictorio.'[24] Por lo que la contradicción fundamental de la finitud resuelta dialécticamente será lo ilimitado de lo posible en el diseño. Lo posible se opone a lo real, sin embargo forma parte integrante de lo real, en acuerdo con H. Lefebvre: "Si lo posible se revela hoy como horizonte indeterminado y sin límites, es porque lo real lleva en sí contradicciones radicales." Y "Una realidad sólo se supera en la medida en que ha entrado en la contradicción, en que se revela ligada con su contradictoria. Entonces los dos términos se niegan en su propia lucha, se arrancan mutuamente su estrechez, su unilateralidad. De la negación recíproca sale la <<negación de la negación>>, la superación,"[25] que habrá de dar razón suficiente y necesaria de su surgimiento como necesidad de imaginar mundo otros, objetos posibles que revindiquen la condición humana en su universalidad, y transformen esa realidad.

Aunque hay que considerar que en un momento dado 'lo posible' se puede volcar dentro de un romanticismo, o un idealismo ingenuo, lo cual sólo aparece si se aleja de lo real. Pero cabe hacer dicha advertencia. Es decir que lo posible se tiñe de ingenuidad cuando se separa de lo real.

La contradicción interna de lo posible se manifiesta en la oposición a lo inmediato y de lo posible-imposible. Según Lefebvre, la desesperanza ahora se convierte en rabia, frenesí, deseo de agotar rápidamente lo posible-posible, a falta de posible-imposible.

El sentido de la superación depende de la historia que construimos, ya que ésta mantiene en conflicto y constante movimiento: la presencia-distancia, la negación-aceptación, la adaptación y desapego, y, el desafío-humanidad. Categorías que ponen al límite todas las posibilidades del diseño. En el mundo actual, cada vez se presentan mayores desafíos, frente al deterioro y destrucción que el hombre mismo ha causado de su ambiente natural, y de sí mismo. El desequilibrio que actualmente se vive entre guerras, miseria, y que arrostra a cuestionarnos sobre nuestro hacer y ser en este plano físico, y entender que estamos diseñando al mundo, y lo estamos haciendo mal.

Por ello, la superación dialéctica del diseño exige la confrontación aguda y resolución de las teorías, paradigmas y formas de pensamiento en conflicto, profundizando en el desarrollo práctico de la historia de la

---

opuesto, pero también más que éste, puesto que es ya unidad de sí mismo y de su opuesto'. Hegel. // Lefebvre, H. *op. cit.* p 132.

[24] Lefebvre, H. *op cit.* p. 196.

[25] *Ibid.* pp. 267-268.

disciplina, y liberando los límites de lo prosaico, alcanzando la liberación de la dependencia como ser finito en vía de su emancipación.

> La superación se revela, pues, como un movimiento lógico y concreto a la vez – psicológico, histórico, social-…
>
> H. Lefebvre[26]

El proceso de diseño nos hace evidente la relación con la etapa (anterior) efectivamente alcanzada por nuestro conocimiento. Cada instancia en el proceso (prefiguración, figuración, configuración, modelización) aporta nuevas vías de integración; así como cada paradigma de la historia sigue construyendo y deconstruyendo en forma más ampliada, alcances y límites de su aplicación en la realidad. El diseño nos ofrece la posibilidad y oportunidad de una perpetua superación de los límites de nuestro conocimiento, práctica e históricamente. En la superación, lo que resulta superado se encuentra abolido, suprimido, en un sentido. Y, sin embargo, en otro sentido, lo superado no deja de existir, se encuentra elevado a un nivel superior. Pues ha servido de etapa, de mediación para obtener el resultado superior; y ciertamente la etapa atravesada no existe ya en sí misma, aisladamente tal y como era con anterioridad, sino que persiste a través de su negación, en el resultado.[27] Evidenciando un contenido más profundo y sólido en la concreción del objeto, encaminado a un nuevo modo de conocer el mundo, un nuevo modo de verlo, de avanzar como humanidad.

Los límites (fines) deben ser puestos en duda indefinidamente, para poder traspasarlos, superarlos y pueda surgir el nuevo modo de ser y hacer. Este acto es reconocimiento crítico de uno como diseñador, de su historia y de la historia de la disciplina, de la academia, y una constante crítica a los modos de producción del diseño y la arquitectura. De este modo, queda la proclamada posibilidad de superar la doxa (mera opinión) por medio de la episteme (conocimiento). Esta capacidad es expresión de la especificidad del diseñador como ser capaz de acción, del reconocimiento de su participación activa en la cultura, en la historia.

---

[26] Lefebvre, H. *op. cit.* p. 269.

[27] *Ibid.* p. 267.

## 1.2.6. El límite como estandarización

Este apartado refiere al diseño como la producción y reproducción de la vida social y cultural. En donde, la determinación mercantil de los objetos de diseño queda definida por los estándares que habrán de explicar su valor de uso y valor de cambio. Estas categorías económicas son 'formas de ser' del objeto, que reflejan ciertas determinaciones existenciales del diseñador como sujeto social, descubriéndose en su análisis y sistematización dialéctica (reproducción de la razón) de sus producciones, evidenciando una relación interna con el diseñador como ser social.

> "Sólo la demostración de que las categorías económicas son formas históricas de la objetivación del hombre, y que, como productos de la praxis histórica, pueden ser superadas únicamente por la actividad práctica, indica los límites de la filosofía, y el punto en que se inicia la actividad revolucionaria."[28]

En este análisis del proceso de diseño, las categorías económicas – valor de uso y valor de cambio- fungen como las formas fundamentales de objetivación, es decir, la existencia objetiva del diseñador como ser social, que produce y reproduce una realidad social en la praxis histórica de la humanidad. Su desarrollo dialéctico define o determina al objeto. Esta articulación interna entre el diseñador y su objeto se desborda al observar la ciudad y analizar cómo han sido intercambiados dichos valores, en un juego perverso que permite la alienación del diseñador por un lado, y por otro, la fragmentación simbólica del objeto en la cultura.

Por otro lado, se tiene que reconocer que la producción masiva chocó con la desigualdad social y la diversificación de la demanda. Se da la unidimensionalidad, lo que fractura y deteriora la condición humana.

La estandarización es un límite en el diseño, y se presenta bajo un aspecto dialéctico, contradictorio. La producción en serie parte de la estandarización de los objetos como elementos intercambiables. Lo que ha sido conflicto en toda producción creativa como la arquitectura, el cine, el diseño industrial por supuesto, en donde en vez de apelar al modo como beneficio, sería visto como herramienta de reproducción cuantitativa del

[28] Kosik, K. *La dialéctica de lo concreto.* p. 207.

producto, vacua, mecánica en donde se vive un alejamiento de la calidez del acercamiento del diseñador con la gente como interprete de sus necesidades a resolver. O en otro nivel, el acercamiento a su objeto como pieza única, (sin rozar en el romanticismo de dicha idea). La unicidad de un objeto ya no es lucha, sino competencia. Y sobre los más desbordados e inhumanos actos que desgarran lo humano, y desgastan toda producción. Adquiriéndose como perturbaciones en la formación de la conciencia.

Históricamente, se reconoce el estándar como tipo, modelo, o referencia; también es una norma, que adquiere diferentes matices de reflexión, ya que está determinada por la cultura, y pueden darse en diferentes niveles. Sin embargo, la estandarización como proceso de racionalización refleja su aspecto contradictorio, pero como racionalidad será una vía fecunda para la ampliación de la conciencia del diseñador en sus procesos.

El diseño estandarizado racionaliza costos de la producción; sin embargo, evidencia la estructuración de relaciones sociales o su fragmentación. Esta es una de las contradicciones más marcadas de la estandarización: la lucha entre la racionalidad y la racionalización. Constante contradicción ejemplo y tema del material cinematográfico *PlayTime* de Jacques Tatí, quien en 1967 pone en evidencia por medio de una crítica urbano arquitectónica las contradicciones tecnológicas, y las banalidades de la sociedad en torno al desarrollo estandarizado de los objetos. En donde la identidad paga tributo a la repetición, bajo la ironía de una coordinada coreografía escenográfica; el carácter identatario del objeto de diseño se pierde en la multiplicidad de la repetición, reflejo de una sociedad al servicio del consumo por alcanzar un status social.



**Imagen 10**. Fotograma de la película Playtime de Jaques Tatí. 1967.

Fuente: http://socearq.org/2.0/2015/03/05/playtime-de-jacques-tati/

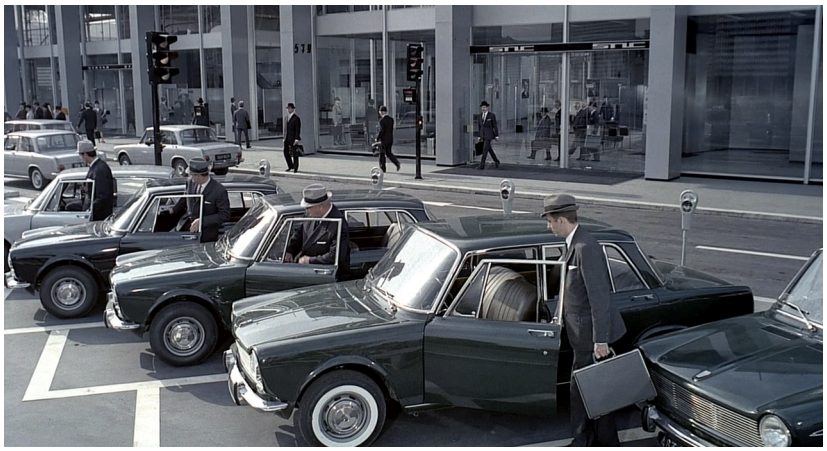


**Imagen 11.** Fotograma de la película Playtime de Jaques Tatí. 1967.

Fuente: http://socearq.org/2.0/2015/03/05/playtime-de-jacques-tati/.

En retrospectiva, cuando fue propuesto el 'Dom-ino' de Le Corbusier buscaba, precisamente, encontrar un equivalente industrializado de los modelos vernáculos del pasado. Aunque este modelo nunca se puso a prueba, fungió como un genotipo (síntesis) a partir del cual desarrollar una arquitectura simbólica representativa de un nuevo paradigma productivo.

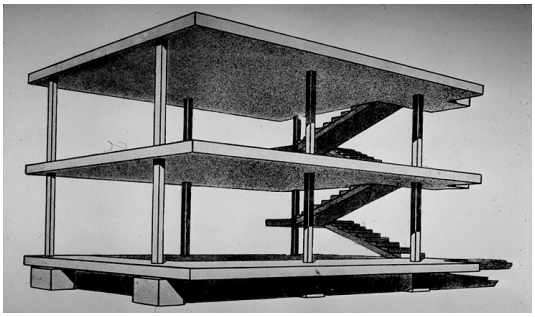


**Imagen 12.** Propuesta Domino de Le Corbusier. 1926

Fuente: http://www.arqred.mx/blog/le-corbu/

De esta manera, el atender el sentido dialéctico del término límite como estandarización en el diseño, permite reflexionar sobre la optimización funcional y tecnológica, que ha puesto en duda su verdadero objetivo, y eficacia, al verlo volcado contra el ser humano mismo.

Por ejemplo, hace ya algunos años, la empresa ICA junto con el Arq. Carlos Garciavelez, realizaron un fallido proyecto llamado 'Casaflex', el cual consistió en la construcción de un objeto en bloque por medio de módulos estructurales prefabricados de concreto, que bien podrían ser casa o comercio, lo que de partida es ya un error metodológico y experimental, ya que no se pueden equiparar las necesidades específicas de cada uno de estos géneros, y sin un usuario concreto. Por supuesto que dicho proyecto resultó un fracaso.

La estandarización tendría un origen cultural en el mejor de los casos, surgiendo de la experimentación, de atender los hábitos y costumbres como procesos constructivos del objeto mismo; y en otros casos, es parte del modelo económico capitalista el que rige su producción y que nos muestra su carácter contradictorio. Al hacer del consumidor una pieza más dentro del funcionamiento de un mecanismo social alienante.

Por supuesto, que no hay objeto de diseño que no haya pasado por un proceso de racionalización productiva, lo que permite el desarrollo de la sociedad, y hace posible que funcione como tal. Sin embargo, es latente y patente el peligro de la mecanización y automatización dentro del proceso. Aún entendiendo los contextos de inserción de los objetos producidos en masa, suele entrar en contradicción en el diseño: la tecnología y el acto creativo dentro del proceso económico y mercantil.

Las categorías económicas tienen una realidad concreta y objetiva, y ello de dos maneras: históricamente (momento de la realidad objetiva) y actualmente (elementos de la objetividad social). Y es esta doble realidad que encadenan, vuelven a entrar dialécticamente en el movimiento total de mundo. Pero para ello, hay que entender en alcance y profundidad, cómo se concretan en el proceso productivo de diseño y la arquitectura. Por ello, su consideración como parte del análisis y reflexión del límite en el diseño, ya que demarcan territorios de actuación y extensión de la posibilidad del cambio.

## 1.3. Experiencias límite: angustia, melancolía y soledad

*"¿Quién, en el seno de ciertas angustias, en el fondo de algunos sueños, no conoció la muerte como una sensación destructora y maravillosa con la que nada puede compararse en el orden del espíritu?"*

*A. Artaud*[29]

En primera instancia, se tiene que hacer una distinción o concesión, ya que el *pathos,* es una cualidad, y por lo tanto, no es finita, ni infinita. Sino que corresponde a una identificación interna, a un proceso de interiorización, a un estado interior; y que según Aristóteles, es el acceso a la comprensión más profunda de la existencia. Por lo que la referencia queda aplicada al análisis de los límites afectivos de las estructuras psíquicas específicas del diseñador, quien es necesario que se reconozca en la estructura interna del proceso, ya que la objetivación de los procesos internos garantiza el acceso a formas específicas de hacer, en las que el propio diseñador se reconoce en sus objetos, y se concibe consciente de sus propios modos de diseñar. Y esto representa el paso de lo cuantitativo a lo cualitativo, como parte del método dialéctico que permite hacer esa transfiguración o transformación de estos estados a un particular estadio creativo de superación. El ser cualitativo es en sus relaciones una unidad concreta, unidad de varios instantes sucesivos, en donde la cualidad cede paso a la transformación desde la finitud dialéctica de su devenir.

Tanto la angustia, la melancolía y la soledad no surgen aisladas, sino dentro del proceso de socialización del diseñador. Se caracterizan por una doble subjetividad: una lógica y una social. El pensamiento se rebela, y se presenta como un acto de sublevación individual frente a lo social, por la existencia de conflictos y contradicciones entre el uno y los otros ante la desigualdad de la realidad. Estos estados forman parte de la organización mental frente al mundo, en donde es necesario reconstituirse frecuentemente, lo que requiere un exceso de voluntad. Representan una realidad psicológica que posee un potencial, una vez superado su aspecto negativo, es decir, la negación de la negación.

---

[29] Artaud, A. *El arte y la muerte*. p. 27.

Les nombro experiencias límite porque están instaladas en el borde afectivo y emocional que influye directamente en el comportamiento y en cualquier acción, en la percepción, cognición y conducta, y por lo tanto modificarán el modo de pensar y el hacer creativo del diseño.

La angustia y la melancolía son trastornos anímicos y emocionales en los que se perturba e invierte o distorsiona el orden del mundo. Se sabe por estudios neurofisiológicos que hay una activación de determinadas áreas corticales que establecen particulares relaciones de percepción y conciencia. La soledad, en este caso, es sólo su consecuencia. Se caracterizan por la introspección, ese encuentro con uno mismo después de algún encuentro o desencuentro con el mundo real, que desemboca en un arrostramiento con los propios demonios y con la seducción de los deseos.

Estos estados en un grado análogo al onírico, manifiestan formas de pensamiento que se les reconoce por su carácter complejo, sincrético, de condensación y desplazamiento de imágenes. Freud ha demostrado que hay "dos factores principales que contribuyen a la formación de las imágenes de los sueños: la condensación, por la que la imágenes dispares se fundan en una, y el desplazamiento, por el que las cualidades pertenecientes a un objeto se transfieren a otro."[30] Y este es un proceso análogo a dichos estados.

Debemos partir que toda estructura cognitiva funciona bajo principios dinámicos aleatorios, en donde las fluctuaciones –aleatorias también- del comportamiento neuronal actúan sobre determinados límites para comprender y actuar en la realidad. Hay personas muy creativas en las que éstas se desarrollan de manera paralela; y cuando este carácter aleatorio se desborda, o traspasa el límite coherente de la realidad, se encuentra en estados muy próximos a la psicosis, pero este andar en el borde no niega, de modo alguno, su potencial creativo.

Históricamente, la psicopatología ha ayudado a comprender muchas manifestaciones sociológicas y evidentemente psicológicas en los procesos productivos. Sin embargo, hay que reconocer que tanto en la angustia como en la melancolía, como experiencias límite puede haber un vuelco patológico o más bien mórbido, es decir, de enfermedad, un repliegue en sí mismo del límite, o el despliegue longitudinal del mismo.

Según Ribot, la diferencia entre lo normal y lo patológico no es de grado sino de naturaleza. Argumentando que la conciencia normal es la conciencia conceptualizada, y por lo tanto socializada; la conciencia patológica es

[30] Vygotsky, L. *Pensamiento y lenguaje*. pp. 84-85.

incapaz de organizarse lógicamente, es una conciencia desocializada. Sin embargo, todo trastorno mental posee en su núcleo una dimensión social.

Cabe aclarar que en la sociedad actual, cada vez los límites entre lo normal y lo anormal de una psicopatología se han ido difuminando. Todos padecemos –en menor o mayor grado- trastornos o perturbaciones que conforman la organicidad (de organización) de nuestra mente frente a la contradictoria realidad. Por lo que aparecen como una necesidad de constante ajuste, adaptación y superación en el desarrollo cognoscitivo humano en general, y en el diseñador en particular.

En el sistema capitalista, así como en todo conjunto de las contradicciones productivas, ideológicas, económicas, políticas y culturales de la sociedad actual exigen cada vez mayor gasto de energía psíquica para adaptar nuestra acción a toda situación y circunstancia. Nuestra actualidad es agotadora, se requieren mayores recursos psíquicos para ser y hacer en el mundo. Esta complejidad creciente de la vida social es directamente proporcional al aumento de tensión psíquica. Cada vez se hacen más evidentes y profundos los conflictos y las contradicciones dentro de los procesos productivos, por lo que es necesario desarrollar e integrar estos recursos psíquicos dentro del desarrollo lógico y consciente del proceso del diseño. Hay que avanzar sobre esta tensión psíquica como instrumento dialéctico para transformar desde el diseño el medio social y las condiciones de vida. Dentro del nivel fisiológico, hay que tener en consideración que la tensión psíquica implica un agotamiento y un desgaste del sistema nervioso, y por lo tanto acelera los procesos neurovegetativos. Pero dentro del plano psicológico, es necesario superar el límite del pensamiento bifurcado y fragmentado por los conflictos y contradicciones, -esto gracias a la plasticidad neuronal, registrando las interacciones- que permiten el cambio o canalización –positiva- de pensamientos, emociones, sentimientos e instintos.

Estas contradicciones que van desde lo económico, la lucha de clases, la cultura, el sistema social, la personalidad del diseñador y su particular proceso de vida, más las contradicciones y conflictos propios de la disciplina, como la engendrada por la especialidad, se constituyen como una parcialidad, como terreno parcelario, así como la burocracia académica, la desigual competitividad frente a los que poseen los medios de producción, o frente a la heredada fama de títulos y re-nombres, y el despotismo. El propio diseñador se ve 'obligado' a desempeñar papeles contradictorios, unos adquiridos y otros impuestos socialmente; el conflicto que lo desgarra en la interiorización de este conflicto externo de su participación social. Por

ello el riesgo de fragmentaciones y seudo-concreciones en la producción del diseño. Y que desgraciadamente predominan en la actual práctica.
Por otro lado, no es de extrañarse que poco se hable del tema en ninguna disciplina del diseño, ya que socialmente son estados estigmatizados por la sociedad, por el gremio, por el mundo en general. Por querer mantener las apariencias, no se habla de las angustias del diseñador, de sus estados melancólicos o de tristeza; sino que generalmente se le aprecia como si su objeto surgiera en un acto de magia, como figura inmaculada y puramente creativa; como si no tuviera una vida personal totalmente engarzada con su hacer; como si no evaporara sus estados anímicos en el proceso; se le trata como si no hubiera penumbras que superar, conflictos y contradicciones que resolver –en lo individual y en lo social-. Se le trata como semi-dios, figura clásica y excelsa de creación que parte de la nada, como un ser intocable e incuestionable. De ahí radican profundas problemáticas en la historia del diseño, su grave fragmentación de los procesos productivos; los desbordados egos y activo despotismo.

La aparente discontinuidad de estos estados psicológicos, es sólo en apariencia, ya que fijamos la atención sobre alguno de ellos, pero cada uno es llevado por la masa fluida de nuestra existencia psicológica entera, como declara Bergson.[31] Y cada uno de ellos puede ser el momento de activación de una zona móvil que comprende todo lo que sentimos, pensamos y queremos. "Pero como nuestra atención los ha distinguido y separado artificialmente, está obligada a reunirlos en seguida por un lazo artificial. Imagina así un yo amorfo, indiferente, inmutable sobre el que desfilarían o se enhebrarían los estados psicológicos que ella ha erigido en entidades independientes" […] "Si nuestra existencia se compusiese de estados separados de los que un 'yo' impasible tuviese que realizar la síntesis, no habría para nosotros duración. Porque un yo que no cambia, no dura, y un estado psicológico que permanece idéntico a sí mismo, en tanto no es reemplazado por el siguiente estado, no dura ya."[32]

No hay ser humano que no experimente estos estados psíquicos, con su respectivo nivel emocional e intelectual, de pensamiento, entendimiento, reflexión, y su derivada acción (ya sea pasiva o activa). Aunque hay que considerar las variaciones causales de las situaciones que las originan, hay determinadas características que surgen del intercambio peculiar con el mundo, sus seres y sus objetos desde el particular proceso de vida del

31 Bergson, H. *La evolución creadora*. p. 13.

32 *Ibíd.* p. 14.

diseñador en este caso. El objetivo de esta compleja experiencia es hacerlo consciente, para poder vislumbrar su potencial creativo.

La angustia y la melancolía son trastornos originados por alguna contradicción o conflicto cognoscitivo, en correlación estrecha entre lo social y lo individual. Hay una perturbación y distorsión de la realidad como una disposición afectiva particular, en la que hay dolor, entendido éste como sufrimiento o padecimiento de la realidad. Esto aunado a los conflictos internos y de personalidad, bajo el carácter sociológico que se le asigna.

El contexto social, económico, político engendra el conflicto, por sus contradicciones internas de todo aquel mecanismo que interviene en el de los procesos productivos del diseño, incluyendo sus etapas como la distribución, el consumo, y todo aquello que señala el carácter mercantil del objeto de diseño. También se da el arrostramiento con la realidad, cuando en el proceso de formación del estudiante, no se le proporciona el contacto real con la gente y sus necesidades concretas, con las problemáticas y necesidades socialmente relevantes a resolver; problemáticas totalmente extensibles a la distancia abismal o ruptura evidente entre teoría y práctica, acentuando el poco o nulo compromiso del diseñador con la cultura.

El punto es entender estas contradicciones internas en su movimiento, que va desde la subjetividad hacia la objetividad del diseño. Es decir, que estas experiencias límite tienen que ser superadas y potencializadas de modo consciente para canalizar su contenido en el ámbito creador, ya que la orientación de los estados de conciencia, en el sentido del porvenir, son los reguladores de la intensidad emocional que el diseñador imprime en sus modos de 'hacer'. Y como veremos en el próximo capítulo, en donde se analiza que una de las funciones necesarias del lenguaje en la reorganización de la percepción es crear nuevas relaciones entre las funciones psicológicas.

Los procesos creativos o poiéticos reiteran la primacía de la imaginación en la vida anímica, y la eficacia psíquica de las satisfacciones sustitutivas que ofrece el arte, por un lado, y por otro como fuente de la realidad. Así como también el otro lado que muestra la supresión, persecución y estigmatización social que se ha hecho de dichos estados, y de su cuestionable producción creativa, pero indudablemente no dejan de evidenciar su extraordinario potencial del misticismo de los laberintos de la mente.

Por ejemplo, el hermetismo en la literatura se revela claramente por movimiento francés de los 'poetas malditos' iniciado por Baudelaire. Y probablemente antecedido por el grupo de poetas prerrománticos ingleses que se le llegó a llamar de "La Escuela del Cementerio" del S.XVIII (Poetas

del Cementerio). Han sido movimientos perseguidos y criticados por transgredir la tradición literaria de aquella época, y evidenciar sus oscuras contradicciones político, económicas y sociales, como la obra de Hölderlin (1770-1843) y Marceline Desbordes-Valmore (1786-1859). O los casos específicos de los llamados 'Poetas Malditos', que a partir de la publicación del escrito homónimo de Paul Verlaine en 1884, se encasilla la extraordinaria producción literaria de: Edgar Allan Poe (1809-1849); Théophile Gautier (1811-1872); Charles Baudelaire (1821-1867); H.P. Lovecraft (1890-1937), entre otros.

En la especificidad de la producción arquitectónica, por ejemplo, aparece el desprecio por la producción del periodo Gótico, que evidenció las contradicciones políticas y religiosas, surgidas del prejuicio de lo que se considera normal y lo anormal, evidenciando la negación de la parte del psiquismo que incomoda y se evade. Marcando el rechazo que se vive cuando no se encaja con lo normalmente canonizado en la academia, en rebeldía contra imposiciones idealistas que se alejan de la realidad profesional. Otro ejemplo de ruptura epistemológica que lo representa, es la arquitectura Futurista, que a favor de un cambio paradigmático, consistía en ampliar esos límites epistemológicos de la producción de aquella época, cuyo manifiesto tenía como base las ideas filosóficas de Bergson, referente al tiempo y al flujo, al cambio y a la intuición (aunque existiera una adulación agresiva a la máquina).[33]

El nacimiento de todo el género musical conocido como las Danzas Macabras; las extraordinarias obras de Mozart (1756-91) *Réquiem*; La *Danza Macabra* (1874) de Camile Saint- Saëns (1835-1921); La *Danza Macabra* de Franz Lizst (1983-59), y 'Totentanz'; éste último término fue todo un movimiento de producción creativa en Alemania. O *La Isla de los muertos*, de Rachmaninov (1873-1943); producciones que se fundamentan en toda una concepción simbólica medieval de igualdad ante la muerte, reconociendo la actitud de angustia y melancolía frente a la caducidad de la vida, y que de algún modo se relacionan con lo que se ha evadido y huido históricamente.

Hay vastos y asombrosos ejemplos sobre producción artística que evidencian dichos estados límite y su relación existencial dialéctica.[34] Lo que

---

[33] Curtis, W. *La arquitectura moderna desde 1900*. p. 107.

[34] La aparición del género musical 'Gótico' aparecido en el Reino Unido en los años 70, por ejemplo, ha expresando los más oscuros pasajes humanos. // Grupos como Sopor Aeternus; u otros ejemplos, como el canta autor australiano Nick Cave, o el músico inglés Nick Drake se les percibe como melancólicos, y que su música evoca espacios nebulosos, esta relación topológico anímica es una de las claves hermenéuticas de estos estados en escala de grises. Otro ejemplo,

ha mostrado que históricamente el ser humano ha buscado liberarse y evadir su propio poder volitivo y fáctico de sus acciones, así como el control de sus emociones, desde las más luminosas hasta las más oscuras, ha culpado y atribuido a otros, para poder escapar de sus propios errores. Por lo que corresponde al diseñador responsabilizarse de sus emociones, canalizarlas y resolverlas del mejor modo, ya que se reflejarán en sus procesos productivos, y propiamente creativos, sus fantasmas y obsesiones. Insisto que las causas de estas experiencias límite dependen de cada sujeto, aunque generalmente son producidas por el arrostramiento con la realidad, por separación, y aparente pérdida -de sí mismo-. Se pueden distinguir los efectos que identifican la vivencia del estado que recibe una intensa carga de anhelo en su imposibilidad de satisfacción, pero se conserva su integridad psíquica -que se apodera de ciertas señales y símbolos para formar una unidad de acción-, que a diferencia del camino patológico ésta se pierde, se fragmenta, y por lo tanto hay estancamiento, o un estado de suspensión que impide el desarrollo positivo o de sanación de la vivencia.

En un inevitable examen de la realidad, en una función crítica, en la auto observación, en la conciencia de sí y para sí, que llevan a la acción, se da un acto simbólico sublimado, es decir, transformado en su contrario creativo, atendiendo las contradicciones, para sustituir la forma real de relación, ampliando y profundizando las relaciones con el mundo. Esta dialéctica que encarna la finitud en el intercambio interior y exterior produce una transformación afectiva. Por lo que resulta difícil comprender que el término afecto tenga sentido sin una referencia a la conciencia de sí mismo.

Freud señala distintas posibilidades de transformación afectiva, una de ellas refiere a la transformación del afecto en los estado específicos de la angustia y la melancolía, en los que distingue claramente el aspecto subjetivo del afecto y los procesos energéticos que lo condicionan.[35]

Para entender esta transformación afectiva, se ha de entender que el concepto de afecto se analiza desde dos vías: a) puede tener un valor puramente descriptivo, designando la resonancia emocional de una experiencia por lo general intensa, pero con mayor frecuencia, b) el concepto implica una teoría cuantitativa de la catexis, que es la única capaz

---

lo es el cine de terror que evidencia ese lado lóbrego y sombrío del ser humano y que se ve como ajeno a sí. Considero el mejor representado por la obra de Carlos Taboada en México. O en el caso de la danza en Japón, la llamada Danza Butoh, que expresa dialécticamente todo origen existencial.

35 ‘’el afecto se define como la traducción subjetiva de la cantidad de energía pulsional”. // «[...] corresponde a la pulsión en la medida en que éste se ha desprendido de la representación y encuentra una expresión adecuada a su cantidad en procesos que percibimos como afectos». Laplanche, J. *op. cit.* p. 49.

de explicar la autonomía del afecto en relación con sus diversas manifestaciones. La catexis hace que cierta energía psíquica se halle unida a una representación o grupo de representaciones, a una parte del cuerpo, a un objeto, etcétera.[36] Lo que demarca el afecto con su sentido positivo y negativo transformando profundamente la propia percepción de sí, del objeto y/o espacio, y por supuesto, de la experiencia que se tenga al contacto con ellos. Se puede decir que hay una dosificación energética dependiendo de estado anímico en ese momento, que funge como registro psíquico, a partir del cual se aprecian o deprecian ciertas características espaciales.

Se considera también la necesidad del aparato psíquico de ligar las impresiones traumatizantes, o las que provocan un tipo de tensión, y que tiene que ser resuelta y disuelta, por ejemplo, la muerte; por cierto, profundamente relacionada con estos estados anímicos.

Se ha de reconocer que estos estados límite que se hacen cada vez más cotidianos, y que como procesos de interiorización modelan el comportamiento. Por lo que en aprovechar su potencial creativo radica la propuesta de estas líneas.

[36] Laplanche, J. *op. cit.* p. 12.

# De la angustia…

"Sólo el hombre se angustia, porque el hombre está condenado a romper todo entorno (Umwelt) para alcanzar su mundo (Welt)"

I. Caruso. [37]

La angustia es una estado de particular sensación y movimiento de la estructura psíquica y emocional del ser humano. Surge por el poder que tiene el humano de modificarse, transformarse a sí mismo, y que en un momento, se puede hacer extensible a la transformación de la realidad en el continuo intercambio interior y exterior. La angustia se origina cuando –aparentemente- no se puede hacer frente inmediato a ciertas situaciones; por ejemplo, cuando nos sentamos frente a una hoja en blanco para empezar a diseñar, y nos enfrentamos a nosotros mismos, a nuestros conocimientos, a nuestras carencias, a nuestro límites.

Por otro lado, sabemos que la angustia surge también como una reacción a la amenaza de un peligro, por lo que se convierte en conciencia, es causa de renuncias a los instintos, lo que da lugar a una inversión, en donde toda renuncia instintiva se convierte en fuente dinámica de la conciencia.[38] Lo que provoca una búsqueda de protección, y que puede desembocar en el aislamiento.

Freud, asegura que el aislamiento voluntario, el alejamiento de los demás es el método de protección más inmediato contra el sufrimiento susceptible de originarse en las relaciones humanas, ya que "El sufrimiento nos amenaza por tres lados: desde el propio cuerpo que condenado a la decadencia y a la aniquilación, ni siquiera puede prescindir de lo signos de alarma que representan el dolor y la angustia; del mundo exterior, capaz de encarnizarse en nosotros con fuerzas destructoras omnipotentes e implacables; por fin, de las relaciones con otros seres humanos."[39]

Otra técnica de protección es el desplazamiento, que consiste en reorientar fines que eludan la frustración del mundo exterior. En la angustia existe una tendencia a independizarse del mundo exterior, buscando las satisfacciones en los procesos internos, psíquicos. Hay cosas que sólo

---

[37] Caruso, I. *El psicoanálisis lenguaje ambiguo.* p. 63.

[38] Freud, S. *El malestar en la cultura.* p. 119.

[39] *Ibíd.* pp. 67-68.

pueden proporcionar un refugio fugaz ante los azares de la existencia, pero con la carencia de poder ser suficiente para hacer olvidar las contradicciones de lo real. De esta manera, la angustia se presenta y confirma como señal de lo real. Esto real se manifiesta en la experiencia como una operación subjetiva.

Generalmente, estos estados afectivos provocan la búsqueda de un espacio cerrado, oculto, cavernoso, se busca refugio del mundo. Es una necesidad de retiro que posee una temporalidad como sanación, para una nueva integración al mundo. Esta necesidad de refugio o la búsqueda del lugar en donde espacializar la intimidad ha permitido a varios diseñadores realizar sus mejores órdenes lógicos; de hecho, cuando uno se encuentra en estado melancólico busca un lugar solitario, busca apartarse, y ahí, lejos, reconstituirse. Lo que abre a ciertas tentativas secundarias de restauración del lazo objetal, lo que puede llevar al acto creativo o potencializarlo, ya que esta reconstitución se puede canalizar en el acto mismo de diseñar, del hacer.

Cabe aclarar que es un proceso que no siempre produce o conduce a la creatividad, ya que requiere de un esfuerzo consciente y volitivo, de un aglutinamiento positivo de afectos, pensamientos y sentimientos, para que así suceda. Pero así, la angustia revela un carácter creativo al superarla como resolución de símbolos integrados, recuperando su transparencia para proceder a una nueva objetivación, ya que la condición anímica del diseñador determina ciertas propiedades y polaridades hacia el espacio que lo rodea, le atribuye características, cualidades, y significaciones específicas que estructurarán al objeto de diseño. Y éste repercute en su temple anímico. La significación fundamental de la espacialidad de la estructura de la existencia humana refiere al espacio como una organización de experiencias, como diría Bachelard, ya que el carácter temporal de la existencia humana, refiere su condición espacial. Con la obra de este filósofo, se analiza entonces cómo la problemática de la estructura espacial de la existencia humana se evidencia más profunda que las reflexiones sobre el tiempo, pero considero que sin el tiempo no se podría concebir esta existencia misma espacializada.

Por otro lado, Bollnow empieza a considerar la diferenciación del espacio matemático, que al igual que el tiempo se puede diferenciar del vivido o vivenciado concretamente; pero en realidad somos tiempo espacializado, lo que cambia la percepción y la conciencia del mismo, pero ¿cuál sería la estructura para hacer la diferencia?, ¿tendría que ver con la duración percibida por la conciencia?, y de ahí analizar su relación con el espacio o la espacialidad de esa conciencia. Pero ¿cómo espaciamos la

conciencia?, ¿se puede acaso?, y ¿cómo?, pues ello depende de la topología existencial, es decir, de la posición del cuerpo y las relaciones que establecemos con ese espacio, lo cual constituye una estructura multidimensional que el sujeto ejerce sobre éste, y éste sobre el sujeto y que depende de las características de ese espacio, ya que se perciben límites, continuidades y discontinuidades. ¿Será que el espacio vivencial se nos da como cerrado y finito?, pues será físicamente o visualmente, pero no experencialmente, los significados y los recuerdos que en lo ulterior tengamos de un espacio o más bien, de un lugar, generará una actitud específica y un comportamiento, y es entonces cuando podemos hablar de un <<espacio>> vivencial del que nos habla Bollnow, por ejemplo, el cual posee un sentido psíquico, y por el contrario a la expresión de espacio vivido que se trata del espacio mismo en la medida en que el hombre vive en él, ese espacio como medio de existencia, espacio de desarrollo existencial. Pero aquí entramos en disertaciones de la presencia y ausencia del mismo ser humano en ese espacio, para poder pensar que él hace el espacio en el momento en que está en un lugar y que mientras no se viva, ¿se pondría en duda la existencia del mismo?, puesto que ya nos referimos al espacio concreto, real en el que transitamos día a día, espacio de despliegue.

Esta posición del cuerpo, referida a la topología existencial determina un sistema de referencias, estableciendo relaciones significativas, lo cual reactualiza el sentido temporal del espacio. El diseño cinematográfico es un gran ejemplo de estas relaciones espaciales, es uno de los ejemplos para analizar la posición y encuadre de la toma y la posición que el cuerpo (del actor) adquiere en pantalla y en la historia a narrar. Ello queda representado, por ejemplo, en las posibilidades de elección cuando se está en medio de un camino que se bifurca o un crucero que nos da 4 opciones de dirección y sentido. El camino elegido de entre otro o varios adquieren un significado que le da continuidad narrativa a la historia.

Esto también se puede relacionar con la angustia provocada por el miedo de caer a una profundidad sin límites, en el sentido kiekergaardiano, ya que el extravío o lugar desconocido provoca angustia, ya que no se pueden establecer las relaciones pertinentes con los elementos que rodean, y que se interpretaría como una desproporción temporal de la experiencia. A los espacios que se les atribuye el carácter de incierto, también dificultan establecer un rápido diagrama o esquema de orientación para establecer su recorrido (movimiento). Pero dialécticamente estos estados psicológicos y emocionales presentan un germen creativo al establecer los lazos o relaciones necesarias y pertinentes para poder actuar, y que tal vez, luego

de una inmovilidad por reconexión, se pueda tomar una decisión, conducir y adecuar el comportamiento.

Como se analizó anteriormente, la angustia es un angostarse, que se proyecta también espacialmente. Etimológicamente, angustia, proviene del *lat. angustus*. Derivado de angostura. Y que después del segundo cuarto del S.XV, tom. del latín *angustia*, que significa 'estrechez, o situación crítica.'[40] Esta estrechez representada por el flujo del pensamiento que se comprime, hay interferencias, correlaciones, fusiones, y sólo se pueden canalizar algunos ápices del pensamiento, por medio del análisis, que hay que ejercer sobre este estado, es decir, el separar ideas y cortar ramificaciones rizomáticas, antes de que su crecimiento desbordado impida su potencial creativo propuesto.

La vivencia de este estado se asemejaría al paso por un túnel angosto, oscuro, acentuando polaridades y contradicciones, y en donde se nubla –momentáneamente- toda posibilidad viable de elección y salida, por lo que se puede percibir como una pérdida de sí o de 'otro'. Posee también una temporalidad, es decir, una duración definida, ya que no se puede estar permanentemente en un estado de angustia, en ese estado de evasión por la invasión de una desbordada realidad.

Son momentos críticos del enfrentamiento a la vida, de arrostramiento a la finitud humana, a la impermanencia de todas las cosas, y por lo tanto a la soledad y a la muerte; en los que al final se tiene que surgir de la gris inmersión propia, estableciendo una nueva relación con el mundo, y es ahí donde se da una pulsión creativa, el rehacer y rehacerse, reconstruirse; un resurgimiento cuya génesis radica en la negación del sí mismo angustiado. Aunque en ocasiones, va acompañada de otros síntomas como la desesperación, la cual sí va conduciendo a la afectación de la materia física, es decir, se empieza a manifestar como enfermedad.

[40] Coromines, J. *Breve diccionario etimológico.* p. 33.




**Imagen 13.** Melancolía.
Alberto Durero. 1514.

Fuente:
http://www.taringa.net/posts/arte/13458559/Melancolia-I-de-Albrecht-D-rer-Alberto-Durero.html

La melancolía desde la antigüedad griega fue definida como un trastorno del temperamento, digamos ahora, de la conciencia; en donde Aristóteles partiendo del Corpus Hipocrático de los 4 Humores dio continuidad a su relación con la creatividad, y específicamente con la genialidad, en el intento de resolver las contradicciones entre el mundo de los objetos materiales y el de las ideas mediante una interpretación de la naturaleza.

Los 4 humores eran: la sangre, la bilis amarilla, la bilis negra y la flema, los cuales determinaban el carácter del individuo dependiendo de su proporcionalidad en el cuerpo. La correspondiente a la melancolía, era la bilis negra. Esta doctrina dominó por muchos años el desarrollo de la fisiología y la psicología. Trataba de reunir en una estructura las relaciones entre el macrocosmos y un microcosmos.[41] Hasta poder encontrar un expresión numérica proporcional (o en equilibrio) a la existencia física y

[41] Empédocles fue de los primeros en establecer unidad del macrocosmos y microcosmos, intentando demostrar una conexión sistemática entre los factores físicos y mentales, es decir una teoría psicosomática del carácter.

espiritual. Esto derivado de una serie de categorías tetrádicas de los pitagóricos: Tierra, aire, fuego, aire; primavera, verano, otoño, invierno; o las cuatro entidades cósmicas concretas: el Sol, la Tierra, el cielo, y el mar). Y en donde se creía en la influencia externa de éstos en el grado de sensibilidad, y en la determinación de la condición mental del hombre, y que en algún momento dado podían provocar un desequilibrio, considerado creativo. Creyéndose que la preeminencia intelectual era una consecuencia natural. Por lo que históricamente, la melancolía se ha asociado con una alteración mental, con la locura, con la creatividad, y con la astrología, ya que se creía que quienes la padecían estaban bajo el influjo del planeta Saturno.

Sabemos que la melancolía no es necesariamente un estado patológico, como explicaba anteriormente, ya que depende de los niveles de conciencia, de los límites de la normalidad y de la anormalidad. Por lo que considero a la melancolía como lo normalmente anormal. La melancolía se ha podido ver de dos maneras: 1. como la formación de carácter, y 2. Como la conformación de estados de ánimo particulares; ambos oscilando entre la catarsis creadora y/o la tristeza pérfida (extrema); pudiendo ocasionar trastornos de la imaginación y del entendimiento, y de todo acto de que ello se derive, en esa temporalidad particular. Habría que definir los límites que las definen y los puntos de intersección que las hacen confluir y las diferencias que hacen distancia, para poder abrir senda a lo correspondiente que al diseño se propone.

Para ello, podemos considerar que para Freud, "la melancolía se caracteriza psíquicamente por un estado de ánimo profundamente doloroso, una cesación por el mundo exterior, la pérdida de la capacidad de amar, la inhibición de todas las funciones y la disminución del amor propio."[42] Estado caracterizado por los reproches y acusaciones del que el sujeto se hace objeto. Esta idea viene desde Platón, quien hablaba del 'furor' como una extrema sensibilidad, medida por la capacidad de experimentar el dolor y sufrimiento.

La melancolía se presenta así como una real conciencia de la finitud, y digo real, ya que no hay ruptura con la realidad, sino precisamente es una secuela del arrostramiento con la misma; considero que es un estado de crisis, que se da en el presente, pero por una confrontación del pasado con el futuro, en donde caminos no encuentran continuidad aparente o reversibilidad. Pero fungen como puente para reforzar el mismo presente, es un estado de curación de la realidad misma (aunque en un nivel no haya

[42] Freud, S. *El malestar en la cultura*. p. 279.

conciencia de ello). La memoria en el estado melancólico, actúa con cierta peculiaridad agudizando las imágenes mentales a un supuesto destiempo que afectaban con vehemencia la mente, y el intenso flujo de recuerdos se vuelca sobre sí. La melancolía como la persistencia de una vivencia, no es precisamente una evocación, con todo y el revivir sentimientos de aquella pasada experiencia, sino es enfrentar o arrostrar con la historia personal el presente. Conteniendo un vasto material para la construcción creativa por una yuxtaposición de imágenes (espacio-temporales), experimentando los correspondientes estados emocionales. Y debemos considerar también que la característica de todo momento de crisis es la flexibilidad y la apertura que representa al cambio.

Por otro lado, esta proyección o confrontación ulterior la asocio con la muerte, lo que remonta de nuevo a la relación con los 4 humores aristotélicos; el relacionado con la melancolía que era el de la bilis negra, cuyo color lo relacionaban con la muerte.

La melancolía constituye también una reacción a la pérdida de un objeto amado. La pérdida es de naturaleza más ideal o inconsciente, y que aparentemente, de desconocida causa, emerge como consecuencia a una labor aflictiva y conflictiva que absorbe al yo. Puede presentarse como una disminución del amor propio, que es un considerable empobrecimiento del yo, y extiende su crítica al pasado, cuyo efecto provoca "insomnio, inapetencias y un sojuzgamiento muy singular desde el punto de vista psicológico, del instinto que fuerza a todo lo animado a mantenerse en vida."[43] Esto es una impresión enigmática, ya que Freud afirma que no se sabe qué es lo que absorbe por completo a quien la padece, pero yo propongo que es la conciencia de la muerte, la finitud, al concienciar la impermanencia de las cosas y seres. Partiendo de la premisa que en los procesos de duelo se vive análogamente a lo experimentado en la melancolía; es un duelo o una lucha consigo mismo y con el mundo. Etimológicamente duelo significa: 'desafío', combate entre dos. También del *lat. duellum,* que significa alteración del sentido.[44] Entonces así, la melancolía se puede ver así como un duelo, en la que se da un movimiento en el punto de encaje de la manera de entender todo objeto, persona, realidad, y a uno mismo. En este punto, se da una clara relación con el diseño, ya que los desafíos son un constante motor del mismo proceso creativo, propositivos de cambios de sentido del objeto, es decir, de los

[43] Freud, S. *El malestar en la cultura.* p. 282.

[44] Coromines, J. *op. cit.* p. 200.

modos de entender y proponerlo, ante toda alteración del sentido al que se confirman en su relación social, y a su inserción en la ciudad.

El uso de las fragilidades emocionales, que generalmente son evadidas, desechadas, ignoradas, conducen al pensamiento latente de la existencia, lo cual devela su carácter profundo en la estructuración de la personalidad de diseñador, ya que se manifiesta como una autocrítica que puede realmente aproximarse al conocimiento de sí mismo. Careciendo de todo pudor frente a los demás, apareciendo el deseo de comunicar a todo el mundo sus propios defectos, como si en este rebajamiento hallara una satisfacción. Existe una descripción exacta de su situación psicológica, que pone en evidencia una contradicción, que según Freud, representa la pérdida del objeto que infiere en su propio yo.

La afección del melancólico abre una vía en la constitución del yo humano. Al situarse una parte del yo enfrente de la otra y la valora críticamente, como si la tomara por objeto. Esta objetividad vivida presenta una instancia crítica disociada del yo, y que pertenece junto con la censura de la conciencia y a un examen de la realidad a las grandes instituciones del yo. Resaltando el descontento con el propio yo. Por ejemplo, la pobreza o la ruina ocupan un lugar preferente entre las afirmaciones o temores del enfermo.[45] S. Freud afirma que los reproches con los que el paciente se abruma corresponden en realidad a otra persona, a un objeto erótico, y han sido vueltos contra el propio yo. Lo que da la clave para el cuadro patológico. Aunque también en estos reproches existen algunos referentes verdaderos al yo. Los lamentos, por ejemplo, son acusaciones. Las reacciones de su conducta "parten aún de la constelación anímica de la rebelión, convertida en disociación melancólica por cierto proceso."[46] Por lo que aparecen desviaciones de la conducta frente a la existencia psíquica del objeto, evidenciado en lo mecanismos de ambivalencia, de identificación y hasta en los procesos de regresión, que aparecen como motor del conflicto.

Las causas de la melancolía comprenden todos los casos de ofensa, postergación y desengaño, que pueden introducir a la relación con el objeto una antítesis de amor y odio; o intensifica una ambivalencia existente.[47] "La ambivalencia constitutiva pertenece de por sí a lo reprimido, y los sucesos traumáticos, en los que ha intervenido el objeto, pueden haber activado

---

45 Freud, S. *El malestar en la cultura.* p. 283.

46 *Ibíd.* p. 284.

47 *Ibíd.* p. 287.

otros elementos reprimidos."[48] De este modo, la sombra del objeto cae sobre el propio yo. Por ello se transforma en una pérdida, conflicto del yo, discordia crítica del yo y el yo modificado por la identificación.

Esta "identificación es la fase preliminar de la elección del objeto, y la primera forma, ambivalente en su expresión, utilizada por el yo para distinguir un objeto."[49] Lo que Freud relaciona correlativamente a la fase oral o caníbal del desarrollo de la libido, ingiriéndolo, o sea devorándolo. Aquí hay una relación histórica y referencia mitológica con Saturno que aparece devorando a sus hijos, de donde proviene una interpretación analógica de la relación de la tristeza y la melancolía y su influencia saturnal en el ámbito creativo. En donde Saturno ha simbolizado el tiempo, que todo lo devora. Pero también ha sido relacionado con la cosecha, la fertilidad y la abundancia. Lo que establece una estrecha relación simbólica entre el tiempo y la creatividad. Ante la temporalidad limitada de lo humano se ha de producir y crear su mundo.



**Imagen 14**. Saturno devorando a sus hijo. PP. Rubens 1636-37.

Fuente: http://portal.protecturi.org/saturno-devorando-a-sus-hijos-de-pedro-pablo-rubens/

En la melancolía prevalece un estado de inmersión profunda, de introyección, así como también de inhibición; y hasta cierto nivel, un estado de identificación narcisista. Recordando que S. Freud también considera la identificación narcisista como expresión de una comunidad, lo que se relaciona con el carácter relacional entre lo social y lo individual. El estado de inhibición y de restricción del yo es expresión de su entrega a la aflicción. Y la aflicción según Freud, es la reacción a la pérdida de un ser amado o de una abstracción equivalente, es decir, una reacción ante la pérdida, hasta aparente de sí mismo, por lo que el mundo aparece desierto y empobrecido. Esta destrucción o pérdida del propio yo, es sólo en apariencia, ya que el yo no puede darse muerte a sí mismo, "sino cuando el retorno de la carga de objeto le hace posible tratarse a sí mismo como un objeto; esto es cuando puede dirigir contra sí mismo la hostilidad hacia un objeto; hostilidad que representa la reacción primitiva del yo contra los objetos del mundo exterior."[50]



**Imagen 15.** Goya. Saturno devorando a su hijo 1820-23.

Fuente: http://www.biografiasyvidas.com/monografia/goya/cuadros26.htm

Sin embargo, las causas son diversas que las particulares de la aflicción, la cual sólo es provocada por la muerte del objeto. En la melancolía se traban combates (lucha-conflicto) aislados en derredor del objeto dentro de huellas mnémicas objetivas.

Por otro lado, las relaciones sociales y ambientales también van determinando la conducta del individuo, así como presentando el insomnio

---

[48] *Ibíd.* p. 293.

[49] *Ibíd.* p. 286.

[50] *Ibíd.* p. 288.

y repentinos estados de ensoñación. "El insomnio de la melancolía, testimonia, quizá, de la rigidez de este estado, o sea, de la imposibilidad de que se lleve a cabo la retracción general de las cargas, necesaria para el establecimiento del estado de reposo."[51] Ya que esta perturbación anímica se debe a los conflictos internos y referentes a la personalidad, y al carácter sociológico que se le asigna al miedo a la ruina y al empobrecimiento, debido a que la melancolía atrae contra-cargas (doloroso sufrimiento) alcanzando un total empobrecimiento del yo, resistiéndose a su deseo de dormir. Sin embargo, Freud considera que hay, en lo cotidiano, un alivio melancólico durante las horas de sueño.

La melancolía como desenlace de los conflictos, abandona el objeto una vez que se siente amenazado, "pero sólo parece retraerse a aquel punto del yo del que había emanado. El amor elude de este modo la supresión, refugiándose en el yo. Después de esta regresión de la libido puede hacerse consciente el proceso, y se representa a la conciencia como un conflicto entre una parte del yo y la instancia crítica."[52] Es un arrostramiento con la ausencia, produciéndose una activación particular de recuerdos (dolorosos), de los que debe existir un desligamiento consciente paulatino. Pero es un desligar y evitar ligar de nuevo con su sentido negativo, sino negar este estado y superarlo, convirtiéndolo en lo afirmativo y positivo creador.

Por ello, se puede proponer la melancolía como una constante lucha para fortalecer la voluntad, restituir y revisar motivos que mueven hacia la acción. En sí misma, no es un estado creativo, requiere de la participación de la conciencia y/o reconocimiento consciente del estado por parte del diseñador para potenciar el movimiento hacia la acción. Es una transición o proceso difícil, ya que se van acumulando muchos pensamientos, imágenes, recuerdos, emociones, pero es posible encaminarlos o darles un cause prolífico.

La idea de –furor- que Aristóteles retoma para su Problema XXX,[53] relativo a la melancolía, fue la base platónica para reconocer los altos dones creadores, para reconocer y explicar la genialidad. El furor vino a ser visto como una sensibilidad del alma, y la grandeza espiritual vino a medirse por su capacidad para experimentar, y por encima de todo, para sufrir.[54]
Desde el problema de Aristóteles se ha entendido "que aquellos dotados de un espíritu sutil y una gran inteligencia caen con frecuencia en la melancolía,

---

51 *Ibíd.* p. 289.

52 *Ibíd.* p. 293.

53 Aristóteles. *El hombre de genio y la melancolía (problema XXX).* Ed. Acantilado. Barcelona. 2007. 121pp.

54 Panofsky, Klibansky y Saxl. *Saturno y la melancolía*. p. 63.

puesto que son rápidos de movimientos, poseen una enorme facilidad para la anticipación, y para imaginar."[55] Elementos necesarios para concretar el acto creativo. Al ser la melancolía un estado polimorfo, de multiplicidades y de movimiento polar, abre otros campos de sensibilidad que influyen en la creatividad, extendiendo la potencialidad de ser en sí mismo, varios posibles caracteres humanos; así como desplegando una liberación de la acumulación de carga tensional al final del proceso melancólico, y de ahí su carácter operativo dentro del diseño como parte de un proceso catártico.

Por supuesto que el proceso melancólico afecta el modo de pensamiento y de la percepción espacio - tiempo, la cual se presenta como una expansión, contraria a la de la angustia, que ésta es una compresión o contracción espacial. Estos cambios perceptivos influyen indudablemente en el modo de diseñar, al momento de aportar al objeto atributos, cualidades y significados.

La melancolía posee una espacialidad concreta, tema que ha sido desarrollado por H. Tellenbach, quien investigó que en este estado psicológico (o en un momento dado psicopatológico), resalta la pérdida de dimensión espacial de profundidad, y se percibe todo como más plano. Conforma parte de los estados llamados mórbidos, en donde todo pareciera lejos de uno, ya que se dice que el melancólico ha perdido la cercanía, pero ¿será un vaciamiento de la participación afectiva?. Es un estado que proyecta un vacío interno y uno exterior. Se pierden algunos nexos, así como relaciones que se suprimen con el ambiente, el espacio y con los objetos con los que tenemos contacto. Así como en la angustia que todo se estrecha y se vuelca contra sí mismo, oprimiendo, en la melancolía es como si todo se hiciera penetrable acentuando la soledad.

Por otro lado, Binswagner desarrolló desde el ámbito psicopatológico la relación entre ánimo eufórico y su forma correspondiente a la espacialidad humana. Explicando que hay fuga de ideas, espacio liso, luminoso, siempre ven salidas, es plástico, moldeable, abierto, optimista, posee amplitud, no aplasta. Entonces, ¿cómo interfiere en la creatividad los procesos de diseño esta melancolía y percepción espacial?, interfiere directamente, ya que considero que estos estados con tintes psicopatológicos son potencial creativo en el diseño, partiendo de que es un estado generalizado y se producen alteraciones de la percepción espacio-temporal, por lo que en momento de proyectar y resolver un objeto, influyen directamente en el

[55] Rufo de Efeso. *De cogitatione melancolica. p. 217.* Citado en Aristóteles. *op. cit.* pp. 64-65.

modo de cualificar los rasgos distintivos de un espacio. La influencia del estado anímico del diseñador en el momento de diseñar influye directamente en la atribución de significados, y caracterización de un espacio, formalizados como atributos materiales.

Boullée, en su texto *Ensayos sobre el Arte,*[56] atribuye a la arquitectura funeraria la función de perpetuar la memoria, confirmando en este género la evidencia del carácter poiético del proceso.[57] Materializada en su llamada 'arquitectura enterrada', porque la tierra posee una parte de ella. De sus reflexiones sobre alguno de sus recuerdos, lo que él nombró 'arquitectura de sombras', inspirada en la melancolía provocada por una visita nocturna a un bosque, en el que la luz de luna provocaba un tenebroso y asombroso juego de sombras de los árboles sobre la tierra, imagen que lo impresionó en demasía, y que en su temeraria imaginación brotó la imagen de la muerte, resaltando lo sombrío de la naturaleza, y desde esa ocasión, tuvo la inquietud de aplicarlas a la arquitectura funeraria como intención de diseño, en donde la oscilación entre luz y penumbra, los juegos sombríos y un carácter melancólico, remarcaron el carácter simbólico del cómo Boullée propuso de su experiencia límite, una realidad consciente de diseño.

Este es un ejemplo singular y extraordinario, pero también demuestra la carencia de evidencia escrita por parte de diseñadores y arquitectos, en cuanto a este tipo de experiencias, son de las que no hablan, ni se escribe al respecto. Material que resulta necesario para poder superar el carácter empírico de cualquier ejemplo, o del desvío de una interpretación.

En la melancolía hay una intensa conciencia de la finitud, es decir, de la irremediable dependencia relacional con el mundo. El reconocerse limitado obedece a desplazamientos anímicos hacia los límites –bordes—de diferenciación entre el yo y el mundo. Así, la melancolía se presenta como un proceso dialéctico entre los límites de la conciencia en su relación con la realidad; proceso de análisis y crítica, ya que aparecen en contradicción y conflicto el yo con el mundo. "El conflicto que surge en el yo, y que la melancolía sustituye por la lucha en derredor del objeto, tiene que actuar como una herida dolorosa, que exige una contracarga, extraordinariamente

---

56 Boullée, É. *Arquitectura. Ensayos sobre el arte.* p. 121.

57 Para profundizar el tema de la poiesis en el proceso de diseño ver: Inzua, M. *Del diseño al objeto arquitectónico. representación de la voluntad y libertad humana.* Tesis de Maestría. UNAM. Facultad de Arquitectura. México. 2009. pp. 55-57.

elevada."[58] Es perjudicial perturbarla, ya que no se resuelve el conflicto. De este modo, la melancolía como desajuste temporal promueve la renovación de la relación con el mundo. Es un despliegue de posibilidades particulares del ver el mundo, bajo las ideas, imágenes, y símbolos, generando un modo otro de percibir la realidad.

La voluntad, la acción y actitud de cambio desempeñan un papel determinante en la constitución psíquica del diseñador, aunado a las circunstancias exteriores. Es un estado mudo, pero poderoso ante el principio activo del acto creativo que expresa y representa el impulso vital de sobrevivencia. Un ejemplo, de estos procesos lo he interpretado en la obra de A. Artaud, quien se ha convertido en un peleado emblema que se resiste a estigmatizaciones, y me da ocasión de interpretar su profunda propuesta de lo que fue nombrado 'Teatro de la crueldad', que en el fondo es un teatro de la confrontación, o yo le nombraría dialéctico, ya que se busca confrontar al sujeto ante su lógica cotidiana, creando un conflicto, (no busca una catarsis como la tragedia), sólo busca confrontar al sujeto en su más básica existencia finita: el ser. Se pone en escenario el cómo puede llegar a destruir su propia construcción (del ser) en acciones básicas, lejanas de su aparente lógica. Cuando en realidad está entretejido desde la más profunda psicología del sujeto.

La evidencia de la realidad en espera de develar ese verdadero ser humano en extensión de su finitud, buscando una visión otra de su naturaleza; y que desbordadamente se dice no pidió vivir en determinada sociedad. Representando una crisis de la distancia, de la indiferencia, del otro, y de su negación. Le llaman de la 'crueldad' porque muestra al ser humano en sus acciones más elementales ante sucesos poco comunes o no, pero que enfrenta la indiferencia de los demás. Artaud utiliza el lenguaje como extensión (expansión) de la acción, evidenciando procesos de disociación; siendo así una expresión de choque sensibilizador a la lógica, de personajes inundados en la angustia o en la melancolía.

Recordemos que etimológicamente el término crueldad proviene del término 'crudo', del lat. *crudus,* propiamente 'que sangra'.[59] Lo que se analiza y se actualiza, al ver cómo también la actual sociedad se tiñe de las características de un teatro de la crueldad, en donde se nos pone a prueba a cada momento.

---

[58] Freud, S. *op. cit.* p. 294.

[59] Corominas, J. *op. cit.* p. 159.

A continuación se presenta un cuadro resumen de estos estados psico-anímicos.

En ambos estados:

- Surgen por el crudo arrostramiento del ser mismo con la realidad.
- Aparece un momento de embotamiento, y una breve o temporal improductividad.

| Angustia | Melancolía |
|---|---|
| Tiene en objeto exterior en el que se proyecta | El objeto es interno, es uno mismo |
| Se convierte en señal de lo real | Proceso interiorizado, y temporalmente dura más |
| No hay resolución aparente | También hay una confrontación con lo real, pero la actitud reflexiva |
| Es más catártico ya que representa una confrontación inmediata entre el yo y el mundo. | Extensión o distensión de la experiencia |
| Actitud reactiva | Profundización de la conciencia |
| Suspensión de la conciencia | Reconocimiento de la finitud |
| Se experimenta un angostamiento, análogo a una oclusión, en el flujo energético emocional | |

Cuadro resumen en donde se muestra semejanzas y diferencias entre la angustia y la melancolía.

En ambos surge la necesidad de encontrarle un nuevo sentido a la existencia, ya que se desgastan motivos, se comprueban convicciones, se arrostran realidades. Hay dolor y sufrimiento por la finitud y caducidad de la vida. Los cuales se tienen que evaporar, pero en la melancolía es más lento que en su liberación catártica de la angustia. Hay niveles del pensamiento que involucran un desgaste porque hay confrontación con uno mismo, por lo que requiere el compromiso y responsabilidad de actuar y renovar motivos para seguir. Si no hay movimiento hacia la acción de

superación, y si no hay voluntad dialéctica resolutiva consciente no serán estados a favor del acto creativo en el diseño.

La melancolía es condenada como un mal social, cuyas afecciones somáticas distorsionan su verdadero potencial. En la actualidad, no hay quien no experimente dichas oscilaciones anímicas. E históricamente se ha comprobado que posee un potencial creativo al mover y haciendo emerger profundos estratos de la mente, resolviendo las contradicciones[60] entre lo posible y la realidad histórica.

"Los melancólicos son seres excepcionales,
y no por enfermedad, sino por naturaleza."

Aristóteles. [61]

## De la soledad…

Se ha estudiando que estos estados límite se caracterizan por la búsqueda de la soledad, la cual posee una doble determinación, una que se establece como causa y otra como consecuencia. Esto para no confundir causas y efectos, y poder diferenciar del aislamiento como condena social a lo diferente, a la locura, a la enfermedad y a la muerte, o como síntoma neurótico obsesivo. Y poder distinguir el tipo de soledad en su aspecto productivo como retirada reconstitutiva del yo, como un ostracismo volitivo necesario para restablecerse desde la individualidad, afirmarse y luego,

---

60 " (…) la contradicción entre su tendencia a perseverar en las etapas anteriores y el sentimiento de una necesidad de libertad, produce angustia y sentimiento de culpa. La neurosis es la alienación al simulacro, una alienación de la conciencia". Por lo que es necesario también soltar lo que ya no nos funciona, desaprender lo que ha perdido efectividad en el actual movimiento e incesante cambio de necesidades. "La neurosis es, en definitiva, una fijación a los límites de un mundo cerrado que no se ha logrado superar. Es una fijación a los límites de la vida, a las etapas de la existencia, que son necesarias y vitales en un momento dado, pero que normalmente en el curso de nuestro desarrollo, deben ser superadas y que, al no serlo, se convierten en simulacros, en trampas. Caruso, I. *Psicoanálisis, Lenguaje ambiguo*. p. 82.

61 Aristóteles. *El hombre de genio y la melancolía (Problema XXX)*. p.103.

regresar al mundo y compartir lo reflexionado. Esta soledad característica de estos estados es un aislamiento voluntario necesario para equilibrar dicha inadaptación, y concentrar fuerza y energía del pensamiento para el hacer, y por lo tanto es un manera de ser. Es un modo de detener el mundo; un retiro para reflexionar la acción, y redirigir la siguiente, concentrando el intercambio antes fundado para la creatividad.

Dialécticamente, esta soledad surge como una manifestación aguda de la necesidad de coexistencia para el hombre reconociendo su naturaleza social; caracterizada por el modo profundo de percibir y reflexionar sobre el vínculo con los demás, en la interioridad misma del yo, y tomar de nuevo posición frente al mundo. Es arrostramiento con uno mismo como entidad (motivo), y reafirmación de las convicciones profundas. Aunque la realización dialéctica de la individualidad en el diseño implica que el diseñador a su vez, tenga que salir de su soledad –creativa-[62] para encontrarse en la comprensión de los otros, en comunidad, en la socialización de sus diseños y propuestas, que en realidad, son para los demás, gestados desde la conciencia de la necesidad del otro. El desarrollo de su personalidad implica una función sintética de la conciencia que rige la coordinación de acciones, y por lo tanto posee un carácter social.

La soledad como estación límite posibilita un profundo análisis de sí, una reconexión más prolífica con el mundo, luego de una auto-observación, en la primacía de percibir los propios procesos psíquicos como significativos; introspección que profundiza la percepción externa y la observación; como proceso de generalización de las formas internas de actividad como parte integral de la conciencia, ya que "El paso a un nuevo tipo de percepción interna significa también un paso a un tipo superior de actividad interna, puesto que un nuevo modo de ver las cosas abre nuevas posibilidades para utilizarlas. (…) los aislamos del conjunto de nuestra actividad mental, así somos capaces de centrarnos en ese proceso como tal y entrar en una nueva relación con él. De este modo, la toma de conciencia de nuestras operaciones y la consideración de cada una de ellas como un tipo determinado de proceso como recordar o imaginar, por ejemplo, conducen a su dominio."[63]

---

[62] Con lo cual no estoy negando la necesidad y eficacia del trabajo en equipo o colectivo, ni el enriquecimiento y aportaciones en grupos de trabajo. La repartición de tareas y asignación de obligaciones y responsabilidades. La necesidad del avance solidario y amoroso como humanidad. De hecho, no hay producción que no apele a modos de organización colectiva en el desarrollo del proceso en cualquiera de sus etapas.

[63] Vygotsky, L. *op. cit.* pp. 236-237.

Para este ejercicio de conciencia de los procesos mentales, se ha de partir de la estructura cognitiva que posee un nivel de unidad, persistencia y autonomía funcional, pero al ser una estructura que se va construyendo –en el proceso de diseño- hay determinadas circunstancias, contradicciones que modifican y suspenden 'momentáneamente' la acción, para luego revisar, seleccionar y procesar la información y estímulos –en apariencia negativa-, bajo un proceso dialéctico que permite modular los procesos de interacción que permitirá iniciar y sostener la acción y el pensamiento en movimiento una vez elegidos los caminos y alternativas. No se puede estar todo el tiempo en una instancia creativa y productiva, deben existir momentos de reflexión y detenimiento, para enriquecer los contenidos y establecer nuevas relaciones, y seguir proponiendo cosas al mundo.

Generalmente, estos estados afectivos provocan la búsqueda de un espacio cerrado, oculto, cavernoso, se busca refugio del mundo. Es una necesidad de retiro (que posee una temporalidad como sanación), para una nueva integración al mundo. Sabemos que la condición anímica del diseñador determina ciertas propiedades hacia el espacio que lo rodea, le atribuye características, cualidades, y significaciones específicas que estructurarán al objeto de diseño. Y éste repercute en su temple anímico y lo que proyecta. Esta necesidad de refugio o la búsqueda del lugar en donde espacializar la intimidad ha permitido a varios diseñadores realizar sus mejores órdenes lógicos; de hecho, cuando uno se encuentra en estado melancólico busca un lugar solitario, busca apartarse, y ahí, lejos, reconstituirse psicológica, emocional e intelectualmente (y que mejor que sea desde su hacer). El estado de soledad ayuda a sublimarlo hacia una instancia creativa.

Frente a la naturaleza perturbadora y contradictoria de la realidad, estos estados exigen o demandan la elaboración de nuevas vías de pensamiento y acción. Hay una modificación del control y se exalta cierta información. Se entreteje una experiencia disociativa, lo que funda un potencial creativo, al separar elementos de la realidad para su análisis, y colocarlos en el lugar que les corresponde según las circunstancias contextuales y pertinentes en una nueva síntesis de asociación; y algunos conceptos se suspenden y se sustituyen por unos nuevos, lo que enriquece las propuestas. Se presenta una distorsión sensorial y perceptiva, reflejo de la distorsión psíquica, cuyas diferencias significativas estimulan y producen nuevas relaciones, y se renuevan motivos de la voluntad para hacer.[64]

[64] Para entender la voluntad en el diseño ver: Inzua, M. *Del diseño al objeto arquitectónico: representación de la voluntad y libertad humana.* Tesis de Maestría en Arquitectura. Facultad de Arquitectura. Posgrado. UNAM. 2009.

En otro nivel, en estados de soledad, los límites amnésicos, es decir, los límites operativos de la memoria se vuelven sobre sí. Hay partes accesibles a la conciencia y otros que son inaccesibles si no se hace un esfuerzo por hacerlos emerger; sin embargo, ambos influyen en la situación presente de la angustia y la melancolía, pero será en soledad, en donde se les encuentre su profundidad resolutiva, en una honesta introspección. En la angustia el límite amnésico se suspende. Se suspenden los recuerdos. Y en la melancolía se reviven los momentos del pasado. Y en la soledad se pueden resolver, superar o enriquecerlos en el presente. La soledad funge como principio de autoconocimiento productivo, al ser consciente de uno mismo, de sus actos, y de las relaciones realizadas con los demás y con el mundo.

Estos estados representan cierta negatividad, ya que aparece el riesgo de quedar estático y, por lo tanto estancado o sumergido en el descenso. Por ello, el movimiento consciente del pensamiento y la acción en estos estados silentes representan su superación dialéctica por medio de una actividad que ayude a transmutar la negatividad en un vuelco creativo como el diseño.

Cabe aclarar, que no refiero esta soledad al tipo de retraimiento en el sentido de síntoma obsesivo que promueve el 'sistema de gobierno' que rompe toda conexión relacional condenando todo acto productivo. O como desborde de defensa que evade y destruye al ser creativo de lo humano, y lo conduce a la unidimensionalidad en el sentido marcuseano, ya que aunque se presente de modo temporal, el desvío realizado es de sí mismo, de ahí su toxicidad y peligro.

El estado de soledad puede referir al aislamiento en el sentido psicoanalítico de verlo como una acción activa, en analogía con el procedimiento normal de concentración en el sujeto que hace un esfuerzo por impedir que su pensamiento se desvié de su objeto actual, localizando el conflicto, separando lo antitético.[65] Más no como técnica ante el síntoma neurótico obsesivo de separarse y evadir la realidad, al alejar todo afecto, contacto y relación con el objeto, causa, persona o situación que haya originado el conflicto o desencuentro,[66] en donde se suspende o pausa toda percepción

---

65 Freud, S. *Inhibición, síntoma y angustia*. pp. 85-90. En *El yo y el ello*. Ed. Alianza. España. 1973/2009. 223pp.

66 Aislamiento.- "Mecanismo de defensa, (…) que consiste en aislar un pensamiento o un comportamiento de tal forma que se rompan sus conexiones con otros pensamientos o con el resto de la existencia del sujeto. Entre los procedimientos de aislamiento podemos citar las pausas en el curso del pensamiento, fórmulas, rituales y, de un modo general, todas las medidas que permiten establecer un hiato en la sucesión temporal de pensamientos o de actos".
"(…) reservar el término «aislamiento» para designar un proceso específico de defensa que se extiende desde la compulsión hasta una actitud sistemática y concertada, consistente en una ruptura de las conexiones asociativas de un pensamiento o de un acto, en especial con los que

y toda relación asociativa, revelando síntomas de represión. Sin embargo, no lo excluye de su representación aislada y debilitada en su conciencia, ya que ello, si atenta contra toda creatividad o actividad productiva.

Por otro lado, Simmel, como filósofo, sociólogo y conductista, estudió las relaciones entre el límite, el aislamiento y la soledad. En el sentido de extrañamiento del hombre respecto del mundo que ha creado y heredado, ya que el hombre ya no se percibe como el ser creador de su realidad y de sus actos. Alienación que surge como efecto del capitalismo. Así, propone la recuperación del individuo contra todo hábito condicionado, contra toda rutina mecanizante y contra la especialidad, ya que éste se resiste a ser sumergido y deteriorado por un mecanismo socio-tecnológico. De este modo, promueve la conservación de la autonomía individual frente a las arrolladoras fuerzas sociales, al desborde tecnológico, y frente a las problemáticas heredadas de la cultura y la historia. Se promulga contra todo aquello que atente contra la personalidad. Afirma el consumo energético de vivir en las grandes ciudades, frente a la aguda discontinuidad e inesperada embestida de impresiones, a la mezcla y confusión de causas y efectos, que intensifican la estimulación del sistema nervioso, así como la saturación agreste de la ciudad que afecta y degenera toda conducta social. Induciendo a una actitud de hastío, antipatía, indiferencia y de aversión, al embotamiento de la capacidad de discriminación, es decir, de elección de los mejores modos de compartir y ser solidario, de vivir la ciudad. Lo que conduce a la percepción insignificante de las cosas y que arrastra la personalidad.[67]

Por supuesto, tenemos que pensar qué tanto los diseñadores y arquitectos han influido y participado en esta profunda escisión de la conducta humana.

Todos esto que critica Simmel lo he interpretado como límites dialécticos porque promueven un cambio de actitud consciente frente a ellos. El individuo generalmente busca compañía con el fin de evadir lo que arrostra en soledad: uno mismo. No se sabe vivir plenamente los momentos de soledad. La gente la evita, lo que conduce a cometer errores profundos que deforman la experiencia. Sin embargo, no deja de ser parte del proceso de aprendizaje individual.

De este modo, he de proponerla como un estado de sanación social, de recuperación del agitado ritmo metropolitano. Porque hay que entender

---

le preceden y le siguen en el tiempo". // Laplanche, J. Y Pontalis, J-B. *op. cit.* pp. 17-18.

[67] Simmel, G. *Metropolis y vida mental.* pp. 99-119. En el texto *La soledad del hombre*. Autores varios. Monte Ávila Editores. C.A. Venezuela. 1985. 296pp.

ese carácter dialéctico de la estructura social, ya que lo que aparece como disociación es en realidad una de sus formas elementales de socialización.

La soledad se presenta como conciencia de la finitud y en ella se expande lo infinito de su universalidad. Por ello, la necesidad creativa del diseño exige momentos de reencuentro con uno mismo, enfrentando actos, conductas y su responsabilidad como aprendizaje; y saber cómo desde lo subjetivo, se puede objetivar el conocimiento. Y ser plataforma de toda superación por medio de la praxis. La soledad consciente como límite de auto-observación posee una resolución productiva, creativa, dialéctica, que ayuda a vincularse consigo mismo y con el exterior, por ello está contra el extremo individualismo que va atentando contra la libertad.

## 1.4. finitud - fin- motivo

Recordemos que la construcción del concepto de finitud en el proceso de diseño se empezó a constituir desde su nivel semántico y nos remite al significado de *fin. // Todo lo finito es lo que se mueve hacia un fin.* Entendida así, la finitud es según la tercer acepción semántica: Objetivo, motivo –fin- (causa). En el diseño la construcción del fin consiste en reinventarlo, modificarlo, y trasformar los modos y los procesos de la producción de un objeto y/o de un espacio. Por lo que se propone el fin como: determinación, estructura, explicación, principio de definición, y causa presente. El fin como límite semántico que define el objeto. Por medio del fin nombramos a los objetos, y el fin humano de toda producción es su uso, a partir de la utilidad con que designamos los efectos funcionales de su estructura en la cultura.

Aquí cabe hacer la distinción entre función y uso. Entenderemos según y de acuerdo con B. Malinowski,[68] como función la condición relacional dentro de la organización de la estructura simbólica de la cultura; y el uso como la acción práctica ejercida sobre el objeto o como actividad en un espacio. Ambos conforman el objetivo de la materialidad del objeto.

[68] Malinowski, B. *Una teoría científica de la cultura.* Ed. Sudaméricana. Colección Perspectivas. Buenos Aires. 4ta. Edición. 1970. 253pp.

Por otro lado, se ha de admitir la causalidad del fin mismo del diseño, entendiéndolo a partir de ahora como un principio de explicación[69] (relación con el acto discursivo y el lenguaje). Procedimiento dirigido a determinar el por qué, y hacer accesible y claro al entendimiento un discurso o situación. Estableciendo relación con el principio de razón suficiente como parte del proceso dirigido a determinar la materialidad del objeto. Es decir, lo que limita da origen a la unidad, que como contenido-forma se ha de conservar hasta la materialidad del objeto

"El fin es también un comienzo, no de la actividad práctica, sino del razonamiento"[70]

En el diseño el fin es un comienzo del razonamiento, ya que dinamiza toda la estructura mental del diseñador, por lo que habría que entender el cómo se organiza el pensamiento para diseñar. Y luego, dar orden y lógica al proceso mismo. El fin como principio de la producción de diseño se transforma en los motivos que dan origen a cada acción en el proceso. El objeto de diseño se define por el fin, por su uso, lo que constituye en un primer nivel, el objetivo de la materialidad del objeto. Sin embargo, hay que avanzar en la ampliación del parámetro y analizarlo como significado, ya que el fin conlleva un acto significativo que se concreta en el objeto.

El fin como resultado del pensamiento se aprecia en dos escalas: la histórica cultural y la individual, la primera influye en la segunda evidentemente, y unidas fungen como el fin social del diseño.

El uso es una definición de límites característicos de cada cultura, sociedad o comunidad. Se funda sobre una necesidad; hay usos parciales, temporales, y la posesión del objeto y/o del espacio. La gente no se apropia de un objeto que no usa; y conforme este uso vaya disminuyendo, directamente proporcional será el valor otorgado al mismo. El acto creativo en el diseño tendrá que aportar las relaciones racionales, singulares y significativas hacia el objeto y/o el espacio que permita la extensión de un uso, incluido el del pensamiento, la reflexión.

---

[69] Que quede claro que no me refiero a un finalismo radical en donde no se aprecia el proceso, sino es el proceso mismo.

[70] Aristóteles. *Física*. p. 76.

En el diseño el fin es explicación –argumento- del propio objeto; es estructura y proceso.[71] La finitud como unidad de determinaciones ha de promulgar el movimiento interno –lógica- del objeto y del ser humano mismo que crea su realidad, así, "La ley interna de las cosas que deriva de su movimiento social, se traspone a la conciencia humana como intención y fin; el fin subjetivo se objetiva e, independientemente de la conciencia individual, produce la impresión de ser una tendencia o misión de las cosas."[72] Por ello, mi insistencia en el entendimiento de la intención como fin desde lo conceptual del diseño, ya que implica el fin socializado y prácticamente referido a los rasgos característicos del objeto.

La intención es la referencia de la actividad práctica –diseño- a su propio objeto. Es un acto de voluntad, en donde se presupone el ordenamiento de la razón hacia un fin. La intención es consustancial al acto mismo de diseñar, y se le atribuye al diseñador, quien asigna atributos, cualidades y significados. La intención conforma la elección del fin del objeto y/o del espacio, así como los medios específicos que permitan su interpretación. Cuando la intención se vuelve operativa en el diseño requiere el ajuste a las exigencias prácticas orientadas a un fin social que exige la transformación de condiciones actuales del modo de pensar, hacer y enseñar el diseño, por lo que la eficacia de la planificación y gestión del espacio y/o de los objetos consiste en definir las condiciones de intercambio social; aunque generalmente obedezcan a un reflejo económico. Se tiene que generar críticamente para concretar una nueva vía de conocimiento del objeto, del espacio, del hombre mismo.

Esto nos lleva a lo lógica de entender el fin como la causa o condición de una elección, o sea de una volición o de un acto, que dará lugar a un acto con consecuencias específicas (uso / función – apropiación- física / simbólica). Por lo que se reflexiona como un instrumento para orientar y guiar la acción y mover el pensamiento. Se propone como el contenido que es lo moviente. "Todo pensamiento tiene un contenido, un objeto. Y, al mismo tiempo, es una voluntad, una elección."[73]

El diseño como acción racional mantiene su objetivación con respecto a ciertos fines humanos, por supuesto. Entendiendo a la necesidad como límite. Fines que tienen que ver con la necesidad a satisfacer y/o solucionar. El acto volitivo que de éste se deriva abre las posibilidades, pero se da el paso a la decisión que determina y elige el modo específico para proceder a la resolución del objeto. La voluntad es propia del fin, ya que es movida por

---

[71] Ello se profundizará en el próximo capítulo al explicar desde el lenguaje la finitud.

[72] Kosik, K. *op. cit.* p. 211.

[73] Lefebvre, H. *Lógica formal, lógica dialéctica.* p. 35.

motivos (ideas, imágenes, recuerdos, evocaciones); la elección pertenece al fin hacia el que se dirige la acción, el propio proceso de diseño está dirigido a un fin, a la producción de un objeto, ya sea arquitectónico, industrial, gráfico, cinematográfico.

De este modo, el concepto de finitud aplicado a la reflexión sobre los procesos de diseño se puede apoyar también sobre un corpus aristotélico de orden y sentido de entender el fin como 1. causa presente; 2. objeto de elección; y 3. resultado del pensamiento.

Podemos entender también como causa presente, la presencia de la causa que genera el proceso, que hace que éste sea, estableciendo la primera relación causal del diseño, el cual otorga la respuesta lógica a cualquier necesidad concreta que dé razón de ser al proceso. De este modo, las necesidades concretas como causas permanecen visibles en el efecto que producen, y son a su vez, sus elementos constitutivos. Es decir, que en un nivel semiótico podemos distinguir el género de edificio, un hospital de una escuela, o un restaurante de una iglesia, es decir, su caracterización tipológica es definida cuantitativa y cualitativamente. El objeto arquitectónico, tendrá la configuración conforme a cierta tipología o género de edificio correspondiente que la propia cultura ha sedimentado, con aquellos espacios y actividades que determinan su uso, así cada uno de ellos será un elemento constitutivo y necesario de su función, tendrá una relación con una necesidad específica, estableciendo las diferencias conceptuales, y su eficacia históricamente.

Todas las funciones del fin están limitadas por umbrales de acción, como afirma Bachelard,[74] que como sucesión de estados de conciencia históricamente han de determinar los paradigmas de aplicación como formas de pensamiento. La historia misma de la arquitectura constituye el sintagma más general constituido por paradigmas que obedece a ciertos principios semánticos que permiten la identificación al definir la temporalidad de la producción del objeto, a una determinada época en particular. Por lo que toda elección en el proceso de diseño condiciona o limita a las demás. Busca la eficacia operativa y comunicativa del objeto, ya que toda elección es una discriminación, y toda discriminación es una negación, negación de lo otro, y que a su vez se afirma en la elección como intención. El proceso de discriminación del diseño tiende a determinado fin, que desde la prefiguración, el pensamiento elige o discrimina aspectos de la realidad, que a partir de la percepción de un todo, va seleccionando elementos para configurar el objeto. Esta elección tiene –en un momento dado- un tendencia

[74] Bachelard, G. *La dialéctica de la duración.* p. 38.

intencional por parte del diseñador. La intención es una relación específica entre el objeto y la conciencia en la que el diseñador establece cualidades, atributos y significados al objeto. Y que en cada instancia de desarrollo del proceso interviene en diferentes niveles. Toda intención en el diseño posee un fundamento causal, un fin.

"Todo lo que existe es finito, por el <<fin>> que cada ser lleva en sí. Todo lo que existe tiene un límite, en el espacio y en el tiempo, y ese límite es su <<fin>>, el punto y el instante en el que cesa ese ser determinado. Pero este fin resulta también su transición, su paso, su encuentro con otra cosa y su mediación, su transformación en esa <<otra cosa>>. El límite de este objeto, de esta hoja, de este árbol, es también el límite del aire ambiente, de la tierra y el lugar de sus intercambios, de sus transformaciones. Y allí es donde se determinan recíprocamente. El fin es, pues, también un comienzo (de otra cosa) y todas las cosas resultan así ligadas y gigantes, causadas y causantes, de forma interna, por su determinación y por su fin." [75]

Declaremos entonces, que en el diseño el fin es un límite; un orden en el mundo, un contacto con la realidad que define y determina. "El fin no está, pues, dado fuera de la causa, ni antes de ella. En la reciprocidad de la acción, la causa también el fin."[76] El fin nos conduce a la noción de totalidad, ya que nada es completo si no tiene fin. Esto entendido en el sentido de acabamiento, del propio objeto como objeto de diseño, y también en la constitución del diseñador, como un ser organizado como finalidad interna, de ser él en su hacer, como ser creativo, como fin último universal. Por lo que la finalidad parte de nuestro entendimiento para su progreso evolutivo.

Recordemos lo que se proponía en el primer apartado dentro del principio de razón suficiente, que se concreta en la objetivación de dos niveles concretos y lógicos: el valor de uso y el valor de cambio, los cuales nos acercan al carácter probatorio de su aplicación, explicación y apropiación; así como de análisis en el diseño, al definir lo que el objeto es. Su fin como causa. Y abre la vía de reflexión sobre las vigencias y caducidades del simbólicas del objeto. Al considerar el fin del objeto como fin material, término, –como obsolescencia- es previsión, planificación, estrategia de diseño; posibilitando la actualización, y la adecuación a las transformaciones brutales del capitalismo, que van a tal descaro de privatizar un espacio

---

75 Lefebvre, H. *op. cit.* pp. 238-39.

76 *Ibíd.* p. 239.

público; o aceptar su destrucción, su desaparición del objeto, del espacio, y de toda cohesión social ahí decantada.

El fin como término –material del objeto-, como acabamiento se relaciona con el deterioro, el desgaste, la decadencia, la caducidad, lo que tiene una duración limitada, lo que no permanece, lo que decae, la temporalidad del fin. La obsolescencia del objeto en ciertos límites de tiempo. De los cuales también se abusa con el fin de vender el próximo objeto o su versión actualizada. Así también se puede reflexionar sobre lo efímero como estrategia productiva, que promueve el rápido deterioro de los objetos para su pronta sustitución de la nueva producción. Y que por supuesto, "tiende a la explotación racionalizada, aunque irracional como procedimiento de lo cotidiano."[77] Esto en contradicción con la estabilidad, el equilibrio, o un rigor duradero que permita nuevos modos de relación entre los hombres y la naturaleza. Por lo que prefiero proponer lo efímero como una conciencia de tiempo, que está directamente relacionado con la creatividad, la intención y los proceso de imaginación inscritos en el carácter experimental del diseño, y el significado simbólico propuesto por el diseñador, y el asignado por el consenso social al entrar en contacto y experiencia con el objeto.

De este modo, la referencia de lo efímero como: conciencia del tiempo, abarca a toda producción arquitectónica como una responsabilidad social de nuestras prácticas, que involucra en pensar y resolver, -física y simbólicamente-, la vida y muerte del objeto diseñado, al contemplar las posibilidades de su vida útil, su desecho, reciclamiento o reutilización, sus cambios y transformaciones, así como las vigencias y caducidades significativas como atributos y cualidades inscritos en su materialidad. Responsabilidad que se va tejiendo desde el proceso de diseño, y en la concreción de una acto creativo, que extiende la posibilidad de su duración. Evidenciando así también las capacidades y facultades singulares del desarrollo del arquitecto en el proceso.

Para encauzar este análisis de la vida y muerte del objeto, como conciencia de tiempo, es necesarios acudir a las categorías económicas de -valor de uso y valor de cambio- que ya hemos revisado, y que fungen como formas fundamentales de objetivación, en el sentido de entender la existencia objetiva del diseñador–arquitecto como ser social y su constitución histórica, en donde sus objetos diseñados adquieren una determinación mercantil. Por lo que esta propuesta como método dialéctico

---

[77] Lefebvre, H. *La vida cotidiana en el mundo moderno.* p. 106.

ha de permitir superar su fetichización. Pero esto será profundizado en el capítulo tercero de esta investigación.

El fin del diseño como causa eficiente de su producción conlleva a reflexionar sobre el devenir, entendiéndolo como el fin de todo humano, el ser. El devenir es llegar a ser, y seguir siendo, oscilaciones dialécticas entre lo continuo y lo discontinuo. Desde el diseño proponer lo que todavía no es. Esa cualidad de posible encierra el fin de toda actividad productiva de diseño.

El devenir del objeto, tiene que ver con el cambio. El devenir es cambio. Cambio o transición de la necesidad, a partir del cual surgen nuevas; lo que depende u obedece a una prospección de necesidades bajo una demanda solvente. Evidenciando las oscilaciones entre la oferta y la demanda, aunque siempre será mayor y desbordada ésta, observable en el problema histórico de la vivienda, por ejemplo. Considerando que las necesidades elementales: vivienda, educación, alimentación y salud, siguen estando profundamente insatisfechas en la mayoría de la población, y bajo condiciones de miseria que se intenta esconder, disfrazar o disimular. Así se evidencia que dentro de la abundancia de los menos aparece la escasez de los muchos. Esta desigualdad brutal y administración de la pobreza mantienen al capitalismo mismo, y se verá reflejado en todo proceso productivo. Por ello, la vigente necesidad consciente de distinguir el fin de los medios.

LA FINITUD
COMO BASE DEL PROCESO CREATIVO EN EL DISEÑO.

Una vía epistemológica y su concreción espacio-temporal en la arquitectura.

CAPÍTULO 2

# El diseño, la finitud y el lenguaje

2

"En el acto mismo de la reproducción no sólo se modifican las condiciones objetivas (por ejemplo, un pueblo se transforma en ciudad, un desierto en terreno cultivado etc.), sino que se modifican también los propios productores, en cuanto que surgen nuevas cualidades de sí mismo, se desarrollan y transforman ellos mismos en el proceso de la producción, crean nuevas fuerzas y representaciones, nuevos modos de relación, nuevas necesidades y un nuevo lenguaje". K. Marx[1]

## 2.1. Ser, pensamiento y lenguaje

El estudio del pensamiento y el lenguaje en el diseño sirve para comprender de mejor manera cómo se relacionan las funciones psíquicas que desarrolla y ejerce el diseñador en el proceso creativo en base a las determinaciones dialécticas del ser humano.

Las diversas teorías desarrolladas históricamente se limitaban a una identificación o fusión del pensamiento y del lenguaje, sin definir la especificidad y función de cada uno y la estructura de su relación. La primera tesis que sostenía su interdependencia fue formulada por A. Potebnja, a mediados del S. XIX, y que fue base para el desarrollo de las

[1] Marx, K. *Elementos fundamentales para la crítica de la economía política*. (Borrador). 1857-1858. p. 455.

teorías de Lev Vygotsky al respecto; y a partir de las cuales se gesta este análisis y propuesta.

El pensamiento es una acto que se exterioriza experimentalmente en el diseño. Es decir, que como proceso interno, la mente funge como sistema de actualización de imágenes transfiriéndolas de una existencia inconsciente y/o virtual a una existencia real. Se refiere al movimiento que va de la potencia al acto. Por lo tanto, en el proceso de diseño se revela el movimiento del pensamiento a lo largo de todo el proceso (de las 4 instancias ya descritas) hasta la materialización del objeto.

Recordemos que Bergson demostró que el movimiento del pensamiento depende de una selección cerebral de recuerdos. En el diseño esta selección de contenidos (recuerdos, ideas, imágenes) depende de las relaciones y evocaciones que provoque el objeto a diseñar y las relaciones simbólicas a proponer, entendido desde la necesidad social a resolver. El pensamiento es selectivo al elegir y separar desde la totalidad del mundo, ciertos fragmentos y ciertos objetos en vía de la concreción específica de su objeto.

Para que el pensamiento como proceso interno pueda ser objeto de un análisis funcional objetivo en el diseño es necesario conectarlo con éste, entendido como una actividad practica que lo exterioriza por medio del lenguaje; por lo que habrán de distinguirse dos niveles: 1. de entender al lenguaje como conciencia real y práctica, que surge del carácter relacional engendrado por la finitud; reconociendo que el lenguaje se gesta socialmente. La formación del lenguaje como conciencia social y esbozo de un conocimiento de la sociedad, permite que ésta sea verbalizada. Este análisis comunicativo me permite afirmar que el lenguaje es un acto de intercambio; y, 2. el lenguaje como el carácter discursivo que surge de la necesidad de explicar los objetos de diseño. Así, el pensamiento como contenido objetivo de la conciencia y de la experiencia van dirigidos a la acción de diseñar, y es por medio de esta conexión de actividad exteriorizada, según Vygotsky,[2] lo que hace posible su análisis funcional objetivo.

La relación y el acuerdo dialéctico del pensamiento y el lenguaje se obtiene por medio de una lucha, a través de un conflicto, resolviendo una contradicción incesantemente renaciente. Debido a que se va verificando el

[2] "Para estudiar un proceso interno es necesario exteriorizarlo experimentalmente, conectándolo con alguna actividad externa; sólo entonces es posible un análisis funcional objetivo" Vygotsky, L. *op. cit.* p. 293.

pensamiento por medio de lenguaje, se revisa, renueva y comprueba el entendimiento de lo que se dice. Por lo que el hacer discursivo lo que se piensa, permite a la conciencia el registro y la aplicación del conocimiento. El lenguaje lucha por arrancar al inmenso contenido de la vida práctica y social formas definidas de expresión. De este modo, se puede afirmar que desde la prefiguración, se da el primer encuentro entre el contexto material y el pensamiento, ejerciéndose la primera decodificación que hace el diseñador, en la elección y selección de información, y el cómo interpreta la necesidad a resolver desde su dimensión histórica. Este desmonte o entendimiento del código –como modelo cultural- le servirá como base para desplegar su propuesta. Entonces así, se da la primera lectura contextual que dirige la asignación del sentido al objeto, es decir, el modo de entenderlo en la cultura o en un grupo determinado. Por lo tanto, el diseñador elige los parámetros epistemológicos que serán guía y referencia a lo largo de todo el proceso.

Al iniciar la formalización del objeto, en la figuración, el diseñador asigna los elementos semánticos y semióticos que ayudarán a la construcción del objeto, al de-finir partes y elementos así como su significación. Se desarrolla también en esta instancia el intercambio simbólico en dos sentidos: 1. En lo interpretado y elegido en la prefiguración, desde esa información; y 2. El que se concreta intencionalmente, un acto de pensamiento dirigido a un fin. Ambos son regulados por la convención,[3] por los hábitos y las costumbres característicos de un grupo social. En la configuración, se concreta la estructuración del lenguaje en el diseño. Es decir, la relación entre el contenido y la expresión (es lo concreto, la intención, la conceptualización) y la forma – representación (lo que da organicidad al objeto, lo hace relacionable). Por lo tanto, se reasignan significados y se arraigan. Se comprueba la realidad como requisito lógico. Y en la modelización, se garantiza la relación material del discurso. Desde la demanda verbal hasta la propuesta formal, al dar orden y estructura al discurso; el orden en el que se nombre será determinante para entender y significar el objeto, así como su posterior interpretación en su relación social. Esta conciencia comunicativa del diseñador se tiene que desarrollar desde la prefiguración, hasta la modelización en el proceso y que engloba el desarrollo conceptual propuesto, ya que dependerá de la organización y sistematización de

[3] 'Todas nuestras operaciones figurativas están reguladas por la convención'. Eco, U. *La estructura ausente*. p. 197.

dichas estructuras comunicativas, y es representada por la búsqueda del pensamiento en los objetos.

Por otro lado, la intuición como saber profundo, pensamiento y como conciencia inmediata, permite al diseñador la aproximación conceptual del objeto. Idea que se empieza a aclarar conforme se avanza en el proceso, ya que una idea nueva se nos presenta como un nuevo orden de lo que ya conocíamos o nos era familiar, lo que otorga claridad al entendimiento, y que se transforma en comprensión (la inserción del yo). Y presenta la idea radicalmente nueva, casi enigmática por presentar un orden reconfigurado de lo conocido. El lenguaje ayuda a concretar la acción que define el tránsito que va de lo desconocido a lo conocido y viceversa. Que es el proceso de explicación y representación de los objetos y del mundo; lo que define sus grados interpretativos.

Generalmente, se procede empezando a resolver los problemas de apariencia contraria, en la que la razón empieza a buscar el modo diferente de plantearse las vías posibles de solución. Esta racionalidad se basa en la necesidad de explicarse el mundo y explicarse en el mundo, desde la particularidad (intuición), y en la generalidad (de la razón) de resolución, trasgrediendo lo dado sensorialmente como inmediato.[4] El diseñador tiene que vulnerarlo para configurar al objeto como unidad significativa, y que desde la intención de diseño lo va concretando.

La intención en el diseño es pensamiento conscientemente dirigido, ya que presupone el ordenamiento de la razón a un fin; pensamiento que según Piaget, "persigue un objetivo que esté presente en la mente del que piensa; es inteligente, lo que significa que se adapta a la realidad e intenta influir en ella."[5] En el diseño la dirección del desarrollo del pensamiento va de lo social a lo individual, y luego se reintegra a su medio social. Por lo tanto, todo pensamiento dirigido del diseño es social, y a medida que se desarrolla, la influencia de la experiencia y de la lógica es cada vez mayor.

Cabe recordar que el pensamiento pre-conceptual en el proceso de diseño constituye la base del razonamiento que modula o flexibiliza los límites en el proceso mismo. Por ello la necesidad del pensamiento lógico en toda acción del proceso; considerando que la lógica de la acción precede a la lógica del pensamiento.

---

[4] El lenguaje se construye "a partir de lo inmediato (el cuerpo, las sensaciones, los impulsos y actividades prácticas, la memoria y las reacciones espontáneas) por una serie de operaciones meta". Ya que uno (el hablante, luego el escritor) va más allá, sobrepasa, transgrede lo inmediato y lo dado sensorialmente. Lefebvre. *Lógica formal, lógica dialéctica.* p. 51.

[5] Citado por Vygotsky, L. *op. cit.* p. 83.

Sin embargo, "la función del pensamiento es reflexionar sobre la realidad,"[6] y esto se tiene que reflejar en el diseño, y representar en el objeto, en el espacio; que hay un proceso de pensamiento atrás de cada uno de ellos, a modo de responder al momento histórico correspondiente, y poder transformar los actuales modos de hacer y pensar el diseño y la arquitectura. Y poder así, desde lo subjetivo objetivado llenar de posibilidades la cultura. En la diversidad de lo subjetivo, pero con el mismo fin, en lo objetivo y concreto. Y sólo esto puede suceder diversificando la experiencia del diseñador, incrementando el material dispuesto para la imaginación, y su potencial creativo, ya que es ésta la que organiza significativamente todo su contenido. En el diseño, esta experiencia establece los límites (temporales) de la planificación, de la previsión, de la innovación y, por lo tanto, del cambio. Por lo que será la clave de todo proceso productivo.

Por supuesto que "para transmitir la experiencia o pensamiento de uno, es obligatorio relacionarlos con alguna clase o grupo conocido de fenómenos,"[7] y poder así concretar la eficacia comunicativa, y una posterior apropiación del objeto y/o del espacio. Lo individual es incomunicable por sí mismo, se tiene que transferir por medio de cualidades, atributos y significados que se le otorgan al objeto. Por ello, para transmitir la experiencia se requiere relacionarlo con lo ya conocido; esta experiencia debe estar simplificada y generalizada antes de hacer un inventario significativo. El límite proporciona los marcos de clases determinadas de objetos y espacios cuando se socializa la conciencia; por ejemplo, permite distinguir: lo público, lo privado, el carácter de accesibilidad, etc. Cuando se analiza y propone en el objeto lo que puede aceptarse culturalmente o por un grupo determinado, se definen los rasgos característicos de un espacio y/o objeto, guiando los modos de usarlo y pensarlo.

La significación de la experiencia conforma un límite flexible, ya que se reacomoda conforme a lo que uno vive y hace en el mundo socialmente. De este modo, el lenguaje, al internalizarse, contribuye a organizar el pensamiento sobre esta experiencia como contenido referencial; se convierte en función mental que se estructura y estructura las relaciones de orden simbólico. La experiencia ordena al lenguaje, pero el orden del lenguaje la significa.

---

[6] Vygotsky, L. *op. cit.* p. 121.

[7] *Ibid.* p. 73.

E. Sapir[8] demostró que el mundo de nuestra experiencia (con los objetos y sus relaciones) debe estar ampliamente simplificado y generalizado para hacer posible un inventario simbólico para poder trasmitir ideas y hacer posible la comunicación. La experiencia anterior acumulada se puede extender a situaciones nuevas y desconocidas, y resignificar así, espacios y objetos, declarándola como el contenido testimonial que se modula dependiendo de carácter circunstancial de la realidad.

El pensamiento comienza por procurar satisfacciones inmediatas; la forma más espontánea del pensamiento es el juego o las fantasías de la imaginación que hace parecer alcanzable lo que se desea. "La imaginación es primordial para encontrar soluciones, pero no hay verificación y demostración presupuestos de la búsqueda de la verdad."[9] (De ahí el peligro del desborde idealista). En el diseño como práctica social esto se canaliza socialmente en la acción, que va desde el proceso, como vías interpretativas, y hasta temas particulares como el diseño participativo, por ejemplo. Si no existiera el carácter social de toda comunicación, la experiencia se volcaría contra sí, oscilando entre la demencia, ya que se estaría incubando a todo momento ideas falsas, de vanas pretensiones, quimeras, y explicaciones megalomaniacas, que desaparecen sólo cuando entramos en contacto con otras personas, y verificamos la coherencia y congruencia de lo asimilado. Esta necesidad de compartir es la raíz de la necesidad de verificación del pensamiento, vertido y generado por los contenidos significativos condensados en el objeto. Así, la necesidad de verificar el pensamiento por medio del objeto, es la necesidad de la actividad lógica desarrollada en el proceso de diseño.

Resumiendo, el lenguaje como estructura permite concebir al objeto de diseño como unidad semántica que expresa y representa al pensamiento estableciendo relaciones de orden y significado en la cultura. El diseñador otorga al objeto significados que crean nuevos centros estructurales sintagmáticos. Es decir, configura los elementos que ayudan a contextualizar espacio-tiempo un objeto en búsqueda de sentido. Lo que demarca el carácter objetivo de la causalidad que define el objeto. Existe una selección y elección de contenidos por medio del pensamiento que significarán el objeto. Por lo que se reitera el fin como causa de su

---

[8] Sapir, E. *El lenguaje. Introducción al estudio del habla*. Ed. FCE. México. 1921/ 2013. 266pp.

[9] Vygotsky, L. *op. cit.* p. 85.

materialización. Por lo tanto, los cambios de estructura del proceso selectivo define los parámetros hermenéuticos del objeto.

**Funciones del lenguaje en el diseño**

Sabemos que la función primigenia de todo lenguaje surge de la necesidad de comunicación, lo que representa el contacto social, la relación con el otro, y permite comprender y definir todo lo que nos rodea. El lenguaje nace de la necesidad de comunicación en el trabajo, funge como sistema mediador de la comunicación racional e intencional de la experiencia y el pensamiento.[10]

El diseñador, así como sujeto cognoscente enuncia y comunica en el proceso creativo lo que sabe (o evidencia lo que ignora). De este modo, se confirma la función social del lenguaje que se desarrolla y concreta cuando se convierte en instrumento del pensamiento individual.

Por supuesto, las funciones se van diversificando dependiendo de las tecnologías y de los nuevos medios de expresión y transmisión de la información. Recordemos que la información no sólo ordena, sino crea parte de la realidad. Y la realidad en la actividad práctica modela la mente del diseñador, y por lo tanto, se requiere su urgente transformación desde la práctica del diseño. Para que sea la mente del diseñador la que modele y de nueva forma a la realidad por vía de la imaginación creativa, ya que por medio del objeto arquitectónico se efectúa un proceso de transmisión de información que incluye un significado (contenido y concepto), y un significante (forma o expresión). Así, en la expresión y en el contenido como correspondencias, se establecen y fundan relaciones: históricas, ideológicas, sociológicas, antropológicas, ambientales, tecnológicas, y por lo tanto, culturales. La transmisión de información, depende de qué se dice del objeto, y el cómo se dice. El contenido y el modo determinan sus niveles y grados de eficiencia y vigencia. Y en el proceso de diseño se establecen y evalúan ambos.

La transmisión de esta información, nos evidencia la función fática del lenguaje, que es aquella que pone en relación el mensaje con los canales comunicativos, en cuanto al inicio, mantenimiento y finalización de la transmisión de la información. Se establecen las conexiones psicológicas que permiten la fluencia significativa de semas, signos, símbolos. Que pueden conformar sistemas abiertos y cerrados. Lo preferible es que sean

[10] *Ibid.* p. 73.

abiertos a nivel de comunicación con otros elementos de la ciudad y su desarrollo histórico. Esta función fáctica incluye también, la corroboración de esa transmisión, que confirma y reconoce al objeto como unidad significante. El Museo de Antropología diseñado por el Arq. Pedro Ramírez Vázquez, nos funciona de ejemplo al interpretar sus rasgos característicos de entender la intención de 'monumentalidad' en cada elemento, y el cómo se van relacionando, entendiendo el significado del objeto al recorrerse. Para ello, existen pautas que van guiando simbólicamente, -desde su vía de acceso por Reforma hasta cada una de las áreas que lo constituyen-, haciendo entender el recorrido sin fragmentar el objeto, y entenderlo como una totalidad.

El lenguaje es parte esencial y primigenia del desarrollo cognitivo del diseñador, y que dentro de su experiencia va construyendo y eligiendo sus referentes para diseñar, desde sus procesos de aprendizaje hasta su práctica profesional. Por lo que el lenguaje en el diseño se vuelve análisis y síntesis del pensamiento. El diseñador tiene que unificar impresiones dispersas, y organizar grupos aislados de experiencias, sentando las bases para generalizaciones posteriores. La generalización y la abstracción de elementos son procesos determinantes en la conceptualización del objeto. El ser humano refleja la realidad a través de conceptos generalizados, y de este modo son posibles las formas superiores de comunicación psicológica.[11] Y de este modo, se concreta la 3ra. función referencial en el diseño, que tiene como objetivo concretar las relaciones pertinentes de los elementos –elegidos por el diseñador- (referentes) y que remiten a signos, significados, símbolos y objetos otros, ya establecidos en la cultura, y que habrán de dar guía (informar y transformar) de entendimiento e interpretación, sembrando una próspera vía de apropiación del objeto, y/o del espacio. La función referencial del lenguaje en el diseño funge como instrumento racional del conocimiento, basada en la convención, y que se relaciona directamente con la explicación del objeto. Desde su demanda verbal hasta la propuesta formal, y cómo se va enunciando cada elemento, sin perder la totalidad del objeto. Referente es aquello a lo que el significado y significante remiten, apelando a las categorías de la realidad, que implícita o explícitamente poseen un fondo verosímil, es decir, hacen creíble lo que se ve en un espacio específico o en pantalla , en el caso del cine. Existen grados, dependiendo de la información de la que dispone el diseñador, por un lado; y por otro, de la que dispone el espectador, a

11 *Ibidem.*

partir de la imágenes –individuales o sociales-, así como de los marcos epistémicos que constituyen su experiencia. Por lo tanto, se concreta como una entidad lógica, estructurada por una convención cultural como todo el lenguaje. El referente permite entender los límites entre los signos y las cosas. El referente es la presencia de las cosas en una realidad concreta.

**Del lenguaje y sus significados**

Se ha de partir de que el mundo real es un mundo en el cual los objetos, los significados y sus relaciones son considerados como productos del hombre social, y el hombre mismo se revela como sujeto real del mundo social. Partiendo de esta base, se ha de entender que el proceso semiótico en la arquitectura ha sido estudiando desde ya hace tiempo, al indagar sobre la significación de los objetos, es decir, de su labor comunicativa entre los seres y la ciudad. Dentro del devenir histórico arquitectónico se estudia el espacio como un sistema o conjunto de significados, un interés que subyace de las raíces existenciales del ser humano.[12] De este modo, un sistema de significación se convierte en un conjunto de elementos que admite comunicación, y que puede explicarse desde una dimensión semántica, semiótica, pero también desde una dimensión simbólica, sobre la que haré hincapié.

En el diseño, el pensamiento también utiliza siempre el lenguaje. "El pensamiento se representa ordinariamente lo nuevo como una nueva composición de elementos preexistentes."[13] Estos elementos fungen como todo un sistema de signos que reestructuran el proceso psicológico, lo que permite al diseñador tener dominio de sus acciones al diseñar, reconstruyendo el proceso selectivo de estos elementos sobre una base totalmente nueva. Esto es el rasgo característico de la creatividad. El lenguaje corresponde al ser de conocimiento, ya que permite la creación del mundo al significarlo.

El diseño es un proceso de producción de significados condensados en el objeto, que como lenguaje expresa el pensamiento del diseñador. Es un sistema de operaciones semánticas dentro de las condiciones de producción y reproducción cultural, y por lo tanto tiene vigencias y caducidades. Condición que depende de que una comunidad lo juzgue

---

12 Para una mayor profundización del tema ver: Inzua, M. *Simbolismo, fundamento ideológico del objeto arquitectónico*. Tesis Licenciatura. Facultad de Arquitectura. UNAM. 2006.

13 Bergson, H. *op. cit.* p. 33.

bueno para usar y bueno para pensar.[14] Aunque por otro lado, esto dependerá también de las marismas económico políticas que cosifican toda relación social.

Un sistema semántico es un modo de ver el mundo, es uno de los modos posibles de darle forma. De ahí, el papel primigenio del diseñador de proponer el modo –posible- del objeto para transformar la vida, de dar forma otra al mundo, al espacio, a sus objetos, y por supuesto, al tiempo. Lograr una convivencia más amable entre los seres y la naturaleza. Este modo posible se extiende como la condición de posibilidad en el diseño, y reside en la pertenencia recíproca entre el saber y el lenguaje.[15] El objetivo es convertir ese saber en una renovación y en una revisión constante. Y descartar lo que no funciona en ese momento o situación dada. Hay que aprender a desaprender. Y entender que hay saberes no aplicables a cualquier diseño, o parámetros que se tiene que transgredir o superar.

El primer contacto semántico del proceso de diseño se da en la prefiguración, en donde el diseñador se sumerge en distintas y variadas fuentes de información e inicia un flujo de relaciones. De este modo, todo objeto se reconoce en un contexto de signos referibles a un código conocido, que nos indique su función y uso,[16] y luego, se analiza el paradigma desde el cual se observa y se construye el mundo, y se entienda la producción de ese objeto en su momento histórico, y la profundidad del significado simbólico adquirido, o propuesto desde su materialización.

El código arquitectónico viene por la configuración y el incentivo mnemotécnico de tipologías, que en una primera instancia, la convención da paso o acceso a las posibilidades finitas de lo que se dice o el objeto dice, lo define como elemento de reconocimiento social. Por ejemplo, se ha aprendido a través de la historia a identificar tipologías muy claras que nos dicen del género de edificio, y de la época específica de su producción. Es decir que tiene límites, tiene finitud que los define y determina. Esto construye la estructura sintáctica del lenguaje, consistiendo en la definición o delimitación -finitud- (de signos) del lenguaje (posibilidad de combinación). Así los códigos se constituyen como modelos estructurales

---

14 Martín, F. *op. cit.* p. 56

15 Foucault, *Las palabras y las cosas.* p. 94.

16 Recordemos la hipótesis de Barthes, de que en toda sociedad, en cuanto se establece un uso, el objeto se convierte en signo de dicho uso. Citado por Eco, U. En *La estructura ausente.* p. 35.

en la arquitectura y en el diseño. Por lo que las características formales que determinan su naturaleza significante deberán de ser revisadas profundamente desde su dimensión simbólica, ya que la articulación de determinados rasgos pertinentes comunican la función del objeto como dato cultural.[17]

Estos signos y símbolos referibles configuran el límite para poder integrar los nuevos significados al objeto. El límite fungirá como una deformación, o deconstrucción progresiva de funciones y formas ya conocidas, pero el nuevo objeto no se deberá entender como un amasijo de tipologías o como una mengambrea de paradigmas, ya que el diseñador se compromete críticamente con un modo particular de resolver el nuevo objeto, como un nuevo modo de verlo, vivirlo, pensarlo y conocerlo.

Por supuesto, que el uso de un elemento arquitectónico queda implícito, y es visualmente reconocible. Sabemos que "el código establece una correspondencia entre significante y significado."[18] El código limita la combinación de elementos para establecer la pauta de su uso y apropiación. El código es un sistema de posibilidades, que oscila entre finito-infinito como unidad dialéctica, ya que "todo código define un espacio centrado, abriendo horizonte en torno a un texto (mensaje), desplegándolo y, consecuentemente, cercándolo, cerrándolo."[19] Lo que confirma que la creatividad se apoya en procesos de codificación ya existentes, en la integración de signos y símbolos, para que así, el nuevo objeto, pueda ser reconocido, y se puedan interpretar y entender los niveles de novedad propuestos, porque si no se parte de ello, el objeto se tornará ambiguo, permitiendo cualquier tipo de decodificación e interpretación, hasta el grado de perder su grado funcional y carencia de apropiación del mismo. Pero hasta la interpretación tiene límites semánticos, y lo analizaremos más adelante.

Entonces, la finitud como probabilidad ordinal en el proceso y su análisis en el lenguaje, se da cuando el diseñador construye al objeto como un modelo estructural, como unidad (contenido-forma) significante. El descubrir y proponer significados implica una nueva relación con los objetos, con el mundo, y por lo que es un acto creativo.

En la configuración, el esquema conceptual se convierte en síntesis codificada cuya socialización lo convierte en un referente. Esta

---

17 Eco, U. *La estructura ausente*. p. 288.

18 *Ibid.* p.45.

19 Lefebvre. *Espacio y política. El derecho a la ciudad II.* p. 13.

identificación es porque el límite define la temporalidad de su producción; aunque también hay que advertir que se puede deformar o perder la eficacia de la función y denotación del objeto, así como su estructura simbólica, y extraviarse en la diversidad connotativa del objeto. Lo que nos recuerda que toda significación de un objeto de diseño está sometida a pérdidas, recuperaciones y sustituciones en su historia de vida. Es una estructura móvil, perpetuamente modificada; ya sea física o materialmente, pero también dentro de un registro mnemotécnico social, de quien lo vive, lo recuerda, lo significa. Es en su relación social en donde se convierten en operativos todos los significados y símbolos que lo estructuran. Sumándose a ello todo cambio o dominio tecnológico, despliegues en los procesos de comunicación, movilidades sociales, y todo tipo de intercambios.

El uso del objeto legitima y garantiza los diversos aspectos, articulación y variación de los cambios sociales. Registra y legitima ciclos y cambios, y por lo tanto el modo de articular significantes. Por lo que la disociación y sustitución de significados obliga al diseñador a configurar desde el proceso, variables –abiertas-, que permitan la asignación de nuevos contenidos significativos hasta su interpretación, ya que los significados evolucionan, son formaciones dinámicas estableciendo nuevos niveles relacionales. Y sólo así se puede entender la inserción y aplicación de paradigmas, o la coexistencia temporal del presente y lo ulterior. Exige una perpetua traducción de estos sistemas significantes, que en realidad envuelven y significan relaciones sociales. Por lo que cambia también su relación con el pensamiento. Y dialécticamente, se evidencian contradicciones resueltas y contradicciones siempre renacientes. El significado representa así una amalgama entre pensamiento y lenguaje.

Se ha de considerar que el pensamiento y sus acciones están guiados por la necesidad.[20] Recordemos su relación con la finitud, al afirmar que somos seres finitos, es decir, seres de necesidad. Estoy refiriéndome a necesidades concretas –primigenias de existencia-. El concepto de necesidad, "tomado desde la perspectiva evolutiva, contiene necesariamente la noción de que la necesidad se satisface a través de cierta adaptación a la realidad."[21] Por lo que la finitud representa dialécticamente el movimiento infinito de adaptación a la realidad. Base de todo acto creativo. Y toda adaptación está regulada por necesidades; por lo que deben considerarse en su unidad, ya que la realidad moldea la

[20] Vygotsky, L. *op. cit.* p. 105.

[21] *Ibidem.*

mente en la actividad práctica, precisamente para responder a la evidencia. Pero por otro lado, también hay que considerar que el lenguaje deforma la realidad práctica; lo que conduce a confusiones y a sustituciones de lo real por las apariencias. Se ha de reconocer entonces, que la necesidad pasa a través de filtros del lenguaje, afirma Lefebvre al aclarar el papel cultural de la prohibiciones y permisiones exteriores, lo que va deformando el comportamiento individual y social de ser creativo así como la deformación de la necesidad misma y del deseo.

Por otro lado, según Piaget: 'La necesidad crea la conciencia, y la conciencia de la causa (o de la finalidad, o del lugar) sólo surge en la mente cuando se siente la necesidad de adaptarse a la causa.'[22] Es decir, de adaptarse al fin como motivo. Por lo tanto, la necesidad crea la conciencia en el diseñador, al entender su dimensión histórico social para adaptarse a su causa, al fin objetivo y concreto que se desarrolla en todo proceso de diseño. Y "no hay conciencia sin lenguaje, pues el lenguaje es la conciencia real, práctica, que existe para los otros hombres, y que, por tanto, existe también para el ser que ha convertido en ser consciente."[23] Ya que "el reconocimiento de la conciencia en el otro (ser humano) sólo se convierte en hecho humano, es decir, social, a partir del momento en que el reconocimiento de la necesidad del otro (ser humano) se convierte en una necesidad de conciencia."[24] Esto representa un cambio radical en la composición funcional de la conciencia, lo que es el verdadero núcleo del desarrollo mental."[25] Lo que confirma una vez más, al proceso de diseño como un proceso de conocimiento en el desarrollo –cognitivo- del diseñador. Por lo que se propone al diseño especular, ya que el espejo ha simbolizado históricamente la reciprocidad de las conciencias. Fenómeno umbral que define los límites y oscilaciones entre lo real, lo imaginario y lo simbólico. Que afirma y reitera el lenguaje como hecho social en la construcción del mundo.

Resumiendo, la finitud funda la posibilidad del lenguaje, ya que obedece a una necesidad práctica y social. Nos construimos en el lenguaje y por el lenguaje; la finitud así, delimita los parámetros de toda expresión, y representación en el diseño. Hemos de entender al lenguaje como

---

[22] Piaget citado por Vygotsky, *op. cit.* p. 125.

[23] Lefebvre, H. *Sociología de Marx*. p. 62.

[24] *Ibíd.* p. 37.

[25] Vygotsky, L. *op. cit.* p. 234.

determinación racional permite la formación de conceptos por medio del carácter experimental del diseño.

El carácter experimental del diseño posee una dinámica interna en su propio desarrollo permitiendo la formación de conceptos a partir de la experiencia y del material sensitivo, que por el contacto social, enriquece los procesos psíquicos del diseñador. La conceptualización es una parte activa del proceso intelectual, puesta al servicio de la comunicación, del entendimiento y la resolución de problemas. Su función fundamental al igual que el lenguaje es la comunicación. La conceptualización es el proceso mental mediante el cual conocemos el mundo. En el diseño será por medio del cual se elabora y reconoce el objeto como operante de significados, en donde el diseñador conoce el objeto y se reconoce frente a él.

Las fases dinámicas del proceso de diseño permiten una introducción gradual de la resolución, no en el sentido lineal, sino como una decantación de cada síntesis dialéctica -abstracción-concreción- en distintos momentos y desarrollo del proceso que se va uniendo o enlazando con el resto de las instancias. La primera fase de la formación de conceptos comprende 3 estadios: 1. Los elementos sincréticos del significado representan una manifestación del estadio de ensayo y error en el desarrollo del pensamiento, lo que representa el carácter experimental del diseño (y que lo acerca a la ciencia); 2. El orden lógico queda determinado por la posición espacial de los objetos experimentales, una organización visual sincrética y sintética; y 3. Hay una nueva imagen sincrética en donde hay elementos tomados de cada instancia anterior.

El lenguaje en el diseño es el núcleo de unidad entre el yo del diseñador (individual) y el mundo, el ámbito social. La pertenencia y la experiencia del mundo construida por el lenguaje permiten el registro de las fases transitorias de las estructuras simbólicas del diseño. Por lo que el símbolo funge como eslabón transitivo reflejando y refractando la existencia del diseñador y de los procesos productivos que gestan el objeto. La historia de la arquitectura nos da cuenta de ello.

## 2.2. La finitud en el acto discursivo del diseño

La finitud como puente entre el lenguaje y el hacer, permite estudiar la relación entre el ser y el pensamiento en el proceso de diseño, por medio de: a) la designación, b) la definición, y c) la explicación del objeto, las cuales constituyen la primera fase del carácter discursivo del diseño, tejiendo el argumento en cada instancia del proceso como necesidad de explicar el objeto.

a) En el diseño el lenguaje posee un límite semántico[26] que define al objeto. A esto a lo que hago referencia como designación, de-signar para un fin, atribuir un signo (relación significado – significante) para un fin determinado; significado que representa el pensamiento en el proceso de diseño.

b) A partir de ese fin damos un 'nombre' a las cosas. Por su 'fin' nombramos a los objetos, por lo que el primer fin humano de la producción de diseño es su uso. De este modo, el 'nombre' designa y define diferencias y asigna atributos. Al nombrar definimos al objeto. Definir es limitar.

c) La finitud como lenguaje en el diseño se convierte en sentido a modo de explicación para el entendimiento del objeto en la cultura. La exégesis del sentido permite organizar contenidos; refleja la realidad de un modo otro, representa el pensamiento en el objeto, ya que el sentido surge de la relación móvil y dialéctica entre la expresión y la significación atribuida al objeto. Cuya representación confirma y verifica lo que se dice del objeto, y que va de lo descriptivo a lo argumentativo. Esto queda representado en la etapa de modelización del proceso, en donde se da y garantiza la relación material del discurso integrador de los objetos. Desde la demanda verbal hasta la propuesta formal. El lenguaje como actividad de la razón así lo exige. Y el discurso se constituye como condición narrativa del objeto, e implica lo formativo y lo informativo, estableciendo un modo particular de discurrir, es decir, de pensar y reflexionar (movimiento del pensamiento) sobre el objeto, y por lo tanto apela a una forma lógica.

[26] Como límite semántico me refiero a la geometrización, o a los elementos constitutivos que definen al objeto geométricamente y simbólicamente. El contenido que define la forma, cuya carácter relacional lo confirma como totalidad.

La relación del pensamiento con la palabra es un proceso, un movimiento continuo, que puede suscitar cambios en el sentido funcional. Es decir, al nombrar en un orden lógico – explicar- el objeto/espacio, se confirma lo que se quiere proponer. Se establece esta correlación lógica ente pensamiento y lenguaje. "El pensamiento no se expresa simplemente con palabras; llega a la existencia a través de ellas. Cada pensamiento trata de conectar algo con algo, de establecer una relación entre cosas. Cada pensamiento se mueve, crece y se desarrolla, desempeña una función, resuelve un problema. Este flujo del pensamiento se da como un movimiento interno a través de una serie de planos."[27] Por lo que considero necesario, el ensayo de explicar el objeto a cada trazo representado para corroborar lo que se piensa y se está proponiendo conceptualmente, (representando el dominio conceptual de la experiencia), y su correlación material, ya que el significado de una palabra como una unidad del pensamiento generalizador e intercambio social es clave para un análisis entre la capacidad de pensar y el desarrollo social.[28] El diseño como práctica social lo establece como responsabilidad de explicar el objeto frente al mundo para sostener su materialidad.

Dicho de otro modo, en el diseño el lenguaje requiere un sistema de secuencias que estructuren el discurso que habrá de sostener al objeto frente al mundo. Es decir, su explicación y argumento que lo sustenta en su materialidad. Esta articulación entre –el ser, el pensamiento, el lenguaje y el hacer- revelará una sucesión de operaciones cada vez más complejas que determina el carácter discursivo del diseño, representando un salto cuantitativo que va lo descriptivo a lo argumentativo. Esta síntesis dialéctica articulada en el proceso de diseño logra formas más complejas de percepción cognoscitiva interna (introspección) del diseñador, ya que la comunicación proporciona la necesidad de examinar y confirmar los propios pensamientos y la propia acción. El discurso en el diseño hace referencia a la facultad racional del diseñador sobre reflejar la reflexión –pensamiento- sobre el objeto.

Piaget demostró que la introspección tiene en común el desarrollo de la percepción externa y la observación.[29] En el diseño, se traduce en el proceso de percibir los propios procesos psíquicos como significativos. "Pero la percepción con significado supone siempre un grado de

---

[27] *Ibíd.* p. 285.

[28] *Ibíd.* p. 74.

[29] *Ibíd.* p. 236.

generalización. Por consiguiente, la transición a la auto-observación verbalizada denota el inicio de un proceso de generalización de las formas internas de actividad. El paso a un nuevo tipo de percepción interna significa también un paso a un tipo superior de actividad interna, puesto que un nuevo modo de ver las cosas abre nuevas posibilidades para utilizarlas. (…) Al percibir alguno de nuestros actos de una forma generalizada, los aislamos del conjunto de nuestra actividad mental, y así somos capaces de centrarnos en ese proceso como tal y de entrar en una nueva relación con él. De este modo, la toma de conciencia de nuestras operaciones y la consideración de cada una de ellas como un tipo determinado de proceso (como recordar o imaginar, por ejemplo) conducen a su dominio."[30]

En el proceso de diseño hay una interiorización de una función originalmente comunicativa, que se convierte en función mental interna e individualizada, en la cual encuentran su realización individual las formas del lenguaje y del razonamiento prescritas por la cultura. "Los sistemas simbólicos sancionados culturalmente son remodelados en forma de pensamiento verbal individual. Las fases principales de dicha remodelación incluyen la transición del diálogo externo al diálogo interno."[31] Proceso de intercambio comunicativo que se mantiene en todo el desarrollo del diseño. Vygotsky propone que las relaciones exteriores, interpsicológicas se convierten en funciones mentales internas, intrapsicológicas. Y es lo que plantea como *'Zona de desarrollo próximo'*, que como estrategia de enseñanza-aprendizaje, la define como el área en la que los conceptos cotidianos 'se encuentran' con la sistematización y lógica del razonamiento necesario para la construcción del conocimiento concreto y objetivo. En donde lo individual, lo social y la cultura se encuentran. Señala una de las funciones mentales superiores; implica el entendimiento del desarrollo cultura, y establece el control de los procesos personales de comportamiento. Por ello, la instrucción en la enseñanza posee un papel estructural significativo al transformar y reorganizar el pensamiento y promover su progreso, ya que dirige el fin de la totalidad del desarrollo mental.[32]

---

[30] *Ibíd.* pp. 236-237.

[31] *Ibíd.* p. 34.

[32] El desarrollo mental 'se ve como un proceso de maduración sometida a leyes naturales, y la instrucción como la utilización de las oportunidades creadas por el desarrollo. (…) El desarrollo crea las potencialidades; la segunda las realiza. (…) la instrucción va a la zaga del desarrollo: el

En la actividad creativa, los sentidos internos dependientes del contexto despliegan gradualmente sus significados como símbolos para los demás. Por lo que al explicar el objeto y diseñar para los demás, se establece un diálogo en dos niveles: 1. con el diseñador mismo, y 2. para el grupo social al que pertenece o para el cual diseña, en donde queda manifiesta y explícita la participación activa del diseñador en la cultura. Es decir, el fin del diseño fluye al interrelacionar al diseñador con su objeto de diseño, (el objeto a producir, y al considerar al ser humano como objeto –de estudio- de sus diseños); y luego, el ser (que habita, usa, observa, fruye) con el objeto. El proceso mismo se convierte en parte de la explicación del objeto, y por lo tanto representación del mismo diseñador; establece la interiorización de determinantes y condiciones en su contexto.

El carácter discursivo del diseño es representacional, es decir, que da orden relacional a sus partes constitutivas. Por lo tanto, todo análisis del discurso arquitectónico, desde la finitud, permite concretar la caracterización del proceso de diseño como un proceso de derivación, en donde da cabida a nuevas categorías de expresión. Esto significa que la constitución discursiva del diseño se elabora desde varios niveles: I. el cognitivo, que involucra la lógica, la razón, y el pensamiento; y II. el afectivo, que corresponde a las emociones experimentadas al momento de diseñar, así como las establecidas a lo largo del proceso de vida del diseñador. Incluye sentimientos y sensaciones, por lo que en ocasiones establecerá vivencias análogas, y asignará atributos, cualidades y significados dependientes de ellos.[33] Se da un tipo de transferencia afectiva y activa de la sensación recordada o evocada por determinados espacios, lugares y objetos que ha experimentado y experienciado el diseñador, -desde su infancia-, y que en cierto nivel, los relacionará con el objeto que está diseñando en el presente.

Experimentalmente en el diseño, el desarrollo del pensamiento en la producción de conceptos, principalmente en la instancia de configuración del proceso, se evidencia que cada idea contiene una actitud afectiva transformada hacia la porción de realidad a que se refiere en el nuevo objeto y/o situación dada, lo que permite analizar o descubrir el camino

---

desarrollo debe completar ciertos ciclos antes de que la instrucción pueda comenzar. *Ibíd.* pp. 240- 241.

[33] He ahí un riesgo en los manejos emocionales y psíquicos en la vida por parte del diseñador al hacer sublimaciones y transferencias de vivencias traumáticas o no superadas emocionalmente, y que generalmente su proyección es inconsciente.

desde las necesidades e impulsos de una persona hasta la dirección concreta tomada por sus pensamientos.[34]

> "La certeza <<objetal>> (…) proviene únicamente del lenguaje, cuyas estructuras se identifican con lo <<real>>.
>
> H. Lefebvre.[35]

Por otro lado, al hacer hincapié de este contacto con lo real, recordemos que Aristóteles, en sus Tratados de lógica[36] propone un modelo que llama –*órganon*- como instrumento universal, como método racional de conocimiento. Al buscar "partiendo del lenguaje –como forma ya elaborada de la práctica social y del contacto actuante con lo real – las condiciones de una expresión racional –objetiva, universal, necesaria- de la realidad."[37] Lo mismo acaece en el diseño, ya que de este contacto con lo real se desprenden las posibilidades lógicas referenciales que conforman la urdimbre del significado e interpretación del objeto o de un espacio. Y como hemos revisando anteriormente, se reitera que las variables lógicas que permiten estructurar las posibilidades del objeto en la instancia de configuración, la consistencia, la autonomía, la suficiencia, la congruencia y la pertinencia explicados como atributos materiales, se convierten en requisitos lógicos de la realidad. Y las posibilidades referenciales -de uso y del pensamiento-, provienen del carácter social de la propia práctica. Las cuales están dirigidos a un grupo concreto de personas con necesidades relevantes. Los referentes como se ha analizado, son elementos del significante.

En el diseño, el lenguaje con el que se argumenta la explicación del objeto, funge como medio de verificación, en donde el uso funcional de la palabra permite fijar la atención, seleccionar rasgos distintivos y definitivos, para analizarlos y sintetizarlos significativamente, ya que por medio de la representación del lenguaje se dirigen las operaciones mentales, controlando y canalizando su curso a la mejor solución del diseño y se revela el significado psicológico funcional. Y por lo tanto, se va

---

34 *Ibid.* p.76.

35 Lefebvre, H. *La vida cotidiana en el mundo moderno.* p. 16.

36 Aristóteles, *Tratados de lógica* (Órganon). Ed. Gredos. España. Tomo I. 1982. 390pp. // Tomo II. 1988. 460pp.

37 Lefebvre, H. *Lógica formal, lógica dialéctica.* p. 92.

comprobando la congruencia, la coherencia, y la consistencia de lo pensado a lo –gráficamente o materialmente- representado. La causa generativa y discursiva del diseño se hace extensible en el uso adecuado de las palabras o del lenguaje propio de la disciplina como instrumento funcional en la concreción del objeto.

Por lo que, desde la formación primigenia del diseñador, es primordial el aprendizaje consciente desde el proceso de diseño, el dirigir sus propios procesos mentales, con la ayuda discursiva de palabras y signos como parte integral del proceso al ir explicando su objeto; se hace extensible el entendimiento del proceso mental y de pensamiento que gesta los fundamentos de toda propuesta. Esta proceso constituye un cambio cualitativo nuevo en la conciencia del diseñador como sujeto cognoscente.

Entonces así, la finitud entendida y representada en el objeto como espacio cualificado definido o limitado, ayuda a la síntesis lingüística y visual, al dar orden y sentido a toda disposición de los elementos constitutivos; con lo que vamos comprobando el carácter concreto del objeto en su resolución. Que por supuesto inicia con un primer grado geométrico, y de soporte discursivo a nivel lógico descriptivo, para luego profundizar en su argumentación.

De este modo, la coherencia del discurso se despliega en el espacio mental que lo garantiza. Todo objeto remite a entenderlo, requiere una respuesta interpretativa. Por lo que se propone como necesidad hacer común –como *topos*- el significado y sentido del objeto, para que pueda ser entendido su alcance conceptual. Por ello, las fronteras o límites del sentido se definen desde el proceso de diseño, se establece la posibilidad del discurso definitorio del objeto. Promulgando y afirmando el significado como unidad de pensamiento, generalizador y de intercambio social. "La epistemología define una *topía* (o se define a través de ella), a saber, un conjunto de lugares y de recorridos, topología abstracta y general que viene completada por una topología de existencias concretas."[38] Lo que permite entender el espacio como coherencia o modelo de coherencia, articulando lo mental y lo social, lo teórico y lo práctico, lo ideal y lo real.

Cabe destacar, que la coherencia y orden del discurso en el diseño es una sintaxis abreviada, una condensación y número reducido de palabras, con un profundo contenido, colmado de intenciones. Contrario a la desbordada retórica que caracteriza a muchos arquitectos y diseñadores; discurso vacío y preñado de paliativos políticos. Engaños

[38] Lefebvre, H. *Espacio y política. El derecho a la ciudad II*. p. 28.

persuasivos y falsos relatos teñidos y tejidos mañosamente para convencer un consumo.

General y lamentablemente el diseñador discurre un monólogo fragmentado teñido de recursos retóricos sustituyendo la síntesis del diálogo; fragmentando también la sintaxis de significación o siendo ésta nula. Esta problemática nos conduce al fetichismo y consumo de signos en los objetos arquitectónicos, y del objeto mismo como mercancía.[39] Esto nos lleva al tema espinoso de entender que "la producción de estos signos se integra en la producción global y desempeña un papel integrador capital en relación a las otras actividades sociales productoras u organizadoras. El signo se compra y se vende; el lenguaje se convierte en valor de cambio."[40] Cuando el lenguaje se convierte en valor de cambio, se concibe a la ciudad y a la realidad urbana como sistema de signos consumibles, y también va teñido de ingenuidad. Por otro lado, cuando el objeto se convierte en significante de otros objetos, revela su valor de cambio, el cual se convierte en operativo al entrar al sistema del mercado, que se estructura por medio de un juego de oposiciones desarrollado sobre ejes semánticos. Y es esta condición la que ha consentido el ocultamiento de las relaciones productivas eludiendo el compromiso con una determinación concreta, y que se vende como equidad no siendo (de seres, zonas o áreas urbanas). Por lo que la sociedad se sustrae de lo concreto para consolidar deformaciones falsas de valor. Al fetichizar la forma, que conlleva una reducción semiológica.[41]

De este modo, se ha de reconocer que la arquitectura y el objeto de diseño responden como análogo al proceso lingüístico de reproducción ideológica. Es decir que la ideología que impregna el objeto es un límite que configura todo un modelo de producción y reproducción. Por ejemplo, los discursos de poder en el diseño, presentan signos ideológicos, como parte material de la realidad, por lo que hay que tener precaución en no caer en las trampas retóricas. "Es evidente que los sistemas semánticos surgen de unas condiciones materiales de vida, pero la semiótica puede

---

[39] Para profundizar sobre el tema ver la obra de Jean Baudrillard: *Crítica de la economía política del signo.* Ed. Siglo XXI. México, 1974, pp.88-107. // *El sistema de los objeto.* Ed. Siglo XXI. México. 1969. // *La sociedad de consumo*. Ed. Plaza & Janés, Barcelona. 1974. // *La génesis ideológica de las necesidades.* Ed. Anagrama. Barcelona. 1976.

[40] Lefebvre, H. *El derecho a la ciudad.* p. 82.

[41] Se ha de reconocer que todo análisis semiológico debe distinguir múltiples niveles y dimensiones. Según Lefebvre, se tendría que distinguir la palabra de la ciudad, la lengua de la ciudad, el lenguaje urbano, la escritura de la ciudad y su relación con el empleo del tiempo en la ciudad. Así como el nivel de los semantemas o elementos significantes, y el nivel de los morfemas u objetos significantes, así como los conjunto significativos y la ciudad. // Lefebvre, H. *El derecho a la ciudad.* pp. 82-85.

reconocerlos únicamente si la experiencia de estas condiciones de vida se ha codificado. En este punto, los elementos de la ideología como cultura pueden ser descritos por el sistema de lenguaje."[42] Por lo que el mensaje se convierte en instrumento ideológico que oculta las relaciones productivas, hasta de ciertos fenómenos urbanos, sin atender las condiciones materiales de su existencia, en su dimensión histórica. Ya que como lo analizó F. Rossi- Landi,[43] en la ideología como falsa conciencia, existe la separación de la praxis y del pensamiento –de toda conciencia-. Por lo que nos aleja de la profundidad de entendimiento de la profunda relación entre pensamiento y lenguaje, la praxis y la conciencia en la producción de objetos. Por lo que propone su articulación dialéctica concreta como necesaria para su explicación. De este modo, se refuerza la dimensión de esta propuesta al entender la relación dialéctica entre el pensamiento y lenguaje, así como de la conciencia y la práctica del diseño, ya que al hacer conscientes los procesos psíquicos que implica el proceso de diseño y exteriorizarlo por medio del lenguaje revelan el verdadero núcleo de desarrollo mental, que como humanidad nos hará evolucionar y utilizar el pensamiento de un modo otro, en nuestro devenir existencial. Y comprender al objeto de diseño como organización social.

Por otro lado, de acuerdo con Alexander Potebnja, 'el lenguaje debe considerarse un instrumento para la auto-comprensión humana.'[44] Lo que conduce evidentemente, a la reflexión del diseñador en la comprensión que tiene de sí mismo en su hacer. Lo que implica la modulación del acto mental, en el sentido cognitivo porque en los procesos creativos se recupera la designación de la palabra como descripción, argumento y explicación, como una imagen, o como un esbozo mental del concepto de diseño, el cual designa a un conjunto de cualidades determinadas. (Relación finitud y concepto). Lo que enriquece y profundiza el conocimiento en tres niveles: 1. de sí mismo, 2. del objeto y 3. del ser humano en su condición humana ampliada. Recordemos que "todo conocimiento supone definiciones, tipos designables por medio de palabras,"[45] pero en este sentido profundo del carácter complejo de la designación de las conexiones concretas y objetivas que posibilitan la trasferencia relacional entre el nombre y la cosa del concepto. En

---

[42] Eco, U. *op. cit.* p.159.

[43] Rossi-Landi, F. *El lenguaje como trabajo y mercado.* Ed. Monte Ávila. Caracas. 1972. pp. 229-246.

[44] Citado por Vygotsky, L. *op. cit.* p. 200.

[45] Lefebvre, H. *Lógica formal, lógica dialéctica.* p. 162.

congruencia y reflejo del -acto mental- del diseñador. Así, el lenguaje como exteriorización del yo y bajo la luz de la creatividad en el diseño se presenta como producto dialéctico de lo verbal y no verbal –determinado por la percepción del objeto-. Confirmando que "el nuevo uso significativo de la palabra, su uso como un medio de formación de conceptos, es la causa psicológica inmediata del cambio radical en el proceso intelectual (…)."[46] Tan necesario en la actual modo de enseñar, pensar y hacer diseño, ya que el lenguaje permite codificar y decodificar nuestras acciones y pensamientos, y así, demostrar la razón suficiente y necesaria de la existencia material del objeto. El orden del cómo se dice lo predicativo del objeto, es decir, el orden del discurso puede cambiar la idea y la configuración del mismo, así como las jerarquías, y el modo de su percepción.

Saber y lenguaje están estrechamente relacionados. Cuando se conoce profundamente sobre lo que se dice, entonces se sabe hablar de ello. Ya que no se puede hablar de lo que no se ha vivido, ni experimentado y reflexionado. No se pueden condenan las realidades con las que no se tiene contacto, ni teorizar de todas las cosas saltándose la historia. Y esto sucede mucho en el campo del diseño y la arquitectura, cuando se intenta hacer teoría de todo lo observable en la ciudad, cayendo en la *doxa* o mera opinión, lo cual nos aleja del carácter epistemológico que puede generarse por medio de la evidencia fenomenológica.

Cuando el discurso de la producción arquitectónica es redundante y vacío, -como el actual-, evidencia la carencia del movimiento de pensamiento; se construye lo agreste por toda la ciudad, se invaden áreas naturales; la privatización del discurso se queda dentro de los grandes despachos y renombres de aquellos que no pueden poner pie en obra, pero te regurgitan palabras rimbombantes para anunciar, o más bien, para vender su proyecto, sin reflexionar profundamente sobre lo que se está diciendo, pero sobre todo, haciendo. Esta retórica (fetichismo) tiene una base social en la propiedad privada de las ideas, cosificando la palabra en el mercado, es decir, en las relaciones sociales de producción y de propiedad, con fines persuasivos de consumo. Y que acepta pasivamente la ideología del consumo dirigido.

[46] Vygotsky, L. *op. cit.* p. 175.

## 2.3. Diégesis.
## Límites narrativos del diseño

De este carácter discursivo del diseño se deriva su carácter narrativo que desempeña el compromiso de asumir que todo objeto tiene que ser explicado. Narrar proviene del lat. *narrare*, *Inenarrable – enarrable*, que significa explicar, referir lo sucedido.[47] Lo narrativo en el diseño es explicar el contenido conceptual de la propuesta de diseño a través de las relaciones del objeto y el entorno, el contexto, las relaciones internas y externas. Para 'referir lo sucedido' en el proceso y en el objeto como producto del pensamiento, es necesario contar con el dominio conceptual del lenguaje, y así poder argumentar con una profundidad reflexiva y crítica la existencia del objeto ante la necesidad a cubrir.

Un modo es explicar –narrar- el objeto arquitectónico es a través del recorrido espacial; es decir, podemos narrar por medio de trayectorias arquitectónicas y relaciones espaciales a modo de entender el objeto en todas sus relaciones. Al comprender que toda relación espacial es una relación significativa. De este modo, la narrativa en el diseño funge como estructura sintagmática, en la que desde el proceso se define el orden significativo de aparición de todos sus elementos constitutivos, cuya coherencia lógica demarca los límites de su apertura hermenéutica.

El proceso de diseño como procedimiento de formación y deformación experimental, es decir, de modificaciones de elementos permite que la narración se constituya como corpus cognitivo con fines edificantes, ya que la narración es fuente de sentido y vía de conocimiento en la afirmación discursiva de la sistematización de los objetos; en donde el diseñador transmite experiencias, y remitiéndose a él mismo como testimonio. Esta narrativa funge como medio de conocimiento, al entender las relaciones internas del espacio, por un lado, y por otro, las sociales que se edifican al entender la relación de orden del nuevo objeto en la estructura simbólica de la ciudad. La narrativa constituye parte del proceso argumentativo, cuya estructura lógica confirma la explicación del objeto en la realidad. Recordemos que la construcción social de la realidad es la construcción narrativa de orientaciones significativas. Por lo que no hay modo de negar su función primigenia dentro del diseño.

---

[47] Corominas, J. *op. cit.* p. 386.

La explicación narrativa del objeto de diseño se entiende como ese contar un relato, armar escenarios, comprende la historia y los procesos de surgimiento del mismo. Este modo explicativo le es propio a la arquitectura y al cine en particular, al explicar a través del espacio. Es decir, que el espacio se convierte en soporte narrativo de lo que se quiere transmitir como concepto, como historia, ya que éste ofrece un modo de lectura a nivel significativo, semiótico y simbólico que permite la evocación de ideas, permea recuerdos, presencias, ausencias, recrea paisajes, terrenos, es un escenario de desarrollo. Históricamente, la arquitectura y la imagen cinematográfica han aportado una evidencia material de los procesos más íntimos de pensamiento. Tanto el diseñador como el cineasta son productores de escenarios existenciales, potenciando la evocación de paisajes y mundos posibles.

En la evocación mental (memoria y olvido) que llega con la imagen de determinados lugares en la narrativa espacial arquitectónica o cinematográfica, existe una relación empática de intencionalidad, ya que se sugiere el lugar, la idea, un sentimiento, una realidad psíquica espacializada, la cual se completa por medio de la diégesis. Término que para Aristóteles y Platón, era junto con la mimesis, una de las modalidades de la *lexis*, es decir, una de las maneras de presentar la ficción, como una cierta técnica de narración.

La diégesis es un tipo de codificación que permite construir en la mente del espectador, habitador, fruidor, caminante, un orden lógico de la historia o del concepto. Se constituye a partir de referentes significativos, que por medio de las huellas mnémicas de lo anteriormente retenido de la secuencia, permite imaginar y completar espacios e ideas que refuerzan el concepto interno de significado del filme o del objeto en su conjunto. Representa ese espacio presente, más el espacio ausente –visualmente- (lo que está dentro de campo y lo fuera de campo). Este espacio fuera de campo queda sugerido dentro de los elementos que aparecen en campo visual de observación. Por lo que establece una constante articulación visual y espacial de entendimiento y orientación. Cada sucesión de planos o encuadres –físicos y visuales- actualizan y organizan un espacio que anteriormente estaba fuera del campo de visión (ya sea en lo físico espacial o en pantalla). En estas articulaciones posibles, o secuencias arquitectónicas espacio-temporales reside el potencial narrativo del sustento conceptual de la arquitectura y del cine, ya que son las proposiciones narrativas las que dan sentido y continuidad al recorrido espacial o al relato de la historia. De este modo, se propone que son los

elementos arquitectónicos que a partir del orden de aparición en el recorrido de un espacio, van guiando en el uso y significado de la totalidad del objeto. Generando la curiosidad de seguir un recorrido específico cargado de significación en su movimiento, que va completando la percepción holística del espacio. En el cine, son los elementos en secuencia vistos en pantalla, es decir, de lo aparece dentro de cuadro, y que el espectador ordena en su mente para percibir como totalidad el filme o el espacio de desarrollo de la historia del guión.

La finitud reposa en el relato, es decir, en las relaciones establecidas a partir de la necesidad de intercambio (visual, espacial, conceptual) que establece una continuidad significativa y diegética. Relato significa: referir. Tom. del *lat. referre*- 'hacer referencia'; 'volver a llevar,' deri. *ferre* 'llevar'. Relación- *lat. relatio onis* lo que hace referencia, de relatum –relacionar-;[48] por lo que establece la eficacia y la dirección de la acción. Asimismo funciona como reconocimiento de los elementos en relación como un todo. Relato es intercambio, y por lo tanto es un acto social. Y obedece también a la lógica de orden, de adaptación y objetividad propuesta desde el proceso. Este acto relacional diegético resuelve la ausencia de lo no visible, pero sí significado simbólicamente. Lo que confirma y rectifica al lenguaje como representación del mundo y del pensamiento.

La diégesis es una forma de comunicación discursiva del diseño, ya sea arquitectónico, cinematográfico, gráfico, o industrial, al evocar en cada parte del objeto alguna particularidad del proceso, y también la presencia de diseñador. Esto al sustentarlo desde la base de su caracterización lingüística del término. En literatura se llama diégesis a la clara presencia de un emisor, de un narrador, lo cual se establece en analogía con el diseñador como figura narrativa de sus ideas, símbolos e historias.

La finitud funda así la identidad narrativa al establecer los límites discursivos del diseño. Ayuda a entenderlo como totalidad, la cual se determina por sus límites, por sus fronteras, lo que establece la identidad narrativa del objeto. Y se presenta como sistema de demostraciones en la materialidad del mismo.

De este modo, en el diseño la *lexis* se entenderá como el modo particular del lenguaje, referida al sistema de significación a los que nos remite. Es lo propio del diseño, la particularidad de entendimiento, unidad y comprensión colectiva, da objetividad al proceso. Identidad normativa,

---

[48] *Ibíd.* p. 471.

sedimento histórico propio de la práctica (hasta de los procesos constructivos en obra). Caracterización que incluye la construcción del objeto por medio de la composición o parasíntesis como fusión, de la yuxtaposición de imágenes o encuadres que conforman la totalidad del objeto, ya que la propuesta y elaboración de un concepto en el diseño parte de una conjunción entre lo simbólico, lo real y lo imaginario. Por lo que podemos considerar la conceptualización como parte del acto diegético, en donde los elementos se ordenan para formar una totalidad que da significado a las relaciones internas del objeto.

Lo diegético se constituye a partir de límites, ya que a partir de éstos, se expande la imaginación para completar lo ausente, para comunicarlo y hacer comprensible el objeto y sus posibilidades significativas y simbólicas en el espacio-tiempo. Evoca relaciones y provoca el movimiento del pensamiento en quien interpreta, vive, habita, experiencia un espacio; comprende un contexto histórico social, cuyos códigos culturales permiten desmontar significados y establecer relaciones; incluye todo aquello que ayuda a la comprensión de la obra en su contexto. Por lo tanto, el referente diegético es la realidad, que es todo aquello que sirve de fondo verosímil para apropiarse el objeto / espacio en caso de la arquitectura, y en el caso del cine, de la historia.[49] En donde cada elemento arquitectónico va dando pautas y pausas que dan dirección al entendimiento de esta verosimilitud. Por lo que le corresponde al diseñador asignarles un orden, un modo y una duración. Es decir, el cómo aparecen –orden en relación al recorrido-, la disposición en su organización, el cómo se relacionan, y el tiempo de recorrido visual y físico, la temporalidad de contacto en la que por medio de la percepción consciente se impregnan y se transmiten los significados por medio de los rasgos característicos atribuidos al objeto y/o al espacio. Las dimensiones, los tratamientos diferenciales, formas, y estrategias de posición definen el cómo se recorre un espacio, y hacia dónde se requiere dirigir la acción y por medio de una referencia visual en una secuencia espacial. Por ejemplo, la elección de una rampa, a una escalera cambiará totalmente la dirección y la atención en el movimiento de su recorrido. Y por lo tanto se percibirá y entenderá de diferente modo el espacio.

---

[49] Referente según U. Eco es “El fenómeno real al que se refiere el signo”. Eco, U. *op. cit.* p. 45.

En lo arquitectónico, acaece otro proceso análogo al del cine, en el sentido de la prehensión de un cuadro o encuadre, y a la noción del objeto que permanece mentalmente, y en donde se puede establecer la distinción de 5 tipos de conducta, según estudios de Piaget: 1. La acomodación visual de los movimientos rápidos; 2. Prehensión interrumpida; 3. Reacción circular (o refleja) diferida; 4. Reconstitución de un todo invisible a partir de una fracción visible; y 5. Supresión de los obstáculos que impiden la percepción. Esta acomodación visual de los movimientos rápidos permite una anticipación sobre posiciones futuras del objeto y conferirles permanencia,[50] y por lo tanto un significado simbólico que guía toda dirección de la acción, y del movimiento del pensamiento.

El campo visual como límite (encuadre) nos permite entender al objeto como totalidad y definir recorridos. El análisis de las perspectivas visuales y de la profundidad de campo aporta a la percepción espacial un modo singular de entendimiento, de un uso y de la apropiación simbólica del objeto, ya que la percepción de las posiciones sucesivas (relación del usuario, recorrido y trayectoria –visual y física- como movimiento en relación al objeto) establece la ausencia como permanencia y pregnancia o registro en la percepción de los elementos sucesivos, dependiendo de la dirección elegida que irá completando –sin fragmentar- el recorrido. Por lo que el diseñador – y el cineasta- tienen que dar orden y sentido a las variables lógicas de los elementos en su conjunto, atendiendo las diferentes direcciones, combinando la percepción inmediata (radios de giro, ángulos de visión, campos visuales), la eficacia práctica, y un racionalismo propiamente geométrico; va realizando anticipaciones del recorrido propuesto por medio de una caracterización sugestiva del mismo.[51]

Este tema ha sido ya analizado desde la trayectoria, y se ha conformado toda una teoría cinematográfica propuesta por Serguei Eisenstein, en su obra *Hacia una teoría del montaje (Vol. I y II)*, en la que la define como "la trayectoria imaginaria que sigue el ojo y las diferentes percepciones de un objeto en función de cómo aparece al ojo. También hoy puede significar la trayectoria que sigue la mente a través de la multiplicidad de fenómenos, muy distantes en tiempo y espacio, agrupados en un determinada secuencia con vistas a un único concepto significativo;

---

[50] Piaget. J. *La construcción de lo real en el niño*. p. 24.

[51] La realización del guión técnico cinematográfico incluye un análisis espacial para la elección de la perspectiva específica –encuadre-; confirmando el espacio como soporte narrativo y conceptual de la historia.

diversas impresiones que pasan ante un espectador inmóvil. En el pasado, sin embargo, era lo contrario: el espectador se movía por una serie de fenómenos atentamente dispuestos que absorbía ordenadamente a través del sentido de la vista."[52] Y lo refiere al recorrido arquitectónico, estudiado en la Acrópolis de Atenas por el arquitecto Auguste Choisy, ejemplificando la relación entre cine y arquitectura. Espacio griego que más tarde también inspiraría a Le Corbusier para diseñar sus *promenades* como el encadenamiento de planos secuenciales en varias de sus obras.

Para que esta composición holística sea consciente, se ha de entender el movimiento del objeto forma un todo con las impresiones kinestésicas o sensorio-motrices que acompañan el movimiento ocular, de cabeza, y del cuerpo completo en diferentes direcciones, para lograr un desplazamiento objetivo a partir de las funciones y actividades llevadas a cabo en el espacio y/o el uso del objeto. Por lo que influye de manera directa el tiempo de duración del recorrido, así como la velocidad del movimiento en el modo de percepción y pregnancia de los elementos arquitectónicos en el espacio, lo que posibilita la asignación afectiva y efectiva de significados.

La propia acción del usuario permite la representación de la totalidad, y el entendimiento de que se trata de un conjunto, aún cuando sólo ve una parte. Este proceso de percepción holística debe ser entendido previamente por el diseñador. La reconstitución de un todo no-visible a partir de la fracción visible se la atribuyo a la flexibilidad del límite. Se conduce al sujeto a interesarse en las relaciones espaciales (geométricas) que unen y dan orden al objeto, y por lo tanto al espacio, el cual a su vez permanece limitado por la zona de acción, pero dentro de estos límites alcanza su objetividad desde el diseño. Por lo que en el proceso se evalúan las distancias relativas entre elementos y caracteriza el espacio en distintos niveles. Por ejemplo, la concepción de un espacio como cerrado, abierto, o semi-abierto, semi- cerrado, de carácter público o semi-público.

La labor del diseñador es ordenar los planos de profundidad y guiar el desplazamiento del recorrido (sin necesidad de letreros), y hacer entender jerarquías y distinción de áreas (públicas y privadas), con sus mediaciones y relaciones. De este modo, se propone la existencia del

---

[52] Eisenstein, S. *Hacia una teoría del montaje*, Vol. I. Ed. Paidós. España. 2001. pp. 86-109.
Este prolífico tema que pone en estrecha relación la arquitectura y el cine ha sido estudiado y profundizado por la Dra. Consuelo Farías van Rosmalen, en la Facultad de Arquitectura, de la UNAM, en la Unidad de Posgrado, quien ha conformado todo un curso al respecto, y es actualmente impartido en nuestra Institución como parte del Programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura. Y a quien le tengo el más profundo y perspicuo agradecimiento por generar en mi la inquietud de profundizar y ejercer tan valiosa relación, abriendo una vía epistemológica en mi ser y en mi hacer.

objeto en relación con la acción propia, y por lo tanto con la conciencia del movimiento, cuya direccionalidad de la continuidad es la probabilidad ordinal que se propuso en el primer capítulo, como parte del carácter topológico de la finitud. La vinculación inmediata de la impresiones kinestésicas y la reaparición del objeto en el campo visual así lo refuerza.

Diseñar es definir límites visuales y físicos que influyen en el recorrido y significación del espacio. Permiten poner en relación el adentro y el afuera, que como lógica implica un grado más amplio y profundo, que la obviedad desgasta, ya que indica el comienzo de un espacio interno de inclusión o exclusión en toda relación social, implicando funciones mentales del desarrollo cognitivo. Recordemos que la percepción bajo una forma espacial se constituye por medio de la coordinación de enlaces de 'colecciones figurales', como les llama Piaget, a esta percepción holística de las estructuras topológicas que por medio de diferenciaciones e inclusiones, de clasificaciones jerárquicas, y de relaciones de pertenencia, son analizables psicológicamente, dirigiendo conductas y comportamientos específicos que se correlacionan en profundidad con el desarrollo social. El sujeto tiende a constituir formas que le son progresivamente isomórficas. Por lo que cabe destacar, que estas estructuras topológicas configuran geométricamente un lenguaje propiamente arquitectónico, desde el entendimiento de la génesis de las estructuras lógicas elementales en interacción con factores de la experiencia.

A partir de este desarrollo cognitivo la constitución del objeto de diseño se da en dos niveles: 1. Al diseñar y aplicar conscientemente los mecanismos de ordenación y acomodación; y 2. Cuando el usuario recorre un espacio, o usa el objeto, ejerce de nuevo estos procesos para la entendimiento del espacio. Y el carácter de sucesión temporal de las asimilaciones y disposición espacial de la extensión de estas estructuras topológicas fundan la relación entre el aspecto figurativo y el aspecto activo del pensamiento, en la constitución de la función simbólica del espacio.[53]

Un buen diseño promueve el reconocimiento de la acción posible a partir del estímulo físico - visual (estímulo de necesidad), y establece una relación con el proceso de aprendizaje, reconociendo el elemento arquitectónico como estímulo propuesto, y la posibilidad de realizar una función y acción específica. Esto ya ha sido analizado y propuesto por R. Barthes, y después fue desarrollado por U. Eco,[54] al admitir que el

---

[53] Piaget, J. *Génesis de las estructuras lógicas elementales. Clasificaciones y seriaciones.* p. 315.

[54] Eco, U. *op. cit.* p. 283.

elemento arquitectónico comunica la función que permite, cuyos significados vinculados a las funciones posibles predisponen al uso funcional para el que fue diseñado, por lo tanto el objeto se convierte en estimulante de la acción.

En esta estructura topológica la asignación de dimensiones y de desplazamientos en el espacio dependerá de la percepción y conciencia de la imagen del cuerpo -del mismo diseñador-, ya que ésta será la base de la noción del yo frente a los otros y al mundo. Que es un reconocimiento de las medidas antropométricas y ergonómicas necesarias para que también las distancias personales se consideren en los desplazamientos del usuario en el espacio diseñado y propuesto. Esta conciencia y reconocimiento de los límites corporales por parte del diseñador permitirá una mejor organización del espacio en la asignación de las dimensiones adecuadas para cada elemento y su relación con el conjunto. Así como toda relación significativa entre el espacio interior (cerrado) y el espacio abierto, y las regulaciones semióticas en el entendimiento de flujos y hábitos específicos de la cultura.

La propuesta de diseño implica buscar cómo y con qué elementos, en un modo particular de orden, de duración, de organización, de misterio y asombro, así como las sensaciones propiciadas van despertando la curiosidad del usuario de seguir recorriendo el espacio, es decir, qué pautas le proporcionan un determinado ángulo de encuadre en el recorrido para motivar su voluntad de descubrir ese espacio. Por lo que el desplazamiento será la articulación espacial, y reflejo del movimiento del pensamiento; moviente a su vez de los parámetros de interpretación conceptual de lo que se recorre. Recordemos que el espacio representado es visible hasta ciertos límites intencionales, cuyos límites suprimen real o imaginariamente lo que está fuera de cuadro, pero conforma parte de la realización de la composición del lugar o determinado espacio. Por lo que, el espacio de la narrativa arquitectónica y cinematográfica es una elección, una discriminación, hay una intención, y es argumentalmente activo, más la reflexión estética que le sustenta. Esta elección de determinados elementos ha de guiar el entendimiento espacial y narrativo de la historia, constituyendo el espacio arquitectónico y fílmico propiamente.

La instancia narrativa del diseño es un principio de organización, en donde se da la definición de parámetros, así como la elección de elementos para la dirección y el orden lógico de las relaciones internas y externas del

objeto y entenderlo como totalidad. De este modo, se establece el paso de la figuración a la configuración en el proceso. Y en donde el esquema como condensación del orden lógico del pensamiento implica el manejo representativo de lo total, ya que permite ver al objeto como totalidad concreta. Asimismo permite traducir atributos, cualidades y significados, al resumir particularidades para mantener el sentido del objeto ante la conciencia de los efectos narrativos del espacio. Por lo que condensa la viabilidad del objeto como modelo de realización, es decir, en su nivel de materialidad y en sus relaciones sociales.

Este capítulo conduce a la reflexión profunda del diseño y el leguaje ante la necesidad de la construcción de un nuevo discurso, requiriendo una orientación lógica racional que establezca el argumento como la construcción de relaciones concretas, conformando un sistema de acontecimientos o acciones narrados o relacionados, es decir, relatados por el diseñador. Esta narrativa del discurso se tiene que ver reflejada en el proceso de diseño, en la interna correlación de las instancias de prefiguración, figuración, configuración y modelización. Así, la finitud como fundamento de la diégesis será un canal de manifestación de la experiencia. Por un lado, la del diseñador, y por otro, de quien vive y usa los objetos, el espacio, completando de este modo, en unidad y entidad su significación simbólica.

## 2.4. El diseño especular y el lenguaje

Para profundizar sobre el diseño y el lenguaje desde la finitud, considero necesario incluir el tema de lo especular, cuyo alcance dialéctico conceptual hace referencia a la conciencia, instancia necesaria para el cambio de los actuales modos de pensar y hacer diseño.[55] Reconstituyendo así, su origen simbólico y epistemológico.

Originalmente el término 'especular' hacía referencia a la acción de observar el cielo y los movimientos relativos de las estrellas con ayuda de un espejo, el cual ha sido un objeto considerado soporte simbólico de

[55] Más no en el sentido de hacer conjeturas sin el conocimiento suficiente, dentro del enredo de lo exclusivamente teórico separado de toda práctica, y por lo tanto idealista.

conocimiento, al creer que refleja la verdad, el contenido del corazón y de la conciencia. El espejo se convierte en instrumento y símbolo de la manifestación reflejando la inteligencia creadora (manifestación creando la imagen), y concretando una dialéctica simbólica de lo solar y lo lunar, ya que la inteligencia celeste reflejada por el espejo se identifica simbólicamente con el sol; y en el sentido lunar, en que la luna refleja la luz del sol como un espejo. En la tradición védica el espejo es el espejismo solar de las manifestaciones; simboliza la sucesión de formas, la duración limitada y siempre cambiante de los seres.[56]

Al hablar de duración, como se propondrá en el siguiente capítulo, lo he de referir a la sucesión de los estados de conciencia en el devenir existencial humano, gestando todo acto de intercambio entre lo visible y lo invisible.[57] Rectificando que históricamente el espejo ha simbolizado la reciprocidad de las conciencias. El límite especular como umbral, es identidad y reflexión de uno mismo, representa una participación activa del conocimiento de sí dentro de una temporalidad única y específica con la que contamos para ser y hacer.

La representación de lo invisible ha de tomar el lugar del objeto observado, lo que revela las oscilaciones entre el sujeto y el objeto en la construcción del conocimiento por medio del lenguaje. En donde contenido, forma e identidad conforman el lugar común a la representación a través de la mirada, que verifica el otro lado de una psique, bajo el límite de una profundidad de lo visible que pocos ven. De este modo, "el espejo asegura una metátesis de la visibilidad que hiere a la vez el espacio representado,"[58] ya que la imagen debe salir de sus límites, para encontrase en los límites del otro, de lo representado. Sólo lo real hace posible toda representación. Por eso es umbral, abre la dimensión, es condición ampliada de lo reflejado. Lo que define, delimita las sucesiones de su sintaxis en toda expresión. Por ello, interrogar el reflejo, es arrostrar los limites, las carencias, pero también las hermosas potencialidades que nos caracterizan. La función del reflejo es la interiorización de lo puesto en límite. La región invisible está sólo abierta para quien se atreva a mirar y hacerse responsable de lo que ahí encuentre, y por supuesto, de cómo utilice ese conocimiento. Dimensiones que fundan un acto creativo de intercambio con la propia imagen, con lo que es íntimamente extraño, que es conocimiento de sí.

---

[56] Chevalier, J. y Gheerbrant, A. *Diccionario de los símbolos.* pp. 474-475.

[57] Lo invisible no quiere decir, que no exista.

[58] Foucault, M. *Las palabras y las cosas.* p. 18.

Los límites que representan la definición del espacio –especular- abren dimensiones que están fuera de él. E implica la desaparición necesaria de quien mira, lo que representa el desapego y la disolución del ego ante el verdadero conocimiento de sí, lo que conduce al reconocimiento del otro. Así, el espejo como estructurante del yo y como reflejo del otro (presente-ausente), representa un juego de intermitencias que se revela en el diseño como práctica social. Representando un constante acto hermenéutico con uno, con el otro, con la realidad. Espejo y reflejo son reflexión que permiten mirarnos en los otros, o mirar a los otros en uno.

Por ello, he de afirmar que el diseño posee un carácter especular que se presenta como una cadena cognoscitiva, que nos dice de la causa, la presencia y la ausencia del sujeto y del objeto. Experiencia que se constituye en el intercambio imaginario de mirar hacia lo ulterior la materialidad del objeto.

Este intercambio de miradas devela la reducción fenomenológica de la experiencia cotidiana, quedando inscrita dentro de la experiencia sígnica, que es la experiencia externalizada por parte del diseñador en el objeto a modo de entendimiento y comprensión de la cultura. Por lo que he de proponer que la experiencia especular es singular umbral entre percepción y significación. Depende de la manifestación del canal, es decir, de la diégesis. Y como se revisó anteriormente, la diégesis como canal de manifestación de la experiencia del diseñador, también cumple con una función fática, es decir, que pone en relación el mensaje con los canales de comunicación de esta experiencia, en cuanto a su inicio, mantenimiento y finalización; si no fuera de este modo, el objeto sería incomprensible.

El lenguaje en donde se reúnen el ser individual y el mundo, los otros y los objetos, es reflejo de la relación de este intercambio, ya que el lenguaje es ser para el otro, y el diseño implica la conciencia de dicha necesidad. Al hacer discursivo el diseño, surge la posibilidad de ser otro, de ser para el otro. Y reconstituirse desde el lenguaje en la conciencia de la necesidad concreta a resolver. Por ello, mi insistencia en el argumento –social- del diseño en donde se tiene que reflejar el otro, abriendo la posibilidad de ser el otro para quien se diseña; sólo así entendida la necesidad relevante y específica, se ha de resolver desde la comprensión del derecho del otro a vivir mejor, en armonía y en calidad. Al abrir esta posibilidad se concreta como responsabilidad de la práctica. Y toda responsabilidad implica un carácter social.

"Una sociedad nueva y moderna no es necesariamente la que haga edificios espectaculares, sino la que, respetando a todos los seres humanos, logre que las personas vivan dignamente".

Oscar Hagerman.[59]

El diseño es especular porque es el reconocimiento del otro, implica la conciencia de la necesidad del otro. Reconocimiento de sí, en el otro. Es decir, "el reconocimiento de la conciencia en el otro (ser humano) sólo se convierte en hecho humano, es decir, social, a partir del momento en que el reconocimiento de la necesidad de otro (ser humano) se convierte en una necesidad de la conciencia. La razón, por último, la racionalidad en lo social y en lo individual, sólo aparece con el desarrollo de las necesidades y cuando los hombres asociados necesitan de una razón actuante."[60]

Por otro lado, he de relacionar profundamente el proceso de diseño al fenómeno de reconocimiento del 'estadio del espejo' lacaniano,[61] en el cual la percepción del cuerpo como unidad no fragmentada, implica la verdadera conciencia de la propia existencia como un todo. Y en otro nivel, este estadio implica el reconocimiento consciente propio desde la finitud ante la imagen reflejada en el espejo como ausencia o como extensión de la presencia; esta oscilación presencia-ausencia constituye referentes de comportamiento, y una vía de unificación desde la identificación con la imagen semejante como forma total, y cuya imagen es representación de la capacidad de mirar al otro, en reflejo y potencialidad de la creatividad humana. Dicho de otro modo, el estadio del espejo como una fase de constitución del ser humano, dentro de su estructuración biológica y psicológica, y de los efectos de la formación de las funciones mentales superiores, se produce exclusivamente por la percepción visual del semejante, ya que anticipa –imaginariamente- lo que uno es en el otro, y

59 Hagerman, O. *Oscar Hagerman. Arquitectura y Diseño*. p. 195.

60 Lefebvre, H. *Sociología de Marx*. p. 37.

61 Fenómeno de reconocimiento que implica la subjetividad. Lo refiere a "(…) Manifestar el dinamismo afectivo por el que el sujeto se identifica primordialmente con la Gestalt visual de su propio cuerpo. Lacan, J. *Escritos. I*. p.105.

lo que el otro es para uno, después de una auto identificación primaria y constitutiva del 'yo'. Sin embargo, desde el psicoanálisis también se reconoce que el sujeto no puede reducirse al yo, instancia imaginaria en la cual tiende a alienarse.[62] Por lo que en su progresión se ha de entender que esta identificación primaria se convierte en matriz de identificaciones semejantes, es decir, permite la identificación de otro ser humano y establecer toda relación social. Así, como experiencia concreta lo he de traducir a que el diseñador, una vez que se reconoce como ser creativo, podrá tener la humildad de reconocer al otro (ser creativo) en su necesidad; y esto en su condición ampliada implica la renovación y la unificación de las contradicciones de la realidad frente a la praxis.

El objeto como reflejo de su autor nos permite distinguir los estados emocionales, psicológicos, e intelectuales del mismo al momento de diseñar; así como la pertinencia, y la congruencia de responder a un momentos histórico determinado, a un grupo específico y a una cultura determinada. Y sólo así entendiéndolo dialécticamente deja ser su representación para adquirir todo tipo de significaciones. "Cada época construye las casas y las ciudades a su imagen y semejanza por eso los resultados de su edificación (de su actividad constructiva) se convierten no sólo en una encarnación visible de su imagen sino también en un espejo en el que cada época se ve, se mira a sí misma."[63] Entonces, ¿qué es lo que queremos ver, reflejar en nuestra ciudad?; ¿qué es lo que queremos vivir, significar, recordar y recuperar ante la actual producción arquitectónica?.

Desde el diseño, esta identificación especular permitirá que la imaginación manifieste profunda y concretamente lo que es la existencia humana. El hacer habitable el mundo y el construir comunidad, profundizando en el conocimiento de lo fundamental, que debería de revelársenos al vernos en el otro, frente al otro. El espejo es un fenómeno-umbral que marca los límites entre imaginario y simbólico (…). Ya que en la asunción jubilosa de la imagen especular se manifiesta una matriz simbólica en la que el yo se precipita en forma primordial y el lenguaje es quien le debe restituir su función de sujeto en lo universal."[64] "Ya adultos, somos lo que somos precisamente porque somos (también) animales catóptricos, que han

---

62 Laplanche, J. y Pontalis, J-B. *op. cit.* pp. 146-147.

63 Kosik, K. *Reflexiones antediluvianas.* p. 77.

64 Eco, U. *De los espejos y otros ensayos.* p. 11.

elaborado la doble capacidad de mirarse a sí mismos (en lo posible) y a los demás, tanto en la realidad perceptiva como en la virtualidad catóptrica."[65]

Cabe destacar los peligros de quien desvía el conocimiento de la imagen especular causando confusión al perderse en la apariencia, y al andar por la imagen deformada de la realidad, lo que nos aleja del episteme propuesto, ya que se va perdiendo el dominio del mundo material creado, y una vez perdido éste, el hombre pierde también su realidad.

La finitud, así como el espejo fenómeno umbral, se edifican en el reflejo y en la definición de límites que dan apertura a los canales infinitos de información para la acción; el reflejo es la medida de la posibilidad de la selección del mensaje que se esté dispuesto a recibir, a transmitir, y a compartirlo con los otros. Así, esta información representa la libertad de elección dentro de los límites finitos (sistema de probabilidades determinado)[66] del lenguaje. Lo que representa una encrucijada estructural en la formación del ser humano, y en la necesidad productiva de su hacer.

Así como en el diseño, en el espejo es donde se encuentran lo real, lo ideal, y lo virtual, constituyendo la unidad y la relación del lenguaje, el reflejo, el imago, y la conciencia. La finitud establece la medida de relación con los otros, ya que por medio del lenguaje nos transformamos para el otro; la relación social estructura nuestro ser y hacer. Por lo que el diseñador se ve obligado continuamente a ser otro, para construir(se) y reconstruirse en sus prácticas, y poder cambiar el rumbo de sus reflexiones bajo la conciencia crítica de su realidad, ya que el lenguaje como espejo devuelve al mundo su objetividad al establecer un canal de comunicación o transferencia, abriendo canales dimensionales que potencian la concreción de un fin específico y de acuerdo común, reflejo de uno y de todos. En donde se multiplican los caminos para avanzar hacia un mismo fin. Y en donde uno se encuentra en reflejo de los otros, lo que uno ES. Esta identificación especular proclama de nuevo su inicial aserción, la acción de observar el cielo y los movimientos de las estrellas, para construir el conocimiento que nos haga libres en la práctica, al considerar que ésta refleja la verdad, y el contenido del corazón y de la conciencia.

---

65 *Ibíd.* p. 14.

66 Eco, U. *La estructura ausente*. p. 58.

## 2.5. Diseño y los límites de la interpretación

En una primera instancia, recordemos que la percepción de los límites espaciales configura un primer nivel de relaciones, en donde registramos del objeto una función comunicativa como posibilidad de entendimiento y significación. Así, dentro de un incentivo mnemotécnico podemos registrar códigos que permiten el reconocimiento, la decodificación e interpretación de su uso culturalmente regulado. En la percepción como proceso intelectivo intervienen una multiplicidad de signos que configuran la posible función del objeto. Y en donde cada cultura es el propio límite comunicacional y normativo de la producción de sus objetos, al descifrarlos y formando parte del mismo. La caracterización de los límites en el diseño se basa en los significados codificados por un determinado contexto que culturalmente se atribuye a un significante. Los diferenciales semánticos que ello implica, confieren al objeto su sentido, es decir, el modo específico de entenderlos. Por lo tanto, es tarea también del diseñador reducir dichos diferenciales, para el mejor entendimiento e interpretación de sus intenciones, contenido y reflexiones vertidas y concretadas en la materialidad del objeto.

El tiempo influye directamente en los cambios de significado del objeto, que puede ser de base o en sus variaciones formales, por ejemplo, la caverna promueve el acto de buscar refugio; una cuchara no cambia la acción o necesidad de comer, pero sí la experiencia específica, así ya lo ha explicado y comprobado U. Eco.[67] Por lo que puedo afirmar que la conciencia de la necesidad -en su temporalidad- ofrece alternativas continuas de pensamiento y utilidad social del objeto. En ocasiones, se redescubre el objeto al diseñarlo, pero desgraciadamente, no se revisa profundamente el acto –ritual- del comer, o de refugio, o del restauro, o de la purificación corporal, por ejemplo. Por lo que es necesaria la revisión simbólica del acto ritual que inscribe cada acción que se desgasta en lo cotidiano, y resignificarla en el contenido simbólico del objeto.

Los protocolos interpretativos de la historia del mismo diseño y de la arquitectura, en ocasiones, limitan (en el sentido negativo) la producción del objeto. Descontextualizando ciertas connotaciones, haciéndoles

[67] *Ibíd.* p. 282.

distintos al tiempo y a las condiciones en los que se produjo el objeto. El estudio de las cualidades estéticas nos ha dado cuenta de ello.

En el diseño, el lenguaje como una convención social permite promover modos de reconocimiento del objeto, que desde modelos estructurales (códigos) refuerzan la participación del diseñador en la cultura al momento de diseñar. La identificación de éstos, define la contextualización de objeto, ya sea arquitectónico, industrial, gráfico, cinematográfico o pictórico. Por ejemplo, se puede distinguir la obra de Mondrian en el Neoplasticismo o DeStijil holandés; o el trabajo de Rodchenko en el Constructivismo Ruso. De este último movimiento es reconocible la profundidad del compromiso del pensamiento en cada acción productiva, aunque bajo cierta propaganda ideológico política, nos comunica la congruencia de sus posturas en cada objeto, que queda definido o es definible e identificable por la organización lógica de sus diseños, que bajo su carácter experimental se anhelaba lograr el cambio. Considero que no hay modo de confundir un cartel de esta época, ya sea de Aleksandr Rodchenko, Kasimir Malevich o El Lissitzky, de Varvara Stepánova o de Liubov Popova.




**Imagen 1.** Cartel característico del Constructivismo Ruso. De El Lissitzky. *Beat the whites with the Red wedge.* 1919.

Fuente
http://www.humaginaire.net/page/2#.WLdOImQ19FQ




**Imagen 2.** Cartel característico del Constructivismo Ruso. De Aleksandr Rodchenko. *Lilya Brik.*1923

Fuente
http://analisisdeformas.com/2010/11/04/entre-arte-y-propaganda-carteles-del-constructivismo-ruso/rodchenko/

La producción cinematográfica de esta época marca el inicio de su sustento teórico, y en la producción de sus carteles también queda inscrito el juego simbólico semántico de la combinación de imágenes, así como su específica tipografía.

**Imagen 3.**
Cartel para el film *El hombre de la cámara* de Dziga Vértov. Constructivismo Ruso. De Aleksandr Rodchenko. 1929.

Fuente // http://s919.photobucket.com/user/serpentshade/media/cinesthete/man_w_a_movie_camera_vertov_sternbe.jpg.html




3

**Imagen 4.**
Cartel anónimo para el film *El hombre de la cámara* de Dziga Vértov. Constructivismo Ruso. 1929.

Fuente http://www.archivesandcreativepractice.com/archivesandcreativepractice/




4

Las superposiciones o yuxtaposición de imágenes pone en movimiento el pensamiento, por lo que se convierte en un modo de lenguaje particular, es decir, es totalmente definido y definitorio del pensamiento. Por lo tanto, es totalmente identificable la época de su producción, para poder contextualizar e interpretar cualquier reflexión al respecto.

Con este ejemplo, he de hacer constar que la producción gráfica, arquitectónica, industrial actual es menos identificable tiempo-espacio, así como de los procesos que los gestan. Se ha convertido en una saturación fetichista sígnica vacía de contenido, alta en consumo y propaganda de los intereses privados. O se reproduce dentro de códigos y cánones caducos, que coincidiendo con U. Eco, en que el problema de la arquitectura consiste en "definir el límite pasado el cual forma del pasado ya no permite cualquier tipo de vida, y la sucesión de significantes arquitectónicos ya no se presenta como una matriz de libertad, sino como la misma imagen de un dominio, de una ideología que impone los modos de la esclavitud por medio de las formas retóricas que ha generado."[68]

68 *Ibíd.* p. 307.

El objetivo de todo acto hermenéutico es la comprensión. Y se da en tres niveles, aunque uno conduce al otro a modo de sucesión. 1. La comprensión del objeto, y 2. La comprensión del diseñador mismo como sujeto cognoscente que se realiza en la práctica; y, 3. La comprensión del ser humano para quien se diseña, lo que conlleva a su condición ampliada como objetividad del devenir histórico en su universalidad. Por supuesto que los tres niveles incluyen la comprensión profunda del contexto en el que se gestan. Entendiendo el contexto como el conjunto de relaciones sociales, económicas, políticas, ideológicas, históricas y culturales.

Una vez admitida la pluralidad interpretativa (como hecho empírico), se ha de buscar la determinación conceptual del lenguaje, un orden y las correlaciones individuales y sociales que se concretan en el objeto. Coincidiendo con J. Muntañola, en que la arquitectura es un proceso permanente de interpretaciones. En el diseño como proceso de significación del objeto presupone un sistema de comunicación que limita y configura los niveles interpretativos del mismo dentro de estas tres variables. Afirmando el nivel representacional del lenguaje, incluso antes del comunicativo, ordena y evoca las presencias y ausencias, lo hace relacionable, lo hace discursivo.

La interpretación es un acto creativo ejercido a partir de esta discursividad del diseño, nos sitúa siempre frente a nuestra finitud, ante nuestros límites; permite la construcción y deconstrucción perpetua de nuevos referentes para conocer y reconocernos en nuestros objetos. Por lo que el carácter finito del acto hermenéutico del objeto posibilita el medio por el cual construimos cognitivamente el mundo, el real y el posible. Esta construcción cognitiva es determinada por la relación con el tiempo. Esta temporalidad condensada en el diseño establece los lazos entre la memoria, la percepción y la imaginación como visión prospectiva de la vida del objeto, conformado una unidad temporal consciente del proceso.

Dentro del acto interpretativo, el lenguaje funge como análisis y orden estableciendo las relaciones con el tiempo. Para poder entender desde lo diacrónico el objeto y las condiciones de su producción, ya que el lenguaje crea un campo temporal que permite reorganizar y dinamizar el pensamiento, lo que permite actuar –y proponer- en el presente. "El tiempo es, para el lenguaje, su modo interior de análisis."[69] Por un lado abre la posibilidad de que el diseñador se piense en la producción de sus objetos. Y por otro lado, esta concreción del pensamiento lo prepara para

[69] Foucault, M. *op. cit.* p. 95.

los nuevos retos que el actual desborde tecnológico impone, así como los profundos cambios dentro de la estructura social y su organización, presentando un campo de desarrollo distinto y necesariamente en movimiento.

La interpretación es un acto de intercambio dialéctico y de determinación de relaciones que vinculan el micro y el macrocosmos, ya que "cada pensamiento crea una conexión, desempeña una función, resuelve un problema"[70] específico y concreto de la realidad. Y fluye por medio del lenguaje, convirtiéndose en verificación consciente de lo propuesto. Pensamiento que dependerá también de la actitud que se mantenga frente al objeto; de las necesidades deseos, intereses y emociones que motivan –mueven- su progreso hermenéutico. Pero "Tras cada pensamiento hay una tendencia afectivo-volitiva, que tiene la respuesta al último <<por qué>> en el análisis del pensamiento. Una verdadera y plena comprensión del pensamiento ajeno sólo es posible cuando entendemos su base afectivo-volitiva."[71]

Dentro del campo hermenéutico se ha de entender no sólo el lenguaje con el que se hace discursivo el diseño, sino desde estos motivos, el pensamiento que pone en acción la voluntad del diseñador, y de quien interpreta el espacio y/o el objeto. Así, la relación entre pensamiento y lenguaje es un proceso vivo, cuya transición significativa está en movimiento continuo, y que se retroalimenta y confirma en el diseño frente a la realidad. El pensamiento se gesta mediante palabras; y una palabra desprovista de pensamiento es algo muerto.[72]

Vygotsky estableció así la conexión interna entre la palabra y el objeto, la palabra y la realidad como clave para la comprensión de la conciencia, en "la dialéctica de la transición de la percepción al pensamiento y demostrar que la característica básica de las palabras es el reflejo generalizado de la realidad. (…) El pensamiento y el habla resultan ser la clave para comprender la naturaleza de la conciencia humana."[73] Lo que corrobora lo que he afirmado anteriormente, que el lenguaje es una conciencia real y práctica (para los demás y para uno), la cual se conecta con el desarrollo de la palabra y, no sólo un pensamiento particular. La palabra es expresión directa de la naturaleza histórica de la conciencia.

---

70 Vygotsky, L. *op. cit.* p. 317.

71 *Ibíd.* p. 320.

72 *Ibíd.* p. 323. // "Hegel consideraba la palabra como un ser animado por el pensamiento".

73 *Ibíd.* p. 324.

Por lo que desde el discurso del diseño, necesitamos establecer posibilidades generativas (matrices generativas) que permitan preveer el advenimiento de símbolos asignables al objeto una vez materializado e inserto en una comunidad. En su nivel representacional los esquemas generativos como configuraciones espaciales establecen las funciones -simbólicas- posibles. Y poder expandir el conocimiento y la conciencia desde todo acto de intercambio interpretativo.

El tiempo y la historia nos relatan los cambios de cómo un mismo significado puede connotar distintas cosas, con subcódigos distintos. Esta polisemia abre la reflexión sobre la temporalidad del objeto, así como el camino a la previsión de la obsolescencia del mismo, al interpretar profundamente, y en su contexto adecuado al grupo o la comunidad a servir. Por lo que al ampliar los parámetros epistemológicos, que nutran la información, se abren las sendas interpretativas, rompiendo precisamente con la ideología, ya que el límite en el lenguaje es un límite ideológico.

El aspecto ideológico y la identificación de su producción (sistemas de connotaciones) es observable en el transcurso del tiempo, ya que pierden eficacia –semántica y significativa- algunas funciones primigenias del objeto. (Por la pérdida también de los códigos adecuados o pertinentes). Por lo que es necesario entender que éstas, están sujetas a cambios, transformaciones, pérdidas, recuperaciones y sustituciones de toda clase en las oscilaciones temporales. Que en realidad, y de acuerdo con U. Eco, "es un juego de oscilaciones entre estructuras y acontecimientos, entre configuraciones físicamente estables que pueden ser descritas objetivamente como formas significantes y el juego variable de los acontecimientos que les confieren significados nuevo"; denominado consumo de formas, que dentro del "desarrollo tecnológico, la movilidad social, la difusión de sistemas de comunicación, contribuyen al cambio frecuente y profundo de códigos (…)."[74] Por lo que el poder promover significados nuevos con la conciencia de su movilidad y su capacidad de transformación, vendría a generarse como acto intencional en el proceso de diseño, y es hacer operativa dicha transformación dando cobertura a las posibles direcciones, variables e interpretaciones.

Por supuesto que el límite interpretativo es la norma cultural, en donde las significaciones de los acontecimientos se convierte en intención operativa de la misma. Stern[75] define la intencionalidad como una

[74] Eco, U. *op. cit.* p. 301.

[75] Citado por: Vygotsky, L. *op. cit.* p. 125.

orientación hacia un determinado contenido o significado. Esos actos intencionales son ya actos de pensamiento. Así, todo acto intencional en el diseño es un acto de pensamiento orientado a un fin concreto, abriendo vía a la posibilidad del cambio y a la reestructuración cognitiva, tanto del diseñador como del intérprete del objeto y/o espacio. La cotidianidad va cambiando, y por lo tanto cambian también y están en movimiento los significados y los modos de interpretarlos al reconocer la existencia social de necesidades y deseos. Por lo que cabe la revisión de los sistemas de significación a los que remite el objeto, su análisis analógico, la coherencia contextual, y la consideración que las interpretaciones posibles incluyen también las más profundas contradicciones. Pero analizado desde la dialéctica, ha de permitir configurar lo diverso al interior del objeto, conservando un equilibrio entre lo abstracto y lo concreto de todo acto creativo.

Recordemos que la expresión es lo concreto, en donde se circunscribe la intención y la conceptualización del objeto. Ambos implican dos niveles:

1. El proceso de pensamiento (sus grados de concreción y abstracción).
2. La referencia objetiva (al punto al que se aplica en la realidad).

Niveles que conforman una unidad mental, en las que el diseñador tendrá que generar las coordenadas correctas, en las circunstancias concretas de la emisión del contenido conceptual, y por lo tanto del referente al que alude.

Cabe aclarar que el grado de generalidad en la formación de conceptos proporciona un punto de partida para el funcionamiento y la experimentación en el sentido cognitivo. Y se proporciona su movimiento ulterior al elegir entre todas las formas posibles, se define, se limita; finitud que concreta el camino del pensamiento, estableciendo el grado que determina su equivalencia de las operaciones intelectuales posibles: comparaciones, juicios y conclusiones; así ya lo ha demostrado Vygotsky.[76]

En cada instancia del proceso de diseño va cambiando la relación con el objeto y en las operaciones intelectuales que hacen posibles. Asimismo cada estadio de su desarrollo trae consigo una nueva forma y superior de generalización. En donde se ha de reconocer al esquema como resumen o síntesis de las conexiones que se van tejiendo en el diseño, basadas en el principio de las relaciones de generalidad; dependiendo también de los

[76] Vygotsky, L. *op. cit.* p. 266.

diversos tipos -empírico, psicológico y lógico- de relaciones causales. De este modo, los primeros esquemas que surgen como parte del proceso configuran la posible función del objeto como lectura, comunicación e interpretación, al ser una construcción sintética y a modo de resumen del objeto con la potencialidad de ser explicado conceptualmente en cada una de sus partes. Precisamente porque el carácter experimental del diseño permite conceptuar de forma jerárquica.

Considero que la interpretación es una deconstrucción constructiva de los significados, y por lo tanto del diseñador, y del objeto mismo. En donde, la estructura narrativa del diseño posibilita el conocimiento de la causa como el lugar de posibles transformaciones del ser y del hacer.

La comprensión del 'ser' se da a través del lenguaje, por medio del cual se vislumbra cómo funciona el mundo, y el cómo actuamos en la realidad. Y que la lógica de renovación perpetua del discurso del diseño desde el acto creativo es fundado por la finitud, permitiendo la constante revisión de las causas y de los fines de toda acción. Conduciendo a la reflexión de quiénes somos y para quienes diseñamos.

Dicho de otro modo, la finitud del lenguaje permite entender analógicamente al diseño como un proceso de generación continua por la interacción discursiva (social) de todo acto hermenéutico, que como sistema estable y finito da paso a la multiplicidad de la significación como cualidad constitutiva del acto creativo del diseño. La finitud será el límite que el diseñador deberá reconocer e interpretar en la elección de paradigmas, códigos y parámetros epistemológicos, para la asignación significativa y simbólica de la producción de sus objetos. Lo que abre la posibilidad de ser otro y ser para el otro, ya que la interpretación debe y tiene que conducir a la modificación del hombre, como algún día lo pronunciaría I. Caruso.[77] Estar en el límite es estar en frontera, es decir, siempre de frente al otro y para el otro.

[77] Caruso hacía esta referencia al estar de acuerdo con Marx. *El psicoanálisis. Lenguaje ambiguo*. p. 15.

LA FINITUD
COMO BASE DEL PROCESO CREATIVO EN EL DISEÑO.

Una vía epistemológica y su concreción espacio-temporal en la arquitectura.

CAPÍTULO 3

# El diseño y la finitud : su carácter temporal

3

El concepto de finitud nos acerca a la reflexión sobre el tiempo y a la estructura nocional del mismo en las prácticas de diseño; así que se configurará su estructura organizacional a partir de la temporalidad que define al ser humano. Todo lo que hace referencia al ser humano está regido por el tiempo, pero es un tiempo concreto que se encuentra en su hacer, en sus prácticas, en sus procesos productivos y en las relaciones sociales que los gestan. Por lo que para concretar en el diseño la finitud como unidad dialéctica de acción objetiva, es necesario seguir la construcción del concepto desde la estructuración del tiempo, que como hecho humano permitirá comprender los desarrollos, operaciones, marchas, transiciones y transformaciones, así como las rupturas paradigmáticas dentro de los procesos de diseño y en la materialidad del objeto, cuya concreción como unidad temporal, se interpreta en el acto creativo mismo, en el que se da una continua integración al presente, de un pasado y una proyección ulterior, y de este modo, entender que la creatividad garantiza la continuidad del tiempo.

El objeto de diseño es creación y expresión de una determinada forma histórica del trabajo del hombre. La propia historia del diseño y de la arquitectura, así como de cualquier objeto, nos relata la concepción histórica del 'hombre' en el objeto mismo. La historia dinamiza las relaciones dialécticas entre: la situación dada y de la acción, las intenciones y de los resultados de la actividad humana y, entre el ser y de la conciencia de los hombres, estableciendo los criterios nocionales o principios sobre los cuales,

en este caso, el diseñador fundamenta la objetivación de sus prácticas como ser social, creándose a su vez, a sí mismo. En su condición ampliada, como ser histórico social en esta creación de sí mismo produce: "1. los bienes materiales, el mundo materialmente sensible que tiene por fundamento el trabajo; 2. Las relaciones e instituciones sociales, el conjunto de las condiciones sociales; 3. Y, sobre esta base, las ideas, concepciones, emociones, la cualidad humana y los sentidos humanos correspondientes. Sin el sujeto, estos productos sociales del hombre carecen de sentido, mientras que el sujeto sin sus premisas materiales y productos objetivos es un simple espejismo. La esencia del hombre es la unidad de la objetividad y la subjetividad." [1]

En el diseño, en esta unidad dialéctica (objetividad y subjetividad) se gesta el objeto que ha de ser expresión y creación de la realidad, ¿qué realidad nos estamos creando?. Por ello insisto en la capacidad para transformarla desde la conciencia y el pensamiento que funden dicho contenido del cambio; en donde se promueva el aspecto objetivo del ser social, recuperando su potencialidad y posibilidades humanas. En esta base práctica también se han de considerar dos funciones esenciales de la conciencia: a) registra y proyecta, verifica y planea; y b) es a la vez reflejo y proyecto.[2]

De este modo, he de definir y proponer el tiempo como conciencia social actuante de los cambios en la práctica del diseño, manifestándose como una representación del conocimiento histórico. Y sólo el conocimiento marca la dirección de nuestra referencia temporal, dentro de la práctica. En esta conciencia se articulan dialécticamente el pensamiento y la acción reflejada en la práctica del diseño desde el proceso creativo.

Por lo que se ha de entender la historia no como una colección de hechos muertos, sino como construcción activa de la civilización. "Es el hombre como sujeto histórico real, quien crea en el proceso de producción y reproducción social la base y la superestructura, forma la realidad social como totalidad de las relaciones sociales, instituciones e ideas, y en esta creación de la objetiva realidad social se crea al mismo tiempo a sí mismo como ser histórico social, lleno de sentido y potencialidad humana, y realiza el proceso infinito de "humanización del hombre."[3]

Al ser la finitud la unidad de lo que determina lo humano, se ha de considerar la temporalidad del objeto como parte de la realidad humano social. Por lo

---

1 Kosik, K. *Dialéctica de lo concreto*. p. 142.

2 *Ibíd.* p. 143.

3 *Ibíd.* p. 74.

que en el diseño como proceso productivo, esta caracterización temporal del hombre y lo humano, permite analizar la propuesta del tiempo como conciencia social entendiendo: 1. el tiempo de trabajo de diseño; 2. el reparto de actividades en el tiempo; y 3. la génesis en el tiempo de funciones, formas y estructuras.[4]

1. Entender el tiempo de diseño como práctica social, implica un hacer que permite el desarrollo y descubrimiento del 'ser', es decir, posee un carácter ontológico; se establece como posibilidad de la individualidad dentro de lo universal, como un modo particular de expresar lo universal en el acto singular creativo y viceversa para conformar un todo. En el reconocimiento de la causa –fin del acto mismo. Esta unidad concreta entre subjetividad-objetividad fusiona dialécticamente la finitud manifestando su carácter creativo.

2. El reparto de actividades en el tiempo, es un modo de dar orden y razón al desarrollo humano en la evolución de la conciencia, y tener un parámetro y registro de lo que se dice, se hace y se piensa. Sustentando la evidencia material de lo en cada instante producido. La necesidad de estas unidades acción, es el modo de organizar y reconocer (se) –de modo consciente- los errores y aciertos.

3. Y es precisamente en esta temporalidad, en donde se establece la posibilidad de la existencia. Génesis -en el tiempo- de funciones, formas y estructuras, de símbolos; movilidades significados, vigencias, caducidades, usos y apropiaciones, así como la historia del objeto y del espacio. Y en realidad, del hombre mismo, como especie y como individuo. El tiempo aparece como cuantificación humana dentro del Universo, al ir reconociendo el carácter inescrutable de la infinitud, que posibilita lo finito como conciencia presente: el tiempo del cambio.

En el diseño el tiempo como conciencia social, permite también analizarlo en su determinada forma histórica de resolver o satisfacer necesidades humanas, con sus variables y paradigmas que rigen la producción de objetos en determinado momento. En el diseño así, la construcción del tiempo deriva en una teoría -temporal- de los límites de la formalización, por lo que dicha triada constituye un análisis crítico de la historia, y abarca las categorías analíticas de: crecimiento y desarrollo. Así, desde la finitud como pensamiento dialéctico, confirma que el tiempo tiene este aspecto doble y apreciable en el diseño. El desarrollo es de determinadas propiedades

[4] Lefevbre, H. *Sociología de Marx*. p. 27.

cuantitativas y diversidades cualitativas inscritas en el objeto. El crecimiento es cuantitativo, continuo, y fácilmente previsible. Y representa el aumento gradual de determinadas propiedades (cuantitativas). El desarrollo es discontinuo, cualitativo, sigue oleadas y las supone. Implica lo imprevisto, casualidades, azares, cualidades nuevas, irreductibles al pasado y a los determinismos efectuados en determinado momento histórico. Los retos que actualmente se le presentan al diseñador se mueven temporalmente sobre estas dos vías que amplían y diversifican las posibilidades de concretar en la práctica de diseño, un terreno firme y profundo para pensarse el ser humano a sí mismo en el desarrollo y crecimiento también como humanidad.

Por otro lado, el análisis crítico de la historia de lo que se ha venido haciendo en los últimos años en cuanto a la producción arquitectónica, así cómo el entender la historia de los procesos productivos del diseño, es reflejo ideológico de la producción y re-producción de ciertos paradigmas, en ciertos casos, como una apasionada y vacua repetición de modelos que obedecen a un mercado voraz y devastador para el hombre mismo, para la ciudad, y para el planeta. Así también hay que reconocer que las oportunidades de desarrollo práctico de la disciplina se han diversificado, desgastado y, por supuesto, se ha de reconocer su carácter desigual.

Recordemos, que el diseñador se realiza en la practica, y se irá construyendo de un modo más definido, adquiriendo mayores destrezas y habilidades en su hacer, lo que permite resolver de un modo específico y singular sus propuestas. Lo que será resultado también del ser congruente, coherente y consistente en el desarrollo total del proceso, al ser él mismo, con sus convicciones en integridad y autenticidad, al reflejarlo en la concreción del objeto, y en la construcción de su realidad. La propia historia del diseño, la arquitectura, y del urbanismo nos dan cuenta de ello.

De este modo, he de afirmar que en el diseño, la finitud posee un tiempo objetivado en el sentido de la realización histórico social del diseñador, en donde se manifiesta y canaliza un tiempo subjetivo, que es aquel que se da en el proceso como sucesiones temporales psíquicas y prácticas de producción. Por lo que se puede considerar la temporalidad como posibilidad de lo individual objetivado, o como una concreción de posibilidades, ya que depende de la influencia de las duraciones psíquicas y estados mentales ejercidos, desarrollados y surgidos en el proceso, los que harán extensibles la reflexión crítica, al verificar si el diseño propuesto responde a las necesidades socialmente relevantes, a un momento histórico determinado con sus circunstancias y acontecimientos particulares. Y

considerar si una comunidad lo juzga bueno para usar y bueno para pensar, recordando el pensamiento del Dr. Fernando Martín.[5]
Esta es la dialéctica que se establece desde la finitud del hombre como temporalidad que define la posibilidad de lo individual, con sus contradicciones y conflictos surgidos y enfrentados en el proceso.

El carácter temporal de la finitud en el diseño, parte de que el tiempo involucra en la elaboración de un sistema de relaciones específico, que incluye acontecimientos y causas, implicando la noción del objeto y la organización espacial, lo que posibilita un análisis a nivel sensorio motriz y la comprensión de la sucesión de las 4 instancias del proceso de diseño, así como su clasificación mental por medio geometrías, percepciones holísticas -la Gestalt-, y la designación del lenguaje, lo que a su vez permite penetrar en lo real. Por lo que se puede afirmar que el carácter temporal del diseño es un carácter relacional que se establece desde los procesos mentales ejercidos en el proceso, es decir, lo que permite "alcanzar por medio del pensamiento un conjunto cada vez más vasto de relaciones, de detalles, de elementos, de particularidades, aprendidas en un todo."[6] Por ello, la primacía de su estudio y comprensión por parte del diseñador, ya que el acto de pensamiento ejercido en el diseño aísla de la totalidad de lo real, 'un objeto de pensamiento', que es propiamente el objeto producido, un objeto cuantificado geométricamente, (espacialmente- contornos definidos o espacio geométrico), separándolo de otros objetos inmersos en la totalidad de universo, permitiendo ir más lejos de la experiencia sensible inmediata, e ir entendiendo el carácter de su universalidad. Y por ello, es un objeto de pensamiento, un instrumento de conocimiento –concreto y real- de toda existencia material,[7] reintegrándolo a esa totalidad.

---

[5] Martín, F. *op. cit.* p. 56.

[6] Lefebvre, H. *Lógica formal, lógica dialéctica*. p. 127.

[7] *Ibíd.* pp. 127-128.

## 3.1. La determinación práctica del tiempo

### La objetivación del tiempo en el diseño

La tridimensionalidad del tiempo, según K. Kosik, como forma de la propia existencia humana se revela al hombre y se constituye en el proceso de objetivación de sus prácticas. Entendamos la objetivación como el alcance y la búsqueda hacia un fin (finitud como motivo) común. Por lo que el tiempo corresponde a la necesidad de dar causa, lógica y razón a la acción de diseñar. Es decir, no hay modo de hacer medible el tiempo, ni percibirlo, si no es por el ser humano quien interpreta, asume y organiza el mundo, sus prácticas, su hacer en su perpetuo movimiento.

En esta tridimensionalidad, el hombre descubre el futuro como dimensión de su existencia en la lucha por el re-conocimiento, en la elección del presente en función del futuro como posibilidad. Es decir, que en la acción presente, es donde se produce el cambio que da orden y razón al pasado y al futuro como posibilidad. Así, la finitud será la condición de superación y transformación, pero no por sí misma, ya que ésta es descubierta (se ejerce como acción) dentro de un hacer, en este caso, del diseño; de ese establecer vínculos y relaciones, que empiezan a realizarse en el pensamiento. Pero este re-conocimiento se da por la objetivación de sus prácticas, será el diseño como práctica social lo que permite darse cuenta de esa proyección en el futuro. Por ello, la imaginación representa su fundamental proceso mental ejercido en la creatividad.

De este modo, el diseño como actividad específica permite al ser humano la comprensión de su propia finitud, dentro de este tiempo como conciencia social. Así también posibilita un modo de 'apropiarse' el mundo, de experimentarlo y experienciarlo, de conocerlo. Entendiendo esta apropiación en la unidad perpetua entre praxis y poiesis. En el sentido aristotélico, poiesis proviene del *gr. polein* que significa producir, componer, hacer; así como también crear enteramente, inventar, un construir desde el orden del hacer; y la praxis desde el orden del obrar. "La poiesis da forma humana a lo sensible; incluye las relaciones con la naturaleza, (…) la apropiación de la naturaleza por el hombre social (…). La praxis comprende las relaciones entre los seres humanos (…)."[8]

[8] Lefebvre, H. *Sociología de Marx*. p. 41.

En el proceso de diseño este apropiarse del mundo funge como conocimiento, ya que el diseñador tiene que desmontar códigos y significaciones como primer mecanismo de acercamiento a su actividad, y al objeto de la misma -que es el ser humano mismo-. El propio conocimiento es ya una apropiación. Los dos elementos constitutivos de apropiación del mundo son el sentido subjetivo y el sentido objetivo que se desarrollan en todo proceso cognitivo. Y por lo tanto, se relaciona con el tiempo subjetivo objetivado que se analizó anteriormente. El sentido es el modo de entender el objeto espacio-tiempo, ayudando a entender y/o aprehender cualidades de un objeto, y a la vez colabora a ligarlos con otros objetos. Pero en este caso, primero tendríamos que concebir el modo de entender la finitud, sobre la cual se estructura el sentido del objeto, es decir, las relaciones establecidas y concretadas en el proceso creativo, el nuevo modo de relacionar los elementos; y evidentemente del propio diseñador como sujeto cognoscente constituyente de aquél, conformando así la base del proceso creativo. Por lo que este carácter relacional es un carácter temporal que permite la interacción e interrelación de un nuevo modo de vincular objetos, situaciones, acciones, personas, espacios, tiempos.

**De las significaciones del tiempo**

Para establecer la base del diseño como proceso productivo, y desde ahí, entender la finitud, es necesario una retrospección al sentido lógico estructural de los aspectos positivos y negativos de la cultura que permitan entender la organización sistemática de sus prácticas, en donde las condiciones objetivas del diseño permiten la producción y reproducción de sus estructuras simbólicas en la construcción de la realidad (social). Entendiendo así la forma en que se producen los objetos -urbano arquitectónicos, industriales, gráficos, cinematográficos- como concreción material de determinadas necesidades humanas a satisfacer o responder por parte de las prácticas de diseño.

A lo largo del proceso de diseño se produce y reproduce un tiempo social que indudablemente también contribuye a la estructuración simbólica del espacio. Tiempo que tiene su particular expresión al momento de establecer la forma de los procesos de diseño. Procesos que no eximen al tiempo de ser susceptible de significación y también de mistificación. Esta mistificación radicaría en que el tiempo pareciera desligarse o anularse de su relación social del proceso productivo, y que explicaré más adelante al hablar del valor.

El tiempo productivo es aquel que refiere las acciones que realizamos. Es la determinante general bajo la cual las acciones sociales y toda forma de trabajo de producción y reproducción se realizan. Está incorporado en los objetos bajo determinados signos que la cultura y la comunidad reconocen. En este proceso la significación convierte al espacio y a los objetos en valor de cambio, que sometido al trabajo de significación, en ocasiones, se fetichiza y vincula al sistema de objetos-signo, corriendo el riesgo de vaciarse de su sustancia, su contenido y de su historia. Tal es el destino de tantos espacios en donde los intereses contrarios a lo comunitario deterioran su condición material a partir de significaciones espurias, ajenas al consenso social avalándose sólo con el argumento del mercado. Es común ver estos espacios reducidos al estado de marca. O como la actual privatización del espacio público. En la arquitectura sucede lo mismo que con las mercancías. Por ejemplo: cada país quiere tener alguna obra producto de un famoso arquitecto, aunque no tenga el necesario arraigo contextual. Los rasgos temporales de este carácter mercantilizado, que finalmente devienen cultura, quedan evidentemente grabados en su materialidad. Por eso los espacios permiten ser leídos desde su propia lógica; es decir, permiten la identificación de su calificación cultural, por época, tipo o estilo.

Parecería evidente que las significaciones derivadas del tiempo son claras, sin embargo, dentro de la metáfora fetichista donde la fuerza transferida a seres, objetos y al espacio se concreta, al mismo tiempo se racionaliza la experiencia. En este sentido, habría que analizar hasta dónde se consagra culto a valores artificiales que llevan a constituir una falsa conciencia de esta realidad, incluyendo todo tipo de distorsiones semánticas, que terminan por sustituir la manipulación de signos por una manifestación de fuerzas e intereses sociales, a la par que se desarrolla un juego regulado de significantes para constituir una economía engañosa, donde la transferencia de significados hace primar la dimensión mercantil.

Este fetichismo de significados incluye la pretensión del sujeto en aquello que del objeto y del espacio es ficticio, diferencial, cifrado, sistematizado; es la pasión del cifrado que, regulando y subordinándose a la vez a objetos y sujetos, los destina juntos a la manipulación abstracta, a la enajenación.[9] Lo cual se puede revertir desde la reflexión que involucra los procesos de diseño al hacer conscientes estos procesos de deformación, para el reforzamiento simbólico de sus significados sociales y culturales.

[9] Este tema ha sido ampliamente desarrollado por Jean Baudrillard.

Una vía de concreción de este proceso para revertir estos fenómenos que desgastan la práctica misma, también desde la teoría, es analizar el potencial de los procesos de la re-significación de los espacios y de los objetos como condición temporal. Para ello, se ha de reconocer que el diseño está conformado por distintos grados y niveles de participación psíquica que se amalgaman en el acto creativo, que incluye también otro nivel de reflexión sobre el tiempo para su concreción y en la que se producen y reproduce la propia cultura, las condiciones materiales de la existencia, la realidad, es decir, su propia historicidad, ya que el diseñador al asumirse como parte de la cultura, considerará todo aquello que a su proceso de vida influye, y luego así, analizarlo como portador (de valores) y participante de esa misma cultura en la producción y reproducción social de su hacer, por lo que se va constituyendo como un ser real y concreto sobre el cual afirmar cosas, que es el diseñador mismo, y evidentemente también, al ser humano concreto y real para quien se diseña.

El diseñador no es un ente pasivo, sino activo de la cultura, que se construye y se reconstruye a sí mismo, y a su vez a ésta; por lo que las prácticas de diseño se tienen que afrontar entonces, en el desarrollo histórico, en su objetivación, en el tener conciencia de determinadas circunstancias en el tiempo y del tiempo, así como desde la propia subjetividad objetivada del diseñador. La causalidad finita que extiende su temporalidad y se disuelve en lo infinito Universal.

De este modo, desde la finitud, esta subjetividad objetivada permite el acercamiento temporal se da en dos niveles: en el nivel subjetivo, el cual podemos entender como una anamnesis, o resignificación, (praxis histórica) un análisis interno; y en el nivel que le prosigue, que es la exteriorización, la objetivación de ésta en sus prácticas; tomando en cuenta el desarrollo también de los modos de diseñar en el momento histórico de su presente, incluyendo sistemas constructivos, tecnologías, retos ambientales y sociales (uno deviene el otro); logrando una modificación en la actualidad del diseñador quien responde a necesidades concretas reales de algún grupo social o comunidad específica. Esto dentro de los marcos jurídicos e institucionales que los mantienen.

Las significaciones son temporales, se concretan en un tiempo específico, se preservan en la cultura, se le agregan o sustraen elementos dependiendo del momento de actualizarlos, re-significarlos, o adaptarlos a nuevas situaciones. El diseñador posee el poder de realizar esas resignificaciones cada vez que diseña. Por lo que esta resignificación, producto de la lógica y la razón, es permitida por el uso del objeto (dado en una temporalidad)

dependiendo de la finitud del objeto (fin y causa) y de sus intercambios en el tiempo. La lógica posee un grado de retrospección permitiendo que exista un orden en nuestros recuerdos, en la evocación de algún lugar, que no es cualquier lugar, sino que estará ligado al presente que lo trajo, lo integró y lo re-significó. La misma historia de la ciudad nos da cuenta de ello, al estar en ciertos lugares que dejaron una huella mnémica y emocional, y por lo tanto simbólica en la mente de quienes ahí tuvieron una experiencia particular, y que al regresar en otra ocasión, se puede re-significar ese lugar al momento presente, y cambiar totalmente su significado o disolverlo con pleno conocimiento de causa y tiempo. Esta anamnesis es como un antídoto contra la reificación o cosificación de relaciones sociales, acciones, usos, de los objetos diseñados, ya que el diseñador se reconoce en la producción de éstos, e incluso lo representan, en toda la extensión de la palabra.

Esta anamnesis, en el sentido de entenderla igual que I. Caruso, como esa 'visión actual del pasado personal', en donde se modifica el diseñador y su historia, porque ya no se es el mismo que era en aquel momento, hay una modificación existencial temporal posibilitada por conciencia; este 'reconocimiento del pasado, es modificación de los sujetos de la historia y de ésta misma.'[10] Así, la anamnesis como un acercamiento dialéctico aporta una cualidad nueva al diseñador y al objeto, a la cultura y a la historia; la podemos entender como recapitulación, renovación, renacimiento y retorno que permite el desarrollo cuantitativo cada vez que diseña. Es una acción de introspección, hasta que se llegue al conocimiento y aprendizaje de lo que la repetición contiene –en un momento dado como desconocido-.

Esta trayectoria dialéctica del diseñador con su realidad se da en varios niveles, ya que el papel social del diseñador se funda en el reconocimiento del intercambio de perspectivas como observador para poder vincular perspectivas y acciones; visualizándose sobre un horizonte finito –temporal-, que lo lleve a reflexionar sobre sus acciones prácticas, pero trascendiendo lo inmediato, para alcanzar un nivel de mayor conciencia; por ello, departo de una conciencia temporal. Toma de conciencia de las causas que han permitido sobrevivir al objeto, -los límites de su finitud-, permitiendo la reproducción de las relaciones sociales que le dieron origen, convirtiendo al objeto diseñado en concreción y materialización de esas mismas relaciones sociales que le dieron origen, es

[10] Caruso, I. *El psicoanálisis lenguaje ambiguo.* p. 134.

decir, las acciones y pensamiento del hombre y el alcance de su relación universal.

Por otro lado, el punto de no-regreso (o lado polar de la anamnesis) sería lo contrario a la finitud, ya que sería la repetición infinita autodestructiva de esa relación social, o donde no se entiende el camino que hace salir de la repetición circular. Entonces la pregunta es ¿de qué modo se deberá dar esta resignificación para no caer en la repetición práctica y teórica inadecuada, canónica y anacrónica de tipologías, soluciones y acciones?; considero que es por medio de la comprensión del potencial creativo de la mente y del alcance de la conciencia de ello en su dimensión real que engendra al diseño. Encontrando el sentido, el contenido, pensamiento y razón suficiente y necesaria que sostenga la materialidad del objeto en la cultura en el tiempo presente, objetivando el proceso mismo. Hay que entender que resignificar no es repetir. La finitud permite regresar de modo consciente a uno mismo, a sus acciones y a su cultura para actualizar contenidos y reflexiones, y al actualizar estamos reintegrando dialécticamente premisas y reflexiones, acciones y significados, pero así también desintegrando todo aquello que ya no es. Se da una apropiación de los objetos, de los lugares, de las razones que les dieron origen, se revisan y reactualizan contenidos y significados. Se reasigna un contenido concreto, un pensamiento urgentemente renovado de sí, del objeto y su carácter relacional con la Unidad.

De este modo, el contenido significativo de la finitud como tiempo subjetivo objetivado en el diseño, reside en el proceso interno –mental- del diseñador, como percepción sensible, es decir, es aquel que se da en el proceso creativo como sucesiones temporales, en donde se configura el objeto y empieza el reconocimiento de sí. Los procesos psíquicos se organizan temporalmente; se hace operativo todo aquello que a los sentidos estimula, se filtran por un orden temporal lo que del mundo percibimos, ya sea en forma de recuerdos en la memoria (como reflejo del pasado), o de proyecciones y visiones ulteriores de la imaginación como propuesta, como cambio, como un mundo posible. Un flujo de estados internos en donde la intuición establece una continuidad, esa intuición es un saber profundo y significativo de la conciencia, y ésta a su vez, significa síntesis de duración de la razón y de toda acción. La aprehensión intuitiva del mundo se articula temporalmente, como el hombre mismo, articulándose una relación polar con la creatividad. Gran ejemplo de ello, han sido los relatos y mitos que mantienen viva a una cultura, explicándose el mundo y a su vez

construyéndolo; en donde se integra al entendimiento de los otros, de sus saberes y experiencias, otorgándole un sentido congruente a todo lo producido dentro de ella. Y por supuesto, distinguiendo lo no perteneciente, es decir, lo impertinente a toda acción ejercida también desde el diseño, en un momento determinado.

La finitud prolonga esa interioridad de flujos de estados –internos- en el acto creativo. De este modo, propongo el siguiente esquema (Fig. 1) explicativo de la temporalidad en el acto creativo, como génesis de contenidos, formas y estructuras, a modo de seguir concretando la finitud como su base y el trasfondo que le da movimiento. Ya que en el diseño la determinación temporal se constituye como unidad, le da sentido, y se conforma como un criterio de elección y organización en la conciencia de la acción presente y de los elementos que lo conformarán.

Propuesta del esquema temporal de acto creativo:

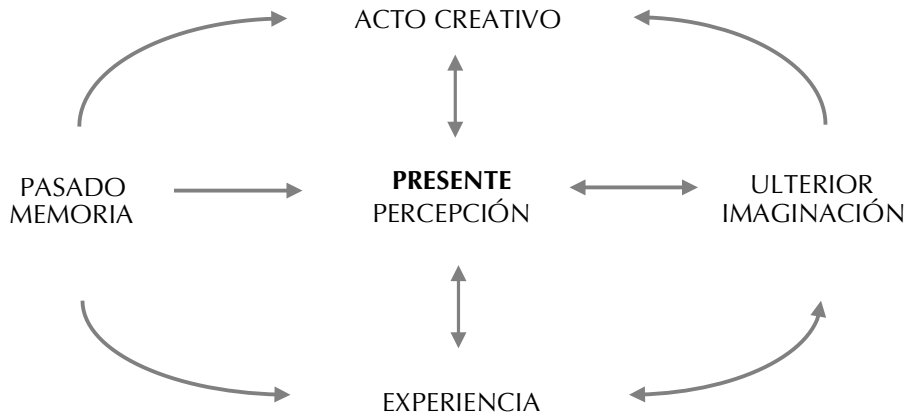



Fig. 1. Esquema temporal del acto creativo.

Se ha de iniciar del núcleo central temporal del presente, a partir del cual se considera la percepción directa con espacios y objetos que empiezan a codificar una experiencia o vivencia al primer contacto con ellos, pero no con una actitud catéctica, sino con una reflexión crítica y consciente de ese contacto. La percepción que se da como sucesión de estados de conciencia, posee una duración determinada, y se entiende en totalidades, es decir, percibimos totalidades, ya luego, empezaremos a distinguir detalles o elementos particulares, dependiendo de la profundidad del pensamiento.

Esta percepción va configurando nuestra experiencia. Entendida ésta como el modo particular de organizar datos, ideas, imágenes, recuerdos; y es como una membrana circundante del ser humano, membrana de perenne transición y de carácter irrepetible.

De este modo, el pensar el presente siempre nos remonta a un pasado y a una proyección ulterior. Y se presenta como característica única humana. Este presente (el ahora) sugiere un porvenir del pensamiento, siempre y cuando tenga una aplicación práctica en la que se refleje lo real como confrontación al proyectar. En el proceso de diseño se da una inferencia, la cual consiste en una flexión de la experiencia pasada en el sentido de la experiencia presente, lo cual ya inicia un proceso de invención, al utilizar y aplicar una experiencia anterior en una nueva circunstancia, actualizándola, para mejorarla cualitativamente, ya que es la conservación del pasado en el presente, que desde el diseñador se transfiere determinado modo de resolver, analizar y criticar los modos de producción arquitectónica, y que desde el proceso se van amalgamando.[11]

La finitud provoca una creación renovada del objeto, fundando también las ideas que permitan a una inteligencia comprenderlo, así como los términos que servirán para expresarlo y representarlo. Es decir, que en la finitud en el diseño, el tiempo pasa a ser entidad de pensamiento. El pensamiento mismo está tejido por la noción de tiempo, que conforma un proceso de estructuración y aprendizaje. Se construye en el tiempo todo conocimiento que habrá de avalar el propio desarrollo práctico del ser humano, del diseñador. Posee un fundamento ideológico, y es una mezcla intelectual y emocional, así como volitiva y afectiva. El pensar el tiempo es concretar un orden en el proceso creativo, como sucesión temporal de estados de conciencia que se filtran en la propuesta del objeto diseñado.

Esta sucesión de estados hacia lo ulterior, nos lleva a reflexionar sobre el proceso de la imaginación, ya que la experiencia ofrece el material creativo para la imaginación, y es condición indispensable para la realización del acto creativo. Combina y reproduce imágenes de nuestras más íntimas aprehensiones, acciones y producciones. En la imaginación se funde la capacidad del cerebro de poder reproducir imágenes de la memoria, con la que ordena, crea y combina imágenes nuevas. Por lo que surge como una mediación, estableciendo el puente entre la finitud y la creatividad, en el

[11] Según Piaget "el tiempo por su propia naturaleza se halla ligado a acontecimientos que no existen ya, que no existen todavía, aparte de una pequeña zona móvil de presente, imposible de utilizar por sí sola." Ya que es necesario dirigir la acción hacia un punto, temporal y espacialmente concreta. Piaget, J. *La epistemología del tiempo.* p. 2.

sentido de proyección ulterior, expresando y representado el movimiento hacia el cambio. Para Fichte[12] la imaginación es la acción recíproca y la lucha entre el aspecto finito y el aspecto infinito del yo. Evidencia dialéctica temporal del proceso creativo que concilia lo contradictorio, fundando toda posibilidad de nuestra conciencia.

Dentro de esta dialéctica temporal, se entiende la creatividad como el proceso que propone el conjunto de nuevas relaciones que surgen en el interior del diseñador, que es su particular progreso o sucesión del propio proceso de diseño. Siendo así la interpenetración en el tiempo, esta sucesión se presenta ante nuestra conciencia como un antes y un después para actuar en el presente. Relación puesta en movimiento a cada instante, en cada decisión, construyendo la experiencia. Sin embargo, siempre será más significativo el aquí y el ahora, que marca el inicio de un tiempo nuevo. La acción real del tiempo y en el tiempo que es el presente, la acción en el presente. Y sin el cual no hay un antes y un después. El aquí y ahora posibilita la unión eficaz de la temporalidad. Y sólo en el presente se da el pensamiento del antes y del después, y en esta conciencia son posibles el determinar y delimitar. Es decir, en donde se hace posible y manifiesta la finitud, y por lo tanto, se posibilita el cambio.

De este modo, en el diseño ese antes puede indicar 1. una prioridad lógica como anticipación y/o previsión; y 2. una anterioridad en el tiempo, dependiendo del hecho. Y ese después indicará las posibles consecuencias (Ley de la causa y efecto) percibidas que modificarán toda acción presente en el diseño. La previsión en el diseño amalgama ambas temporalidades, ya que prever consiste "en proyectar en el porvenir lo que se ha percibido en el pasado, o en representarse para más tarde, una nueva ensambladura, en otro orden, de los elementos ya percibidos."[13] Por lo que en el diseño como proceso de organización concreta de tiempo–espacio es necesaria, ya que la previsión –como acción objetiva- adquiere un papel primordial en la relación con vida psicológica pasada del diseñador que modifica el contenido –mental-, evidentemente temporal como una visión a lo ulterior. Y que en la práctica del diseño permite la revisión desde la configuración –exterior- del objeto e imaginar sus posibilidades y eficacia en su relación social. De este modo, la imaginación se concreta como prolongación del objeto en el tiempo, permitiendo modificar las condiciones –materiales- del objeto, previendo su finitud -límites, obsolescencias, relaciones específicas que

---

12 Fichte, J. *Sobre el concepto de la doctrina de la ciencia, seguido de tres escritos sobre la misma disciplina.* Ed. UNAM. Centro de Estudios Filosóficos. México. 1963. 85pp.

13 Bergson, H. *La evolución creadora.* p. 16.

vivifican el objeto, así como vigencias y caducidades, y evitar todo tipo de contratiempos desde el proceso de diseño hasta su materialización y construcción (proceso de obra). Asimismo abre la reflexión sobre la vida y muerte del objeto, su mantenimiento, su duración material y simbólica, las cuales también dependen de los procesos económicos, ideológicos y políticos, y por supuesto, de su apropiación simbólica. El diseñador tiene la tarea de anticipar caminos y desarrollos de la vida del objeto en el mundo. De diseñar y proponer escenarios. Su aparición, su movimiento, cambio y desaparición, ya sea física o simbólica de su materialidad, gracias al tiempo pensado conscientemente. Y cabe destacar, que este proceso de anticipación tiene su origen neurofisiológico, expresado en la plasticidad del cerebro, al modificarse conforme a los pensamientos que lo pongan en movimiento.

Este esquema del acto creativo refleja la propuesta que el proceso de diseño es una consolidación temporal, en donde se establece un orden interno (conciencia) en el que se inducen experiencias, y uno externo como proyección, expresión y representación de dicha interioridad. Por supuesto que esta consolidación se da sobre bases jerárquicas en la que se establece la racionalidad cognitivo-instrumental del proceso. Es decir, que "la coherencia de las razones de actuar ordenará la cohesión de las acciones efectivas."[14] Y en donde la conciencia de la finitud es la experiencia concreta más certera del paso del tiempo - ya que encuentra su límite el poder hacer- , y de nuestro desarrollo regido por sus ritmos; diseñar es ordenar la experiencia. Y ésta se organiza racionalmente, es decir, se apoya sobre ejes racionales. O también podemos entenderlo como la razón devenida objetividad, al estar constituida por un espacio y un tiempo concretos que la van conformando, presentándose así como un modo de organización mental de ideas, imágenes, recuerdos, pensamientos y reflexiones que estructuran todo acto. Por lo que puedo afirmar que la experiencia es un núcleo de aprendizaje sobre uno mismo, del otro, de la cultura, de la ilusión, y de la realidad. Es el modo de verificación de nuestro tránsito en esa realidad, en el que se da un juego de temporalidades en condensación. En donde se rememora lo acaecido con anterioridad, y al traerlo al presente se modifica esa misma experiencia enfrentando una nueva situación, y que inscrita en la finitud se abre la posibilidad del cambio, y por lo tanto nos transforma continuamente, ya que la experiencia nos brinda el conocimiento

[14] Bachelard, G. *La dialéctica de la duración.* p.130.

de los límites propios, y es dirigida hacia una acción concreta[15] inscrita sobre lo ilimitado como apertura.

La experiencia es conocimiento y trasmisión del mismo. Por ello es necesaria la reflexión del lenguaje con el que se da esta transmisión de información, para enfocarla u objetivarla a un fin concreto. El diseño es un proceso que trasmite y comparte experiencias para optimizar la de los otros. O ya sea que un pueblo o comunidad comparta sus saberes y sus modos particulares de resolver sus necesidades, y que el arquitecto y/o diseñador aprenda o tenga la capacidad y la humildad de entenderlos e interpretarlos, para compartir su propia experiencia con la mayor pertinencia posible. Por otro lado, claramente el análisis analógico, como proceso de aprendizaje, permite ir refinando la experiencia del modo histórico de resolver determinado género de edificio, verificar si funcionó o no, para no repetir errores, y entender esas estabilidades que dieron orden, sentido y razón a determinado objeto.

El proceso de consolidación temporal, se encuentra cada vez que se estabiliza un orden, ya sea en la sociedad, en la memoria o en la razón, como afirma Bachelard.[16] Ya que la memoria posee un orden, y sin la razón ésta es incompleta e ineficaz. Todo acontecimiento necesita de un sistema racional o social que les confiera sentido. En la memoria se da una esquematización de acontecimientos, los vacía de su duración para conferirles un lugar preciso; esta esquematización es racional, como un plan de desarrollo para la narración de nuestro pasado.[17] Y precisamente como afirma P. Ricoeur "El tiempo se hace humano en cuanto se articula de modo narrativo; a su vez la narración es significativa en la medida, en que describe los rasgos de la experiencia temporal."[18]

Sabemos que la memoria es prolongación del pasado en el presente; es duración que actúa de modo reversible, porque ha dejado una huella en la estructura mental, podemos acudir a ello y cambiar. Esta huella es el recuerdo que se puede actualizar re- significándose desde el proceso de diseño. El recuerdo y el olvido conforman parte instrumental de la memoria, cuya determinación racional discrimina, hay una elección de qué contenidos son traídos a la mente en una temporalidad específica, y por lo tanto, hay

---

15 Por lo que no se puede hablar de lo que no se ha vivido, reflexionado, o padecido. Dentro del discurso retórico arquitectónico se da mucho el prejuicio al condenar realidades con la que nos se tiene contacto.

16 Bachelard, G. *La dialéctica de la duración.* p.100.

17 *Ibíd.* p. 64-66.

18 Ricoeur, P. *Tiempo y narración I. Configuración del tiempo en el relato histórico.* p. 39.

otros que se omiten, se anulan, se cancelan, se borran, se olvidan; podría considerarse como un mecanismo de defensa, y porque tampoco habría lugar para los nuevos registros del tiempo vivido. Aunque cuando se tiene que recordar algo específico así acaecerá.

En el diseño se dan oscilaciones entre la memoria y el olvido, manifestando un equilibrio, por lo que el establecer una dialéctica sistemática del recuerdo y del olvido permite la absorción y aprehensión de nueva información, así como de nuevos modos de aplicación y explicación. El recuerdo se conserva porque se fija como una totalidad con cierto nivel racional consciente, de esta manera, los significados de un recuerdo pueden ser o son modificables en virtud de las nuevas experiencias del diseñador y del beneficiario del diseño propuesto. Es decir, se resignifican. Aquí se pondera la resignificación en el sentido freudiano del *aprés coup*, que consiste en una recomposición de sucesos pasados, en donde las huellas mnémicas sufren reorganizaciones y reinscripciones constantes en función de nuevas condiciones. Esta posterioridad produce el efecto de una resignificación, como analizamos anteriormente en la anamnesis, que consiste en la reelaboración de ciertos recuerdos en función de experiencias o una compresión posterior, vinculados a nuevos grados de desarrollo. Esta síntesis del pasado con el presente reestructura todo propósito representado por signos. Cuya efectividad dependerá de la representación simbólica y las determinaciones de toda acción proyectada en su relación social, ya que la memoria está en la base del pensamiento.

Esta resignificación implica las cargas afectivas que la posibilitan. Porque el recuerdo es individual y diferente en cada ser humano, es un pequeño fragmento de subjetividad. Son el desenlace del drama temporal (un día, una hora), son una recompensa de un rechazo previo de vivir otra cosa que la que se desea. Por lo que el recuerdo es una discriminación sobre una imagen en el tiempo. Y el tiempo conectado a sensaciones y afectos puede manipular intervalos de tiempo. Por lo que podemos considerar al recuerdo como tiempo y afecto (afección: positiva o negativa). Se tiende a recordar más frecuentemente aquellos acontecimientos que causaron algún dolor, ya que es una impresión mnémica que atentó contra su estabilidad emocional e incluso física. También hay conocimientos no asimilables o experiencias que omitimos; la propia finitud confronta lo efímero y la impermanencia como características de esta existencia, y que nos es difícil aceptar, lo que refleja el arraigo a la herencia del pensamiento occidental.

Por otro lado, la temporalidad también se experimenta profundamente por las vivencias de pérdida (separación). Lo que conduce a la reflexión de querer "revivir el tiempo desaparecido es así tomar conciencia de la inquietud de nuestra muerte,"[19] y el afán de querer aprovechar el tiempo perdido, lo cual es imposible, porque ya no existe, ya no es. O ya es otro, y somos otros. Pero podemos cambiar el cauce del porvenir en el presente, haciendo consciente lo que ha impedido dicho avance.

La memoria registra y guarda el instante, no la duración, ésta es registrada por la conciencia (y lo analizaré en el siguiente subcapítulo).
Por lo que he de proponer el instante -creativo- como una síntesis entre la huella de la continuidad, que posee ya un germen del pasado, hábito o tradición que nos dicta la cultura (modos específicos de resolver la espacialidad de la existencia) sobre el hacer del diseño, y entre la propuesta de lo nuevo que custodia el porvenir. Es un acto constructivo cerebral o propio de la estructura cerebral, y posee ese potencial de dar a conocer alguna solución, visualizar una respuesta, o resolverla en fracciones de segundo, y que tal vez, llevaba hasta años o meses inquietándonos. Lo cual no implica que deje de ser considerado como proceso de esa síntesis de continuidad.

En el diseño, el instante refiere a la finitud que posibilita ese movimiento- creativo-, del pensamiento y la conciencia reconociendo la plasticidad y flexibilidad de ese cúmulo de temporalidad abreviando la posibilidad en el proceso, ya que el acto creativo es un encadenamiento de instantes de decisión y síntesis. En donde el instante se presenta como elección y ruptura, y en una aparente discontinuidad temporal. Por lo que ha significado un 'salir fuera de sí', pero es un acto 'para sí' como conciencia. Es decir, el diseñador dentro de la síntesis realizada por el instante se percibe como una simultaneidad de acciones instantáneas, en donde "sólo se reencuentra a sí mismo en la medida en que esas acciones simultáneas recomienzan."[20] Y esta recursión del diseño permite estas acciones en su relación social real y en contacto con las comunidades para quienes se diseña. Y reconocerse en la conciencia de sus necesidades, reflejarse en el otro, ya que "nada puede ser experimentado sin que el sujeto pueda captarse en el interior de esta experiencia en una suerte de reflexión inmediata,"[21] lo que concreta la experienciación en la particularidad percibida y propuesta.

---

[19] Bachelard, G. *op. cit.* p. 49.

[20] Bachelard, G. *La intuición del instante*. p. 76.

[21] Lacan, J. *Seminario 2*. p. 75.

Este captarse al interior de la experiencia como reflexión inmediata, concreta el instante como una soledad, en el sentido que lo propone Bachelard, en su obra *La intuición del instante*, lo señala como un momento culmen de la introspección y reflexión de lo que se propone al mundo. Entendiendo a la soledad como estado y escenario de nuestra conciencia para determinar la ubicación del recuerdo evocado.

El acto creativo en el diseño la finitud se revela como una discontinuidad temporal concretado en instantes la construcción de un objeto, ya que se amalgaman y conjugan distintas temporalidades en un tiempo presente. La memoria funge así como anticipación y crítica de lo ya vivido y realizado, por lo que la memoria es siempre presente. El pasado está ahí, se conserva hasta que la conciencia lo une al presente para su superación. Une sólo lo necesario para la acción presente, el recuerdo útil, que engendra un progreso; aunque algunos recuerdos se pasen de contrabando, en el sentido bergsoniano.

La memoria como movimiento temporal es la expresión más intensa de la finitud, según Mèlich,[22] ya que no hay memoria sin finitud, sin tiempo, sin límite, sin lenguaje, sin la muerte.

Por medio del carácter temporal de la finitud el ser humano va cambiando sus percepciones del objeto, de sus diseños y del espacio y hasta de la ciudad. Existen pertenencias generacionales, van cambiando valores, así como el papel productivo y reproductivo del trabajo –diseño- que determinan la brecha, los roles de participación e integración en la cultura. Van cambiando los modos de pensar el tiempo y en el tiempo. Y en algunos casos, el pensar el tiempo se da una crisis del sentido, es decir, en los modos de entender y explicarse el objeto y las acciones alrededor de su producción, ya sea por los diferentes procesos mentales, por la organización social y por su función pragmática.

Este análisis de la finitud también implica una antropología filosófica del tiempo humano. En el sentido de entender que la edad constituye todo un modo de organización individual y social, que estructura una cultura y una sociedad, ya que la noción temporal va cambiando con la edad y maduración del sujeto; asimismo se revelan el conocimiento de los límites y la mortalidad, tiempos de cambio, trasmutación o desintegración. La finitud pone en relación el diseño, la edad y la muerte. La edad, la actividad y los motivos (causas) modifican la percepción del tiempo, y por lo tanto, la

[22] Mèlich, J-C. *Filosofía de la finitud*. p. 91.

conformación de la experiencia. Y por supuesto, los modos de diseñar y los contenidos y significados que se le aportan al objeto. (Lo cual quedará mostrado en el subcapítulo siguiente en donde la experiencia se trata como esa racionalidad del tiempo).

Por ejemplo, sabemos que desde que somos pequeños vamos constituyendo la construcción de nuestro mundo, sus relaciones temporales, espaciales y sus imaginarios. Para un niño, una mesa no es solamente una superficie para comer, sino que bajo de ella se puede uno esconder, y se convierte en un refugio secreto, en una cueva, en una superficie que protege, en un breve resguardo del mundo. Una cobija tendida sobre el pasillo que se forma entre dos camas, se puede convertir en una caverna, en una cueva, en un pasadizo secreto; es decir que transformamos el espacio y los objetos que lo rodean; y parecieran siempre espacios de protección, en objetos otros que imaginamos, y de ello, Bachelard ya da cuenta en su obra. Por otro lado, Proust nos habla de las reconstituciones (mentales) mnémicas del espacio de la infancia o con alguna carga emotiva de algún tiempo, nos marca lo propio o ajeno de los otros lugares. La temporalidad del objeto y del espacio se ve transformando conforme crecemos, conforme vamos viviendo nuestra finitud. Evidenciando el movimiento perpetuo de límites (apertura, destrucción, transmutación, superación).

Vygotsky[23] ha demostrado que con la madurez suele descender la curva de vida creadora, ya que se va desarrollando un periodo en el que existe o se da un profundo cambio en la imaginación, pasando de subjetiva a objetiva. Cambio que obedece a un ajuste fisiológico, y desde el punto de vista psicológico, se debe a un proceso dialéctico entre la imaginación subjetiva y el enfoque racional de los procesos, es decir, entre la inestabilidad y la estabilidad del pensamiento, que siempre está en movimiento. Estos cambios a determinada edad son evidentes, pero abren otros caminos en las que el cerebro adulto se tiene que mantener retroalimentándose (con imágenes, evocaciones, ideas, etc.) que son el material para la imaginación, y que permite contar con mayor experiencia, catalizando estimulaciones en espera de su matematización objetiva en el diseño, y pueda seguir un amplio camino creativo. El reto es estimular la imaginación en la edad adulta, y potenciar esa experiencia.

---

[23] Vygotsky, L. *La imaginación y el arte en la infancia*. p. 43.

## 3.2. La lógica productiva del tiempo

**La creatividad como insistencia repetitiva**

El tiempo como construcción lógica permite todo análisis del contexto histórico cultural, así como la organización de la existencia y su estructuración simbólica. En esta organización de la existencia – finita- incluye el tiempo de la producción (el tiempo como determinación productiva como se propuso al inicio del capítulo), la planificación del consumo de los bienes producidos. Por lo que la representación del tiempo calendarizado adquiere un principio ontológico. Referido a la acción y al mundo finito de los objetos. Por ejemplo, la representación de los tiempos sagrados ha sido concretada en –actos rituales- en todos los tiempos y en todas las culturas. Por lo que determina el tiempo como algo repetible en forma idéntica (eterno retorno), y tendrá que ser objetivado.

Esta repetición, -retorno a los orígenes de la civilización- posee una temporalidad, que es su condición existencial, incluso la finitud misma lo es, ya que sin el tiempo no habría repetición, ni retorno, ni concreción material, aunque se aprecia más en su dimensión espacial, no es un retorno temporal como tal. Se puede modificar el transcurso del tiempo, de un modo mental, como lo hemos ya revisado desde el tiempo subjetivo, y es potencial de los proceso creativos del diseño, por lo que se propone la creatividad como insistencia repetitiva, de crearse los modos de existencia, de producción, entendida en los modos de concienciar, al darle orden lógico y simbólico a un espacio en el diseño, en donde la innovación configure la posibilidad del cambio (como modificación existencial). La creatividad como insistencia repetitiva posee, por lo tanto, una insistencia significativa como huella histórico cultural; es decir, que cuenta con un registro simbólico del tiempo y establece su relación con la finitud.[24] También se puede revisar esta relación temporal con lo simbólico desde la perspectiva que J. Lacan propone, que hay dos clases de relación con el tiempo, una que se da a partir del momento en que una parte de mundo simbólico surge, y que ésta a su vez crea su propio pasado. Ya que al simbolizar se marca un presente

[24] Esto puede analizarse desde que el ser humano está fuera de la vida y participa del instinto de muerte, que es una insistencia, una necesidad de repetición, en su unidad dialéctica vida-muerte. Y que veremos más profundamente el último capítulo. Ese volver al origen inorgánico en el sentido materialista freudiano.

primordial de acción.[25] Y esta necesidad de repetición, según Lacan, sólo es introducida por el registro del lenguaje, por la función del símbolo, por la problemática de la pregunta en el orden humano.[26]

En otro nivel, podemos analizar cómo en ocasiones, la mente funciona cíclicamente, y repetimos una carga emocional de un hecho pasado, justo en los días en los que aquel acaeció, pero de un tiempo presente. Repetimos patrones críticos de comportamiento debido a ciertas pautas simbólicas (en ocasiones por las vías y modos equivocados). Y debido a que no están resueltas aquellas emociones que marcaron el primer momento. Presentes reminiscencias de nuestra infancia, por ejemplo, o las deformaciones socio-culturales transmitidos e institucionalizados por la familia y las religiones. La consolidación social temporal constituye el comportamiento y la conducta. Por lo que cuando se diseña habría que revisar las insistencias repetitivas, procesos de vida, compulsiones y daños causados, que sobrepasan el modo particular de hacer, y que se transfieren al objeto, generalmente de modo no consciente. Por ello, necesario es el ir trabajando sobre el hacer conscientes nuestros patrones mentales, para soltar y deshacernos de su encadenamiento, lo que coadyuvará a evolucionar nuestra práctica, y servir objetivamente a la gente. Siendo capaces de asumir la responsabilidad plena de su existencia social, se podrá progresar hacia mejores formas de existencia. Lo que involucra un proceso de constante trabajo. Estableciendo la posibilidad de efectuar elecciones propias con un fin común. En respeto a la individualidad propia y ajena. De este modo, en el diseño, este proceso de pluralidad temporal, como el acto creativo mismo, reclama el reconocimiento de nuestra finitud y de nuestro desarrollo inscrito en una secuencia temporal que marca un presente único sobre el cual actuar.

La dimensión existencial de las prácticas del diseño, se concreta en la objetivación y mediación dialéctica de su producción social. El concepto de tiempo no puede concebirse unilinealmente, sino sólo de manera dialéctica y en la unidad del ser y el pensamiento. Desde que existe la reflexión sobre el pensamiento y el ser, el hombre ha intentado recuperar un estado primigenio de temporalidad, concretando en el espacio las estructuras simbólicas que rigen la continuidad humana, es decir, su propia historicidad, en este caso, la propia producción arquitectónica, entre las contingencias

[25] Lacan, J. *op. cit.* p. 36.

[26] *Ibíd.* p. 141.

del mundo real, con sus contracciones, contradicciones, discursos y desgastes. Y en donde el tiempo pensado en el diseño también se da como dialéctica de otros tiempos, en ocasiones también contradictorios, siendo a su vez medida de la realidad. Sin embargo, en el diseño, la convergencia del relato temporal mantiene la continuidad de dirección de las variaciones sucesivas que un objeto tendrá en la historia de cultura. De cualquier modo, se ha de entender en este capítulo, desde la finitud en el diseño, que la dialéctica temporal es el desarrollo de una dialéctica ontológica, como alguna vez ya lo había afirmado Bachelard.

La necesidad fundamental de las dialécticas temporales en el diseño nos devela la finitud como el primer punto de la constitución de esta base productiva, precisamente por el carácter relacional que lo caracteriza, al partir de una necesidad específica. El diseño como actividad productiva está determinado por su fin (causa), su modo de operar, por los medios y el resultado que se materializa y se concreta en el objeto. La finitud potencializa la capacidad productiva del diseño que es un trabajo útil y concreto que se desarrolla dentro de una lógica temporal en la sucesión del proceso, a partir de la cual se determina una dinámica que proclama el creativo reconocimiento de lo que sucede en el presente y de las necesidades a resolver de una época.

El tiempo se empezó a medir para regular la vida personal y social, atestiguado incluso antes de las economías agrarias, en donde las poblaciones se organizaban y se regían por el movimiento planetario, tiempos de siembra y cosecha específicos, así como en la conformación de las estructuras de propiedad y producción. Estableciendo así una constante acción y afirmando al hombre como ser relacional con el mundo y la naturaleza. Históricamente los ritmos y ciclos cósmicos regían la vida de la civilización, sacralizando todo elemento y fenómeno natural, ya que estos ritmos de la naturaleza marcaban de modo pulcro las temporalidades armónicas en que podían convivir el hombre y la naturaleza en su universalidad, o en su unidad universal.

Del mismo modo, toda dinámica productiva ha estado basada en el tiempo; subordinando tiempos de producción y reproducción que se convierten en la medida de toda relación social. Lo que abarca también la génesis de ser humano social. Es decir, "la concepción de la realidad como proceso práctico de producción y reproducción del hombre social."[27] Por un

[27] Kosik, K. *Dialéctica de lo concreto*. p. 207.

lado, el análisis de las categorías económicas como formas de objetivación, ha permitido entender que dentro de esta dinámica productiva se desarrollan cualidades y facultades subjetivas de los seres humanos. Aunque también se han olvidado otras capacidades, debido a la automatización de la actividad productiva. Y por otro lado, la imagen e idea del ser humano creativo y productor, en el sentido amplio tiende a desaparecer, así como la idea de sociedad como totalidad.

Por otro lado, el diseño como una actividad práctica objetivada del hombre ha permitido completar el análisis de obras y objetos producidos establece toda posibilidad de vislumbrar un umbral en el que el tiempo sea núcleo central de todo desarrollo humano. Y en esta comprensión más profunda del tiempo se habrá de desarrollar una teoría holística del universo en su totalidad, en donde se entiendan los saltos cuánticos del presente –siempre eterno- de la existencia.

El tiempo como una relación social en movimiento configura una unidad objetivada y la realidad de sujeto y objeto. Prueba de la existencia de la materia, legitima y da medida. El tiempo como concepto base de toda producción ha determinado los modos de hacer comprensible la modificación de la percepción del movimiento –en toda la extensión de la palabra-, y se convierte en un referente práctico sensible, en donde la experiencia y la representación lo modifican. Espacialmente el reposo y la movilidad, así como la sombra y la luz, los contornos, dejan de ser absolutos aislados y yuxtapuestos; se relativizan, afirmaría Lefebvre al realizar una crítica a la separación o ruptura de la unidad del significante y el significado, al realizar un profundo análisis de los referentes como hechos sociales.[28]

El tiempo, en el materialismo histórico, se convirtió en base de la teoría del valor marxista. Entendiéndose como "la cantidad de trabajo socialmente necesario, o sea el tiempo de trabajo socialmente necesario para su producción."[29] El valor es el tiempo socialmente necesario para la producción de un objeto. El valor como una abstracción del tiempo ha codificado y modificado la razón de la producción humana, como objetivación, pero también como una reducción del contenido simbólico del acto creativo, ya que en éste, se atraviesa el tiempo y se engendra en todo objeto. De este modo, todo objeto podrá ser analizado desde la base económica desde dos categorías: valor de uso y valor de cambio, para explicar el proceso de su producción, las relaciones sociales que lo gestan

[28] Lefebvre, H. *La vida cotidiana en el mundo moderno.* p. 143.

[29] Marx, K. *El capital.* Tomo I. p. 7.

sobre la base (fuerzas productivas, división del trabajo) y las sobreestructuras (instituciones, ideologías) que lo gestan. Entenderemos así, el valor de uso es el que remite a la utilización del objeto o del espacio, el que nos acerca a la realidad, a las comunidades, a la gente, a la naturaleza, al contexto, al ambiente, a las tecnologías, al momento histórico social de su producción. De éste deriva el valor de cambio, es decir, su condición de intercambio, la existencia social del objeto o de un espacio; que generalmente lleva a la especulación del suelo y rentabilidad de la tierra; ese es su carácter mercantil.

Ambos tipos de valor fungen como las formas fundamentales de objetivación, es decir, concretan la existencia objetiva del diseñador como ser social, mostrando también las cualidades y facultades subjetivas. (habilidades y destrezas, develando los mecanismos de construcción y las consecuencias de su práctica). Este desarrollo dialéctico define o determina el objeto; le otorgan articulación interna, y por supuesto, reflejan las actividades y acciones del usuarios a través del tiempo en una cultura determinada, es decir, el uso, la apropiación y el reconocimiento de los objetos en su relación social.

Por otro lado, estas categorías económicas sólo expresan las formas del ser o las determinaciones existenciales del sujeto social en la totalidad, formando una estructura dialéctica entre la actividad humana y sus obras y la realización del hombre en ellos, en este caso el diseñador en sus objetos. El objeto producido por definición es reproductivo (repetitivo), pues la finalidad del dispositivo de producción (o sea la técnica) es precisamente ésa, afirma Lefebvre, al hacer la distinción entre obra y el producto, definiendo la obra en principio como una y única; o una multiplicidad reunida en una totalidad, a la cual se le copia, se le imita, se la multiplica reproduciéndola, sin dejar de persistir en su unidad, y en su originalidad. Por lo que produce de modo diverso: imitaciones, copias, representaciones, significaciones y sentidos. Mientras que el producto es reproductivo. "La obra tiene una presencia, que no se sitúa entre la presencia y la ausencia sino que las reúne haciendo don de su presencia, colmando un vacío o sea una virtualidad: una ausencia. Mientras el producto permanece en medio de las representaciones, la obra se sitúa más allá de éstas."[30]

El punto de inflexión, y doble movimiento, es cuando se evidencian los procesos alienantes del ser, en donde la mecanización de toda acción ha

[30] Lefebvre, H. *La presencia y la ausencia. Contribución a la teoría de las representaciones*. p. 31.

permeado a la sociedad, en la que el desarrollo evolutivo de la conciencia se ve detenido y deteriorado evitando el auto conocimiento del potencial creativo humano. Asimismo cuando el ser humano se pierde en sus obras y se extravía entre los productos de sus actos, los cuales se vuelven contra el y lo dominan.

Por ejemplo, la obsolescencia ha sido estudiada y transformada en técnica, para poder así aumentar el consumo –dirigido- de lo producido y su reemplazo a corto plazo, para acelerar la rotación del capital. Lo efímero ha sido empleado como estrategia de clase. "La obsolescencia, ideología y práctica, contempla lo efímero solamente como método para hacer rentable lo cotidiano."[31] La manipulación de necesidades y deseos ha contribuido al retraso del desarrollo humano convirtiéndolas también en obsolescencia, y por lo tanto manipulando así toda motivación, que habrá de mover o disolver la voluntad de ser y hacer. Abriendo la reflexión sobre la dialéctica temporal de lo duradero instituido y lo estructurado objetivamente, y concebido como estable.

El movimiento dialéctico real de las necesidades humanas permite realizar un análisis de estructura, en donde "el objeto se desdobla en cantidad y cualidad en materia y forma, en valor de uso (correspondencia con una necesidad, utilidad, deseabilidad) y valor de cambio. Una vez dejado de lado, por reducción el aspecto cualitativo de los bienes, a saber, lo que les convierte en valor de uso, sólo les queda una cualidad inherente que permite su comparación cuantitativa: el hecho de ser productos del trabajo humano, de resultar de un gasto de trabajo (de encarnar el tiempo de trabajo socialmente necesario para su producción, según muestra Marx)."[32]

Tenemos claro que la arquitectura es una disciplina que produce y reproduce –teorías y modelos- en la práctica para resolver una necesidad concreta; no sólo se convierte en un objeto diseñado para la contemplación o fruición por sus cualidades estéticas. Es valor de uso como modo de objetivación que satisface una necesidad concreta, dentro del proceso históricos del ser social; el 'habitar' como ese SER y ESTAR, el ser con los otros, pero que no ha sido entendido en profundidad, o fuera de la retórica que envuelve el discurso de la existencia material de los objetos.

El desarrollo dialéctico del tiempo legitima el modo posible de estructura lógica del ser social en la producción del diseño. Por medio de finitudes temporales codificamos y creamos escalas para hacer comprensible nuestra

---

[31] Lefebvre, H. *La vida cotidiana en el mundo moderno.* p. 105.

[32] Lefebvre, H. *Sociología de Marx*. p. 86.

existencia. Sin embargo, la lógica productiva del tiempo como dialéctica sujeto -objeto ha permitido el control de la existencia. En donde se revelan los juegos perversos del poder y del saber. Y en donde el mayor tiempo de la existencia humana es puesto a disposición de un mercado de trabajo y de las exigencias del mismo. Este control de la existencia ha impedidlo el desarrollo espiritual del ser humano; y ha perpetuado -como la religión-, la separación del hombre de sí mismo, ha profundizado la escisión entre lo sagrado y lo profano, y hecho distante e irreconciliable lo finito y lo infinito.

Por lo que surge la necesidad urgente de la comprensión del ser sobre la base de la praxis, en donde se entienda el tiempo como fuerza productiva que determina un tiempo histórico y un tiempo vivido, pero hecho conciencia, es decir, se convierta en tiempo pensado. Y que partiendo de un análisis crítico de la realidad, demuestre que el único modo de superar estas categorías, será por medio de la actividad práctica del diseño, realizando su potencial revolucionario.

Bachelard propone que en el tiempo pensado un hecho se convierte en factor, en donde el pensamiento actúa y prepara las concreciones del ser.[33] Aquí cabe aclarar que lo 'vivido' no queda debajo de lo ficticio e inauténtico. No hay tiempo vivido que no pueda ser pensado. Todo el tiempo humano es vivido, sin embargo, no todo es pensado, y mucho menos hecho consciente. El punto es promover la conciencia del tiempo vivido, en el intercambio relacional con el mundo, conjugado en presente.

El tiempo pensado permite realizar propuestas de diseño sobre una base real y concreta de la necesidad, en un momento determinado históricamente. La realidad misma es el movimiento en el que el cambio aparece como una constante que establece las probabilidades de ser del objeto en el tiempo. Este movimiento es un cambio de la potencia al acto como realización histórico social. El proceso de diseño es movimiento, en el que desde el acto creativo se gesta el cambio de la realidad. Y en este caso, en el diseño no son las propiedades sino las probabilidades las que se analizan, y las leyes que rigen los cambios de las probabilidades en el tiempo. Y se refieren a grandes conjuntos de individuos que interactúan en la construcción objetiva del mundo.

La realidad como continuidad temporal está siempre en construcción, por lo que surge la posibilidad de poder cambiarla, de mejorar los actuales modos

---

[33] Bachelard, G. *La dialéctica de la duración*. p. 33.

de pensar, enseñar y hacer el diseño. Esta posibilidad es un cambio en el tiempo, es decir, posibilitado por el tiempo (incluyendo los errores y los aciertos humanos); por lo que declaro al diseño como acción de cambio, como acción revolucionaria de transformación.

El cambio como movimiento puede ser: sustancial, cuantitativo, cualitativo, local. El de sustancia sería el más profundo, ya que remueve los estratos más profundos del pensamiento y del desarrollo histórico de la disciplina para actuar con conciencia crítica. Reconociendo las profundas contradicciones productivas, para ser más congruente y consecuente con el compromiso y responsabilidad social del diseño y la arquitectura. Lo cuantitativo vendría después de reconocer el papel activo del diseñador en la cultura, y empezar a moverse en los distintos campos de actuación –hasta política- para promover y efectuar dicho cambio. Lo cualitativo se puede ir desarrollando a la par de la profundización del pensamiento, aunque se puede empezar por pequeñas acciones que van desde la academia hasta la práctica, pero con el objetivo concreto y consciente de mejorar las condiciones sociales de vida y convivencia. Y lo local, se reflexiona desde esa temporalidad específica del lugar, reconociendo los modos particulares de hacer y construir, para hacer efectivas y realizables las acciones de un cambio global; lo que implica el trabajo inductivo del diseño para reconocerse primero en la particularidad.

Recordemos que el movimiento, según Aristóteles, es la actualidad de lo potencial, cuando al estar actualizándose opera, es decir, en cuanto es movible. Así, de este acto en potencia, queda definido el diseño, ya que esta actualidad – de acto- es el proceso de construcción del objeto, cuya estructura mental configura sus propios limites internos y externos, así como la resolución dialéctica de sus contradicciones. La contradicción es continuidad, es la realidad misma en movimiento. El movimiento del pensamiento que actualiza, aprende y desaprende para poder evolucionar. De este modo, se ha de reconocer dialécticamente que la contradicción es el proceso en el que se revelan las cualidades potenciales de las cosas.

Por un lado, la intuición como ese saber profundo y primigenio se presenta como continuidad y sucesión. Y por otro, es por medio del pensamiento, por el cual pretendemos darle continuidad a nuestras acciones, a nuestros objetos producidos en esas acciones. El cerebro aporta razones, "añade un desarrollo continuo, sitúa detrás de las causas de desencadenamiento las causas de desarrollo. Esta adición de razones es lo que constituye el valor,

siguiendo una conducta secundaria."[34] Sin embargo, hemos de aprender la impermanencia de todas las cosas. Y entender dentro de esta continuidad que todo tiene un fin, un término, para así tejer nuevos comienzos. Dejarse fluir en el aquí y ahora. Presente siempre oportuno para el cambio. Este principio de continuidad determina la solidaridad de los instantes en progresión y catalizan esta potencialidad.

La continuidad es inquietud, emoción, melancolía, porque hay un amasijo de temporalidades pensadas que provocan dichos estados. Como analizamos en el capítulo 1, la causa profunda de la melancolía, según Roupnel, es cuando "en un mismo pensamiento se debe hacer coexistir el lamento y la esperanza. Síntesis sentimental de los contrarios: el instante vivido. Por otra parte somos capaces de dar vuelta al eje sentimental del tiempo y de poner la esperanza en un recuerdo cuyo frescor restituimos en nuestro ensueño."[35] El lamento surge por un pasado como antecedente en comparación con el presente, y la esperanza viene de querer transformarlo, lograr un cambio. Por lo que el futuro, aparece como motor que mueve al mundo, conjugando la espera y la memoria.

La consideración aristotélica de continuidad nos dice que es infinitamente divisible por el pensamiento para ir y entender las causas, en cualquiera de sus tiempos. La continuidad del pensamiento es continuidad del tiempo.
Por lo que el pensamiento y tiempo se pueden explicar como continuidad a nivel especie. El ser humano busca siempre la continuidad causal, al ser un ser de necesidad; las relaciones causales son relaciones temporales, son relaciones finitas que entretejen lo infinito. Dan orden y explicación a toda acción. Según Bachelard lo que otorga al tiempo su apariencia de continuidad es que podemos experimentar la eficacia de nuestros actos cuantas veces queramos. Esta comprobación experimental sedimenta en el proceso al diseñador, ya que busca ese continuo reconocimiento en sus objetos. Las certidumbres instituidas en el propio seno de la cultura son las que permiten avanzar y apreciar la continuidad. No así las incertidumbres, éstas son sólo el resultado de la carencia de conciencia.

En el proceso de diseño, esta comprobación experimental y la razón permiten la sistematización, es decir, el orden del pensamiento, el modo de proceder y de organizar fines y medios, ya que la coherencia racional proporciona una cohesión al desarrollo del proceso y ordena referentes. Por lo que se convierte en una coherencia objetiva y racional comprobable en

---

[34] Bachelard, G. *op. cit.* p. 55.

[35] Citado por Bachelard, G.3 *La intuición del instante.* p. 106.

cualquier instancia del proceso. El acto creativo es superior cuando se razona o piensa sobre lo que se hace, ya que la coordinación racional de interiorización de percepciones de toda experiencia mental se prolonga en esquemas, como esa síntesis de información que la misma adquiere ese carácter operatorio. Por ejemplo, en la configuración se da la comprobación con lo real. Es decir, en donde los requisitos lógicos de la realidad: consistencia, autonomía, suficiencia, congruencia, y pertinencia, son explicados como atributos materiales. Ya que "lo real es siempre un objeto de demostración."[36] Los mecanismos de comprobación –temporal- del objeto son la racionalidad y la realidad. En donde se abre la posibilidad de que el objeto sea. La razón opera en el tiempo, por lo que la racionalidad en el diseño aparece dentro de la lógica productiva como la organización del tiempo. La realidad se delimita por el tiempo, la finitud delimita la realidad y viceversa. El tiempo como sustancia pura de la realidad permite apreciar el objeto en el espacio en toda su potencialidad ontológica existencial. De este modo, el pensamiento, la acción y sus relaciones temporales en el diseño van tejiéndose directamente proporcionales en el sentido presente de la conciencia creativa de toda realidad.

## 3.3. La conciencia del tiempo

En su etapa primigenia, los estudios sobre la conciencia del tiempo reposan sobre la observación de fenómenos rítmicos exteriores, el movimiento de los astros, de otros elementos cósmicos, y del universo en expansión; así como de los ritmos interiores: regulaciones fisiológicas, ritmos circadianos, como la vigilia, el sueño, el hambre. El sentido del tiempo se ha basado en la percepción de un reloj interno cuya relatividad de apreciación depende de la velocidad de las relaciones químicas orgánicas y de la duración de la vida individual, así como la apreciación de temporalidades fisiológicas. Por lo que históricamente sabemos considerar su carácter simultáneo o sucesivo, e interpretamos así las actividades físicas y mentales.

---

36 Bachelard, G. *La dialéctica de la duración.* p. 85.

Según P. Chauchard el contenido de la conciencia, es lo que nos ubica espacio-tiempo que proviene de los datos recibidos de los sentidos conservados e interpretados por el cerebro.[37] Ya que la relación con el tiempo, depende de la memoria y de las representaciones del tiempo que se aprenden y adquieren en conexión con los procesos neurofisiológicos.

Por otro lado, el saberse el hombre un ser mortal lo vincula a su condición natural, que en realidad, es una determinación. Pero una cosa es esta mortalidad, cesación biológica temporal -la muerte-, sea una necesidad natural, pero otra lo conforma el saberlo, el hacer conciencia de la muerte –propia-, y es lo que empieza a marcar la diferencia con respecto a su condición animal. Este saberse mortal, es conciencia del tiempo, así como la conciencia de su tiempo de ser y actuar, y está íntimamente tejido en los procesos neurofisiológicos. El carácter dialéctico se revela en este conocimiento como la primera superación de su naturaleza, y representa el primer esfuerzo para llegar a ser hombre, la primera transformación para ser y conocer la realidad sobre las posibilidades que en su actividad productiva se establecen, y por supuesto, en su aquí y ahora. Por lo que la finitud permite que la existencia, la conciencia y el cambio conformen una urdimbre temporal que funge como base del diseño de todo espacio que abriga la vida.

" (...) para un ser consciente, existir consiste en cambiar, cambiar madurando, madurar creándose indefinidamente a sí mismo."

H. Bergson[38]

De este modo, el saberse mortal es el primer 'saber' que hace al hombre consciente de sí, lo cual puede hacerse extensible a la especie, y en sentido ontogénico respecto al individuo. Entonces, aparece el hombre que se descubre en su hacer, en la organización del tiempo, en la objetivación de sus prácticas, en la división del trabajo, conformando el continuo proceso de

[37] Chauchard, P. *Fisiología de la conciencia*. p. 70.

[38] Bergson, H. *op. cit.* p. 444.

humanización. El hombre sólo sabe que es mortal "en cuanto distribuye el tiempo sobre la base del trabajo como acción objetiva y creación de la realidad humano-social."[39] En esta acción objetiva el tiempo se divide en futuro, presente y pasado, y sólo así, en la revelación del cambio, descubre su finitud. Ya que la conciencia es el mecanismo que permite descubrir en la finitud, esa temporalidad existencial, al distribuir las acciones en el tiempo, por lo tanto, se convierten en conciencia del tiempo.

La conciencia de tiempo estructura la relación entre el pensar y el ser. Revelando la posibilidad fáctica del ente, ya que esta posibilidad incluye lo que el hombre es y puede llegar a ser desde la base finita de su existencia material. Esta conciencia de tiempo unidad de acción y pensamiento refiere al origen de lo lógico, y remite a una utilización de instantes, en donde la conciencia le otorga su duración, y por lo tanto un progreso íntimo a cada individuo.

De este modo, la conciencia del tiempo se revela como temporalidad en la objetivación de las prácticas de diseño; la conciencia crea a cada instante una cosa nueva, lo que confirma la dialéctica entre la finitud y la creatividad. Por ello lo inmediato es puesto en tensión, al establecer una relación con el pasado y su proyección futura, en la acción y decisión presente. El cual debe de ser superado para darle continuidad –movimiento- a ese progreso íntimo de cambio, y esta superación sólo es posible y ejercida por la conciencia.[40]

Por lo que "es precisamente la actividad creadora del hombre la que hace de él un ser proyectado hacia el futuro, un ser que contribuye a crear y que modifica su presente."[41] En esta actividad creadora descubre la finitud como su base, ya que antes de las modalidades de posibilidad (porvenir), facticidad (presente), y necesidad (pasado) sabe del sentido del ser. Así, esta conciencia del tiempo conduce a pensar el movimiento en su nivel existencial, en donde la finitud como aparente contradicción tiene que ser superada. Será la negación de la negación, de lo que ya no es, concretando las vías de determinación y convirtiéndose en unidad (acto creativo) dialéctica de lo que va siendo. En ello recae su carácter dialéctico y se resuelve en la conciencia de su tiempo, en la que el diseñador buscará una

---

39 Kosik, K. *op. cit.* p. 224.

40 "La conciencia de sí como inmediatez, como certeza existencial, como subjetividad ya realizada no es sino una trampa y un engaño de la reflexión. No hay conciencia que no sea de algo". Ya que no hay conciencia que no se represente en objetos o simulaciones de objetos: imágenes, signos, figuras triviales o abstractas.

41 Vygotsky, L. *op. cit.* p. 13.

"explicación racional de la conexión interna entre el tiempo y las ideas"[42] y ejercer revolucionariamente su praxis. Por lo que la realidad puede ser transformada.

Conciencia del tiempo es una conciencia de sí mismo con el mundo, la cual sólo es posible por la relación social. Por un lado, se puede analizar cuando en el acto creativo del diseño entran al proceso para configurar instancias y huellas mnémicas, por ejemplo de la infancia, cuya temporalidad pasada, aparece en el presente y vuelve su proyección hacia lo ulterior. Es parte de los tiempos vividos convertidos en tiempos pensados; y por otro, cuando se analiza a nivel histórico de correspondencia, al momento en el que se refleja la producción arquitectónica, en la constitución de paradigmas, en el verse reflejado en el objeto.

La conciencia de tiempo se forma en el tiempo. "(…) si es en la conciencia de tiempo propia del hombre donde el caos de los sentidos (el cual ha sido provocado por la liberación del instinto) recibe forma y estructura y con ello es superado en la libertad de la acción o transformado como cultura, por otra parte, ella es también la conciencia de la finitud y de la falta de libertad." La libertad será entonces, la conciencia de las consecuencias de toda acción, o como afirmaría Engels, la capacidad de decidirse con conocimiento de causa.

**Tridimensionalidad del tiempo: realidad o ilusión.**

Como lo analizamos anteriormente, en el proceso de diseño, la tridimensionalidad entre el pasado, presente y lo ulterior conforman la unidad de la conciencia del tiempo. El tiempo como movimiento posee un antes y un después. El ahora codifica un tiempo presente, y es un límite, un sendero entre dos caminos, frontera, es decir, al enlazar el pasado y lo ulterior. Por lo que la finitud, es el comienzo de un tiempo, un tiempo del cambio, el presente en movimiento determinando la unidad del ser y el hacer, en el ahora como la continuidad, ya que sigue a lo que se desplaza, a lo que está en movimiento, y es por lo que precisamente conocemos el antes y después en el movimiento; esto ya lo afirmaba Aristóteles al analizar que el tiempo está siempre en un comienzo y el fin de otro. Por ello, "el ahora, en un sentido, es el divisor potencial del tiempo, y en otro, es el límite

[42] Kosik, K. *op. cit.* p. 35.

y la unidad de ambas partes."[43] De este modo, he de confirmar que el ahora como aproximación (al objeto) y actualización (de acto, del diseño) establece la condensación de su contenido, y reflejará el momento histórico para el que fue diseñado, ya que el ahora como acción presente, determina la causa, el acto, y por lo tanto los efectos y las consecuencias.
Por lo que el acto creativo se presenta como concreción de un tiempo presente, finito. Y a la vez histórico.

Dentro de esta temporalidad, la finitud establece la diferencia entre el ser y el poder o llegar a ser. Esto se da por el tiempo como una forma particular de cambio (cuantitativo y cualitativo). Según Aristóteles el 'llegar a ser' se puede por medio de la: transfiguración, adición, sustracción, composición y alteración. Por lo que puedo interpretar que estas acciones son aplicadas a la conciencia como proceso de cambio. Ese llegar a ser, ese devenir posee una condición definitoria que es la temporalidad (en su tridimensionalidad) lo que da los grados de reconocimiento y determinación. Esta dialéctica que se realiza mediante la crítica de la praxis, va develando y reconociendo otras circunstancias y caminos en el proceso de avance y reflexión; "la realización de la verdad y la creación de la realidad humana en un proceso ontogénico, ya que para cada individuo humano el mundo de la verdad es, al mismo tiempo, su propia creación espiritual como individuo histórico social."[44]
Este carácter ontológico del tiempo permea todo lo vivo, funda en el ser todo comienzo, repetición y renacimiento. "Lo vivo tiene su tiempo, el cual como ritmo del acontecer natural, da la medida para su subsistencia en la sucesión de devenir y perecer. En este acontecer natural se forman las imágenes de los sentidos, para unir lo vivo con la realidad mediante una reproducción de ésta." Por ello, el poder cambiarla en este tiempo desde la conciencia.

De este modo, la finitud funda el devenir, se hace extensible como posibilidad, es la realidad entendida como proceso o cambio, en continuo movimiento. Así, el devenir coincide con el proceso de humanización del hombre. Es movimiento, es cambio, posibilidad en el tiempo, ya que el devenir tiene una orientación en el sentido de los fines. Y la necesidad de hacerlo comprensible le da realidad a lo pensado, es decir, le da materialidad. Por lo que la materia como sucesión de instantes se entreteje entre el tiempo y el lenguaje que le da realidad.

---

[43] Aristóteles. *Física*. p. 162.

[44] Kosik, K. *op cit*. p. 36.

Por otro lado, Bachelard afirma que el devenir organiza instantes aislados,[45] al explicar la permanencia del ser (en la cultura, y en sus objetos) y relativiza su progreso. <<Lo que es, no deviene>> Porque ya es, y el devenir significa llegar a ser, y se presenta como una superación dialéctica ante la negación de lo que ya no se es. Pero ahora, la pregunta es ¿en qué momento se es?, en el momento que uno se reconoce en toda su potencialidad creadora. Pero hay que considerar que el núcleo de nuestro ser no coincide con el yo, ya que el núcleo de nuestro ser es la potencialidad creadora, y el yo es sólo una envoltura individual para mantenernos en sobrevivencia, pero está plagada de egos (adquiridos por acciones propias de esta y otras existencias) que hay deshacerse para poder llegar a ser. La determinación esencial del 'yo' es temporal y finita. El ser está referido a un sujeto que lo representa en el mundo, en sus objetos y en la cultura ese yo, pero puede dejar entrever el tejido certero de los que uno realmente es.

Para Aristóteles ser o existir <<en el tiempo>> significa estar abarcado y afectado por el tiempo. <<Ser en el tiempo>> significa que tanto el movimiento como su ser son medidos por el tiempo, lo que permite dar orden a toda actividad humana. Entender procesos, ciclos, hechos, condiciones y determinaciones reconociendo lo que se puede cambiar debido precisamente a esta conciencia de tiempo.

En este devenir, este llegar a ser, puede bien quedar representado en el tiempo como una espiral ascendente, que devela la dialéctica de la voluntad; para ese llegar a ser existe un grado de negación de lo dado, negación de la aceptación del mundo existente para poder transformarlo. En donde la finitud en el diseño define, determina, pone fin y establece un nuevo comienzo por medio de la conciencia del tiempo. El tiempo así, es sólo medida de lo humano para concienciar su progreso, hasta llegar a ser íntegro y auténtico en cada acción, en cada paso, en toda palabra y pensamiento. Ya que todo lo que emana de la mente y del corazón del hombre, le regresará a su debido tiempo de una u otra manera.

[45] Bachelard, G. *La intuición del instante.* p. 68.

### 3.3.1. Duración y conciencia

La vinculación con el rasgo temporal de la finitud en el diseño establece relaciones en la especificidad del acto creativo que serán los nuevos vínculos los que lo sustenten. La duración es el espacio que la conciencia percibe entre el principio y fin de un proceso, de una acontecimiento, de un hecho, de una secuencia, de un objeto, de un movimiento. Los límites de la existencia en el tiempo. Por ello el presente juega un papel primordial, al ser sobre el cual se actúa, al ser unidad, al ser en el que se configura y concreta el objeto, gestándose entre lo subjetivo y lo objetivo. El presente representa la propia historia de la conciencia de uno mismo en la modificación de la vida, en ese devenir, y será la posesión de todas las posibilidades de la duración como sucesión de estados de conciencia, en sentido bergsoniano; expresada y representada en términos espaciales.

Por otro lado, la duración para Piaget es una relación entre lo que se hace y la velocidad con la cual se desarrollan acciones. La duración sólo es percibida debido a una reconstitución configurada por la actividad del sujeto. Y la afectividad funge como regulación -energética o económica- de la acción, lo cual interfiere en la percepción de la duración.

Así, se ha de afirmar que la duración es relativa, es decir, que depende de los tipos de relaciones que establezcamos con los otros y con nuestros objetos, con la ciudad, pero principalmente se tiene que hablar de contenidos, afectos, -temporalidades vividas-, mediciones, finalidades y objetivos, que es lo que se evidencia en el diseño como resultado del proceso psíquico que ha proyectado el diseñador dentro de su propia cultura, ya que hay un registro continuo de la duración tanto en el ser humano como en el objeto.[46] Con esta relatividad apareció el pluralismo temporal, es decir,

---

[46] Piaget propone 4 modos de experiencia de la duración interior:

1. "La duración de un desarrollo puramente interno: duración de un sueño o de un juego espontáneo de asociaciones, como en el ensueño de la somnolencia" Momento en el que no se hace nada en realidad, no se puede dirigir los pensamientos o imágenes mentales.
2. "La duración de la reflexión, en el transcurso de la cual se realiza un trabajo, pero éste no depende de condiciones puramente internas, puesto que la solución del problema se halla ligada a la resistencia o a facilitaciones objetivas. La duración de la propia acción, por ejemplo, caminar, escribir, o toda acción cuyo desarrollo, aunque ligado a condiciones materiales exteriores, depende todo de sí mismo", por oposición a aquellas donde otros ya sean humanos o máquinas imponen en parte sus ritmos.

diferentes tiempos que se conservan, órdenes de transcurso objetivos que sustentan la existencia material. Y esta sucesión es percibida por la conciencia. Por lo que esa conciencia del tiempo se convierte en centro organizador y productor de imágenes (como recuerdos, evocaciones, símbolos, ideas). Lo que posibilita la elaboración de series temporales, coordinando las percepciones en el tiempo, así como la sucesión de acontecimientos e intervención en la constitución de estructuras y formas que van revelando un contenido específico.

Esta sucesión que se despliega desde la duración es la continuidad que el pensamiento le concede a la conciencia de estar y del hacer, es decir, en donde al diseñar –como acción consciente- se está en creación y transformación perpetua, tanto de la posibilidad de cambio como de la realidad misma; asimismo la experiencia del diseñador como ser histórico social, ya que una característica de la experiencia es durar, es decir, prolongarse en todo acto creativo, con tendencia a realizar una nueva relación –epistemológica- en el proceso de diseño. Así, de esta extensión de la duración de estados de conciencia se derivarán las variaciones, propiedades y cualidades del objeto diseñado, pensado.

La duración para Piaget es: "el tiempo propio' en su inmediatez como en su imprecisión: el simple sentimiento de un desarrollo y de direcciones sucesivas inmanentes a los estados de conciencia."[47] Ya que al igual que "el espacio comienza por ser simple coordinación práctica de los movimientos del cuerpo antes de constituirse como relación entre objetos permanentes y el propio cuerpo, el tiempo comienza por ser simple duración inmanente a las series prácticas, antes de afirmarse como instrumento de ordenación vincula entre sí los acontecimientos exteriores y los actos del sujeto. El tiempo primitivo es, pues no un tiempo percibido desde fuera, sino una duración sentida en el transcurso de la acción misma."[48] Y en esta actividad del sujeto "El tiempo se confunde en su punto de partida con las impresiones

3. La duración de un espectáculo o de una audición donde se asiste a un desarrollo exterior que se vincula en parte con el tiempo físico, pero en el que se participa activamente." Interacciones entre el sujeto y el objeto.
4. Los casos mixtos que son los que implican un factor de espera: expectativa. "En estos casos la evaluación de la duración dependerá tanto del desarrollo exterior (retraso del acomodamiento esperado, imposibilidad de vencer la resistencia externa, etcétera) como del desarrollo interno (inquietud en el sentido de la 'agitación activa' de Janet, fastidio originado por el deseo de hacer otra cosa)". "Esta resulta de los conflictos entre el ritmo de la propia acción y el de los acontecimientos exteriores." // En: *Epistemología del tiempo*. p. 92.

47 Piaget, J. *La construcción de lo real en el niño.* p. 293.

48 *Ibídem.*

de duración psicológica inherentes a las actitudes de expectativa, de esfuerzo y satisfacción; en suma, con la actividad del sujeto. Esta duración se pone luego en relaciones cada vez más estrechas con los acontecimientos del mundo exterior. Finalmente, el tiempo es promovido al rango de estructura objetiva del universo. La sucesión de actos del sujeto se inserta, así, en tanto sucesión vivida, en la serie de los acontecimientos rememorados, constituyendo la historia del medio ambiente, en lugar de permanecer incoherente, como anteriormente, y que sus fragmentos sigan adheridos a la acción presente como única real."[49]

Esta sucesión de hechos y acontecimientos relacionados entre sí, permite este prolongarse en todas las instancias del proceso de diseño fundándose en concreción en el acto creativo hacia la materialidad del objeto. De este modo, esta temporalidad fluye por medio de la elaboración de las series causales que revelan el fin (objetivo- motivo) del objeto, y de la reflexión del contenido que lo teje. Estas series causales pueden representar lo subjetivo objetivado. Para ello, es necesaria la intervención directa del diseñador para conformar, las series –causales- subjetivas, que consiste en la aplicación del tiempo vivido y experimentado para ser pensado y objetivarlo en un nuevo modo de conocer el objeto. Y ello se logra por medio de la capacidad de dar orden a los acontecimientos en dos sentidos: el referido al material que sirve para diseñar; y el que permite establecer los parámetros de orden de los elementos constitutivos de objeto, de modo que conformen el entendimiento del desarrollo del discurso en el recorrido de un espacio, como es la narrativa espacial, por lo que estas seriaciones causales se convertirán en series intencionales al dar orden y correspondencia lógica a medios y fines. Su reconocimiento configurará un modo particular de la memoria de localización,[50] ya que implica la permanencia del objeto, o de los elementos según su orden de aparición, pero sin perder la percepción de la totalidad del conjunto o del objeto arquitectónico. Se puede afirmar que hay una interiorización de la acción, anteriormente ejercida, la cual puede ser reforzada desde la aplicación de elementos distintivos del objeto, (remates visuales, detalles arquitectónicos) cuyos significados –simbólicos- y atributos materiales (materiales, colores, formas, iluminación, texturas) se vuelven relacionables con los otros espacios en secuencia conduciendo el

[49] Piaget, J. *op. cit.* p. 289.

[50] Según Delacroix, todo reconocimiento implicaría una localización. Y las prolongaciones cualitativas del pasado en el presente.

recorrido –físico y visual-, y despertando la curiosidad de explorar todos los espacios significados.

Un gran ejemplo de ello, es la obra de Carlo Scarpa, en la que cada elemento arquitectónico posee una singular cualidad simbólica, sin entrar en competencia los elementos que constituyen todo el objeto o conjunto, sino que lo complementan enriqueciendo el contenido, por medio de relaciones simbólicas geométricas que direccionan el movimiento físico y el del pensamiento. De hecho, su intervención en el Museo de Castelvecchio ha sido escenario cinematográfico de la película de *Hiroshima mon amour*, (1969) de Alain Resnais, precisamente por resaltar estas relaciones significativas en un recorrido secuencial.

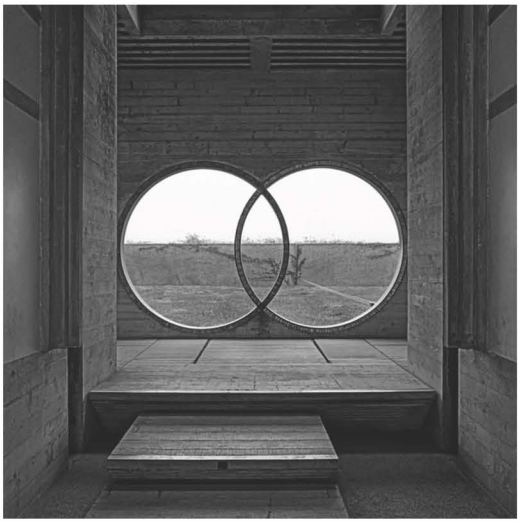


**Imagen1.** Museo de Castelvecchio. Carlo Scarpa. Verona, Italia. 1957-64.

Fuente: https://www.artsy.net/artwork/klaus-kinold-carlo-scarpa-la-tomba-brion-san-vito-daltivole-5



**Imagen 2.** Museo de Castelvecchio. Carlo Scarpa. Verona, Italia. 1957-64.

Fuente: https://www.pinterest.com/pin/377246906258371297/



**Imagen 3.** Museo de Castelvecchio. Carlo Scarpa. Verona Italia. 1957-64.

Fuente: http://www.carloscarpa.es/Castelvecchio.html

En la práctica del diseño como tiempo práctico ha de caracterizar la duración psicológica que depende de la acción, y de lo que deriva su relación de eficacia, es decir de su progreso. La finitud establece la relación que media entre la eficacia subjetiva y la causalidad como objetivación. Entonces así, las nociones de 'antes' y 'después' se aplican en lo sucesivo a los desplazamientos del objeto y no sólo a los movimientos del usuario en el transcurso de sus acciones en ese espacio, sino en el pensamiento como reflexión al recorrerlo, percibirlo, vivirlo, contemplarlo, habitarlo.

Por ejemplo, en el recorrido de un espacio se van constituyendo los elementos arquitectónicos como grupos reversibles, para dirigir la acción, lo que "denota un comienzo de objetivación de los grupos de desplazamiento y, en consecuencia, una objetivación de las series temporales correspondientes. (…) las series temporales comienza a aplicarse a las cosas mismas, es decir, a los vínculos objetivos y espaciales que unen una causa externa a su efecto particular."[51] Es decir, que se va registrando un orden de recorrido, como ciertas pautas que revelan la trayectoria, y por lo tanto la acción inversa, confirmando la eficacia –hasta simbólica- de la misma. Por lo que "convirtiéndose en sistema común de referencias el espacio adquiere objetividad."[52]

Otro ejemplo, se da cuando nos desorientamos en un espacio que visitamos por segunda ocasión, -alejada temporalmente de la primera- y al regresar, resulta que no recordamos de inmediato cierta dirección o la ubicación precisa, y lo que hacemos, es regresar a una posición inicial y/o actitud en la cual los elementos circundantes nos recuerden[53] algunas claves semióticas y poder así retomar una dirección, o a partir de la cual se empiece una reconstitución en la memoria (como acto recursivo de las series temporales para la ubicación) de acontecimientos (repetición de la acción pasada o no, o retención de otro acontecimiento), para así prolongar la acción actual.[54] Lo que nos lleva a reflexionar sobre qué contenido, elementos, atributos y significados damos al objeto, desde el diseño, para que conforme parte de las huellas mnémicas como serie temporal y espacial significativa, o el sentido semiótico que active la memoria en su reconstitución significativa en la actualidad del recorrido.

---

51 Piaget, J. *op. cit.* p. 302.

52 Bollnow, OF. *Hombre y espacio.* p. 99.

53 Que es lo que Piaget denomina como 'reacciones residuales'; en Piaget, J. *op. cit.* p. 305.

54 Recordemos que "la constitución del tiempo precede a la del espacio, puesto que el grupo de desplazamientos supone una ordenación temporal de los movimientos." – que delimitan ese espacio-. Según Poincaré, citado por Piaget J. en *op. cit.* p. 306.

Por supuesto que el descubrimiento de nuevos medios por la experimentación activa del diseño implica la elaboración de series objetivas**,** y suponen una subordinación de los medios y de los fines con la experiencia pasada, pero en la concreción de una nueva relación cognitiva con el objeto, con el mundo. Este carácter activo de la memoria permite: reencontrar la acción, la percepción interrumpida, o rememorar acontecimientos específicos. Y relacionarlos con otros espacios, lugares, objetos, personas, ciudades, y por lo tanto ampliar ese carácter epistemológico del diseño mismo.

Por otro lado, para postular la permanencia mnémica de los objetos, o de los elementos o detalles significativos que servirán para un posterior reconocimiento, es necesario conceptuar el objeto como totalidad, para así constituir los desplazamientos y unir entre sí los elementos a los movimientos por sus conexiones causales, sin salir sistemáticamente del campo perceptivo, -holístico-, ya que toda acción de reconstitución del pasado o de deducción de lo que sucederá, supone su representación. Es decir, que la elaboración del campo temporal del objeto de diseño exige el desarrollo de las relaciones de orden (representaciones) para su constitución y construcción espacial. Desde el imaginar los desplazamientos o suscitar un recorrido, hasta entender la totalidad del objeto como entidad en su modo, orden y duración. Recordemos que la representación es lo que da organicidad al objeto, es decir, lo hace relacionable. De este modo, cuando se convierten en operativos los elementos de las conexiones causales, la representación aparece como prolongación ulterior para su reconstitución. Por otro lado, recordemos que la representación en tanto evocación por la imagen o por un sistema de signos ausentes, aparece debido al progreso del lenguaje. Entendiendo la presencia de la ausencia como un intervalo, un entre – dos tiempos-. O un fin y un principio; o el cambio de materia en el que se teje dialéctica y simbólicamente el espacio y el tiempo. El lenguaje y la socialización influyen en las nociones de duración y sucesión. El lenguaje como flujo temporal continuo es una noción cultural que el diseñador habrá de entender para concretar sus propuestas. De ahí la importancia del carácter afectivo o adjunción de un saber que le atribuimos a toda acción, ya que de ello dependerá su posterior memoria en la reconstitución de la materia presente. Así, estas conexiones causales se convierten en series representativas, que son series objetivas prolongadas; engendrando representaciones relativas al tiempo, es decir, la memoria de evocación, producida por la asimilación psíquica, en particular, la asimilación

reproductora, que reconstruye mentalmente la totalidad del objeto. El durar es la experiencia interna que prolonga la vivencia del espacio con su correspondiente resonancia simbólica.

En el diseño, la duración define límites que constituyen la finitud en el modo de percepción espacial, en las dimensiones, los atributos, las cualidades y, evidentemente, en los significados. La duración corresponde a nuestra vida interior, psíquica, que conforma o marca la experiencia y la extensión de sus contenidos. "Para durar es necesario, por lo tanto, confiarse a ritmos; es decir a sistemas de instantes. Los acontecimientos excepcionales, para marcarnos profundamente, deben encontrar en nosotros resonancias."[55] Resonancia generalmente afectiva, en congruencia con uno mismo, que compromete el pensar, la conformación y concreción de convicciones. Recordemos que Bachelard propone colocar al ritmo como base de toda metafísica temporal cuyo principio temporal fundamental es la restitución de una forma. El ritmo como único modo de preservar las energías más diversas es la base de la dinámica vital y de la dinámica psíquica. Y en realidad es un equilibrio que funda toda forma de vida, de creación.

Sin embargo, por otro lado, hemos de considerar la existencia de la esclavitud a los ritmos, que se constituyen en una fase mecánica en donde no hay lugar consciente para el pensamiento y la acción como tal, por lo que cualquier producción como la del diseño se puede ver esclavizada a cánones y a determinados modos de 'hacer' carentes de reflexión, como la enajenación del diseñador en un despacho, en donde se desempeña sólo como dibujante, y que queda suspendido y atado a un limitado desarrollo, por estar atado a patrones consolidados por el capitalismo, la competitividad mercantil, y a los modos particulares de quien posee los medios de producción. Por lo que el diseño queda groseramente reducido al manejo de una herramienta de representación. Debido a que "la duración de un estado va a condicionar precisamente la intensidad de la reacción contraria"[56] – es decir, dialéctica- (conducta, comportamiento, aversión o apego), permite reconocer también acciones mecánicas por medio de la conciencia. Por ello, "dentro de los fenómenos de la vida, las contradicciones del comportamiento deben definirse siempre en términos de sucesión"[57] para poder entender el progreso de la conciencia misma.

---

55 Bachelard, G. *La dialéctica de la duración.* p. 13.

56 *Ibíd.* p. 166.

57 *Ibíd.* p. 39.

En el proceso de diseño, el acto creativo otorga un orden de sucesión espacial a los fenómenos del tiempo, y se van desencadenando conforme nos acercarnos o aproximamos al objeto, es decir, donde se cede el paso a la lógica de lo concreto, en la figuración. Entonces, el tiempo consolidado es aquel en el que percibimos como duración, por lo que se considera a la duración como un tiempo uniforme que une indisolublemente el pasado y el provenir, por lo que el tiempo aparece como bloque para aprenderlo en su realidad. Lo que confirma que el acto creativo, es un proceso de aprendizaje temporal; y este aprendizaje es una construcción del diseñador mismo.

Los contenidos de estas sucesiones son lo que acontece desde lo físico y psicológico, como el espacio recorrido, (como lo vimos en el capítulo y ejemplo anterior con las trayectorias de la narrativa espacial), el trabajo realizado, y se convierten en un tipo de compensaciones en un nivel primigenio, y en otro, conforman una estructuración nocional del tiempo (la coordinación de ese espacio recorrido o del trabajo realizado con la velocidad) que conformará la apreciación del espacio como realidad concreta; para ello también se tendrá que superar errores perceptivos o de estimación por medio de la conciencia.

El carácter sintagmático del diseño permite analizar la sucesión como orden y orientar la comprensión de elementos discontinuos, continuos y heterogéneos, según el conjunto de paradigmas que dan sentido a dichas relaciones, ya que hay una modificación de las estructuras que dan la organicidad al objeto. Por lo que he de afirmar que el diseño delimita espacialmente en el tiempo al objeto.

En realidad, la duración es temporal porque existe una espacialización del tiempo pensado como objetivación consciente e inseparable de la actividad de diseñar como actividad mental. Por ello, para referir las etapas de la constitución del carácter temporal de la finitud en el diseño se habrá recordar los estadios característicos del desarrollo del espacio, en su relación con la causalidad (fin como motivo, relación de eficacia), es decir, hay que considerar para la construcción del espacio: 1. El funcionamiento mismo de la asimilación biológica y psicológica que implica *a priori* una organización por grupo; 2. Que los órganos de percepción aplican desde el comienzo de su actividad, una organización de desplazamientos que se perciben temporalmente. Ya que la noción de grupo está constituido por un sistema de operaciones cerrado sobre sí mismo, -finito-, de modo de que sea posible regresar al punto de partida por una operación que forma parte del sistema, como lo es la lógica de relaciones, dirigida por leyes mismas del funcionamiento asimilador.

De este modo, he de legitimar que la conciencia del espacio está determinada por nuestra finitud, es decir, en el sentido de los límites corporales y mentales, en donde se empiezan a constituir los esquemas operativos de la experiencia y la percepción; evidentes en la etapa de prefiguración del diseño. Estos esquemas topológicos están ligados al objeto, a su orden, a la organización de sus centros y lugares, en donde se hace extensible la acción social que habrá de sostener simbólicamente al objeto en el tiempo. "El espacio vivido es para el sí mismo medio de la realización corpórea, anti-forma o desarrollo, amenazador o preservador, tránsito o estancia, extranjero o patria, material, lugar de realización y posibilidad de despliegue, resistencia y límite, órgano y contrario de este "sí mismo" en su realidad actual de ser y de vida."[58] Por ello, la primacía de estar conscientes de lo que se propone como contenido conceptual, de hacer consciente la proyección de las significaciones de espacio vivido, el fundamento ideológico y simbólico que sustentará el objeto en su materialidad.

Esto ha de reforzar lo que Bachelard afirma como conexión interna al proponer la conciencia como duración. Ya que un esquema de duración se constituye con acontecimientos y que a su vez, constituye realidades temporales diferenciadas; la duración se moldea en formas temporales definidas: acciones, pensamientos, emociones y sentimientos específicos que caracterizan un momento con su profundidad emocional. "La duración es así el primer fenómeno del principio de razón suficiente para la unión de instantes,"[59] para poder concederle realidad, utilizarlos como material para la creatividad.

Una característica de la creatividad es primero destruir para dar lugar a nuevas construcciones, fundando así, una relación dialéctica entre un fin y un nuevo comienzo proponiendo así la duración como activa y creadora; ya que para utilizar el tiempo o conocerlo es necesario activar el ritmo de la creación y la destrucción, de la actuación y del reposo, en el sentido bacherlardiano. Podremos entender el reposo como detenimiento, reflexión, profundización, lo que confirma la dirección de la conciencia para mirar dentro de las cosas, entender su estructura, su composición interna, por lo que la voluntad y la imaginación como procesos constructivos avanzan sobre la profundidad del ser en el proceso de diseño como proceso cognitivo.

---

[58] Dürckheim citado por Bollnow, OF. *op. cit.* p. 27.

[59] Bachelard, G. *La intuición del instante.* p. 104.

El ser humano está contenido en el tiempo, en el que desarrolla y diseña el mundo. Este "ser en el tiempo significa estar afectado por el tiempo, y así se suele decir que el tiempo deteriora las cosas, que todo envejece por el tiempo (…); porque el tiempo es, por sí mismo, más bien una causa de destrucción, ya que es el número del movimiento, y el movimiento hace salir de sí a lo que existe;"[60] de este modo, el tiempo aparece como una determinante, es decir, como parte de la finitud, que establece su necesidad dialéctica con el acto presente como intercambio, en cuyo alcance ontológico, se funda el ser.

El tiempo en su flujo y continuidad es el movimiento que nos va alejando progresivamente de la existencia individual. Somos seres en expansión. Pero éste ser busca concederse mayor duración aquí en esta existencia material; claro ejemplo, se ve proyectado en desbordado idealismo de sus obras, en los diseños y objetos que cree estarán para siempre, trascendiendo todos los tiempos, y funcionarán de igual modo por largos periodos de tiempo, creyéndolos inamovibles, perdurables, perpetuos; lo cual es una falaz credulidad al conceder verdad que todas las cosas son permanentes. Creencia origen y causa de todo sufrimiento y retraso en la evolución de la conciencia, por lo que debemos transmutarla, y ser conscientes de la impermanencia de todas las cosas.

El tiempo posee un carácter destructor o desintegrador que posibilita el cambio de estado de la materia, por lo que completa su carácter dialéctico con la creatividad como poiésis, construcción, creación. Sabemos que se construye en el tiempo, y no a partir de la nada. El tiempo como causa de destrucción, de deterioro, -como contracción y expansión-, tiende hacia una disgregación o desintegración de la materia, lo que ya funda un cambio.

El deterioro como determinación material del objeto abre una brecha en la reflexión sobre la contradicción de lo efímero, por ejemplo de la tecnología, que lo ocupan como estrategia para el creciente consumo, y la nueva producción, en poco tiempo se hace obsoleto el objeto, cada vez en menor periodo de tiempo. La obsolescencia ha sido transformada en técnica. Y tanto productores como consumidores, no se hacen responsables de los bestiales desechos que ello provoca, lo que contribuye al deterioro del ambiente, a la explotación de la naturaleza y la del hombre.

Esta deformación de lo efímero, tiene su origen en esta estrategia de clase; en el deterioro y desgaste de formas, signos y símbolos en la

---

[60] Aristóteles. *op. cit.* p. 160.

estructura organizacional de la ciudad. La carencia de significación de los objetos de diseño, provoca un deterioro de la propia conciencia humana y de sus producciones. Es una cadena patológica a la que hay que poner un alto. Esto sólo será posibilitado por la toma de conciencia del tiempo desde el diseño, y por supuesto, desde la mente de quien consume.

Los rangos de lo efímero van cambiando dependiendo cómo se aplique; con respecto al tiempo por supuesto, se relaciona con la duración. Respondiendo a la necesidad de la construcción del conocimiento objetivo, se propone el término efímero como 1. conciencia del tiempo, que a su vez está estrechamente relacionado con 2. la creatividad, la intención y los procesos de imaginación, inscritos en el carácter experimental del diseño, y que condensan; 3. el significado simbólico del objeto, el propuesto por el arquitecto y diseñador, y el asignado por el conceso social al entrar en contacto y experiencia con el espacio, el objeto.

De este modo, en esta propuesta la conciencia de tiempo abarca a toda la producción arquitectónica y de diseño como una responsabilidad social de nuestras prácticas, que involucra en pensar y resolver, -física y simbólicamente-, la vida y muerte del objeto diseñado, al contemplar las posibilidades de su vida útil, su desecho, reciclamiento o reutilización, sus cambios y transformaciones, así como las vigencias y caducidades significativas como atributos y cualidades inscritos en su materialidad.

La caducidad se registra por medio de periodos de duración –temporal- en su relación social. Por lo que un objeto siempre está en movimiento, sometido a: vigencias y caducidades simbólicas, acciones climáticas, acciones mercantiles y económicas, valuación a través del tiempo (venta y compra), factores que influyen en el modo de uso y apropiación del objeto, su preservación y hasta su demolición y olvido.[61]

Por lo que se puede considerar que el carácter dialéctico de la creatividad en el proceso de diseño se considera como generación y como destrucción. "Todas las cosas se generan y se destruyen en el tiempo. (…) en el tiempo olvidamos. (…) el tiempo tomado en sí mismo es más bien cosa de destrucción que de generación (…) y el tiempo sólo indirectamente es causa de generación y de ser. Un indicio suficiente de ello está en el hecho de que nada se genera si no se mueve de alguna manera y actúa, mientras

---

[61] El objeto cambia, generalmente, por una fuerza exterior; este cambio no es representado como un desplazamiento de partes -que no cambian-, sino sería una fragmentación del objeto. "La fragmentación se traduce por un análisis erróneo, no crítico, que se cree preciso por ser visual, de los lugares, de las localizaciones". Lefebvre, H. *Espacio y política. El derecho a la ciudad II*. p. 9.
Por otro lado, el análisis del olvido como destrucción o desintegración abre toda una vía de reflexión sobre los procesos de la mente y sus registros en los cambios de la materia.

que algo puede ser destruido sin que se mueva y es sobre todo de esta destrucción de la que se suele decir que es obra del tiempo. Pero el tiempo no es la causa de esto, sino que se da en caso de que el cambio se produce en el tiempo."[62]

El diseñador por medio de la creatividad, forma y deforma, construye y deconstruye el espacio y el tiempo; y él se modifica bajo la influencia de cada proyecto. Se modifica su individualidad, sus estados psíquicos como una nueva forma acabada de dar. Lo que confirma una vez más la estrecha relación entre el ser y el hacer. La aprehensión de la conciencia y, por lo tanto del yo como unidad –aparente-, buscará su verdadera esencia existencial (ser y hacer). Por lo que la percepción de la duración en la conciencia es base del ser y el hacer, ya que se da una modificación y construcción de uno en el otro, para llegar a ser (devenir). Para Bergson, el ser íntimo es una duración indestructible, ya que transcurre, aporta una relación entre el ser y el devenir.

De este modo, el orden interior de la conciencia permite que la voluntad, el pensamiento y la reflexión confieran duración a un acto –efímero-, ya que permiten establecer determinados tipos de relaciones, contenidos, cualidades y aprendizajes, es decir que es psicológicamente eficaz. En este sentido, durar significa invención, creación de formas. Por ello Bachelard afirmaba que la duración es la consagración de un orden útil.[63] Así, el reconocimiento de las sensaciones como contenido de la conciencia permite fundar -la voluntad- y tener un comportamiento acorde a cada situación y necesidad, orientadas por la significación y estructuras simbólicas de la cultura. Por lo que puedo afirmar que la finitud funda así la relación entre voluntad y conciencia, duración y pensamiento en el acto creativo.

---

[62] Aristóteles. *op. cit.* p. 164.

[63] Bachelard, G. *La dialéctica de la duración.* p. 36.

CAPÍTULO 4

# El diseño y la finitud: la muerte



*"Cuando existimos, la muerte no existe,*
*y cuando está la muerte no existimos."*
Epicuro.
(Dióg. L. X125.)

El carácter ontológico que se ha concretado en el desarrollo de esta investigación -de los capítulos anteriores- no se altera. Y así se entenderá desde este primer subcapítulo al hablar desde el acercamiento antropológico, ya que no es ontología (directamente), pero necesaria es su revisión y análisis, ya que la muerte es un tema que corresponde al ser, al ámbito existencial y finito del ser humano. Y el modo en el que esto se ha concebido, revela la actitud del hombre ante la muerte –como finitud- reflejada y proyectada en sus procesos productivos y, por lo tanto en sus modos particulares de diseñar. Y por supuesto, lo cual también dependerá de la influencia del pensamiento oriental u occidental que determina su perspectiva de la impermanencia, del hombre mismo, de sus procesos y de sus obras.

La finitud es un proceso, no es un fin en sí mismo, (sin embargo, lo incluye) en lo que es posible tomar a la muerte como su condición, más bien como su determinación. Es decir, es un hecho que no podemos cambiar. Es un hecho ineludible, lo cual no adjetiva en nocividad, sino

que cataliza su potencial creativo. Generalmente pensamos en el antagonismo del concepto, en vez de reflexionarlo como una unidad dialéctica, como entidad, (como se desarrollará en este capítulo); y no como contrario a la vida, ni como fin exclusivo y absoluto existencial humano.

Analizar la muerte en el proceso de diseño como creatividad pareciera distante, inexplicable o complejo, por lo que serán varios mecanismos de acercamiento lo que logrará este cometido. Lo que se trata de demostrar en este capítulo es la presencia –evadida- de la muerte y el modo en el cómo puede influir –conscientemente- al diseñar, en particular, y en todo proceso productivo en general. Y de este modo, entender la fuerza vital de la muerte que ha de conducir a alcanzar los niveles de su potencia dinámica. Por lo que los diferentes acercamientos al tema de la muerte permitirán entender el nivel establecido entre el grado de sinonimia de finitud y muerte, y el de referencia existencial. Para ello, podemos empezar a entender la muerte como: 1. Un hecho –orden natural de las cosas- nos transforma en exterioridad (como el lenguaje); 2. Su relación específica con la existencia humana, por lo que puede ser entendida como: a) iniciación de un ciclo de vida; b) como fin de un ciclo de vida; y como c) posibilidad existencial. Lo que evidencia las características de toda dialéctica.

Al entender la muerte como un hecho lleva implícito su carácter de verificación y de comprobación; la muerte como cesación biológica, deceso, y fin de la existencia corporal es un hecho comprobable hasta científicamente, que circunda los límites de su validez, y por lo tanto, se afirma que la muerte es un hecho innegable. A partir de ello, históricamente ha generado una actitud muy particular del hombre frente a ésta, que van desde el miedo, el horror y el alejamiento, hasta su más íntima y afable relación en la cotidianeidad. Lo que ha permitido la construcción de un imaginario social –colectivo- que ha llevado a su significación simbólica, a la sacralización y desacralización de espacios y objetos; y ha sido fundamento de una vasta y extraordinaria producción creativa: literaria, pictórica, escultórica, arquitectónica, musical, cinematográfica; motivos que la convierten en sentido y razón de organización, explicación y motivo de reflexión para la vida en toda su extensión. Por lo tanto he de declarar, que el pensar la muerte, es realmente pensar en la vida. A la creatividad se le reconoce como una aspiración de los modos más elevados de reflejar la vida. Por lo tanto, ha

de definir las formas más elementales: la muerte. Y ello demuestra un modo de reintegrar el pensamiento al seno de la naturaleza. Lo que implica una posibilidad siempre presente a la vida de determinar sus características fundamentales. Dilthey afirma que la relación más determinante de nuestra existencia es la relación entre la vida y la muerte, "pues la limitación de nuestra existencia por la muerte es siempre decisiva para nuestro modo de comprender y de valorar la vida."[1] Por lo que la muerte constituye una limitación de la existencia, que permite entender el sentido de todo acto presente, y de todo acto creativo.

El modo de entender la creatividad en el diseño y su relación con la finitud-muerte-límite, se gesta en el método dialéctico, ya que la muerte es la más profunda contradicción humana. "El individuo perecedero tiene en su Yo más que a él mismo: tiene al hombre, al espíritu, al ser. El hombre humano quiere trasmitir y perpetuar este ser, extenderlo, profundizarlo, "participar" lo más posible del ser. Es así que lucha en sí mismo contra la muerte."[2] La muerte como determinación fundamental provoca un sentimiento doloroso de la conciencia, por lo que se niega; por ello desde la dialéctica se devela su potencial y la negación de su negación como superación. Aquí sí en el sentido hegeliano. Hegel considera la muerte como el fin de un ciclo de la existencia humana individual o finita, lo que representa el carácter de negación que debe ser superado por su condición dialéctica.

Al atender su segunda acepción, la reflexión y análisis toma la vía existencial como un tránsito o transición, es decir, la muerte como un tránsito, un pasaje de cambio, un umbral de transformación que representa la radical diferencia entre el pensamiento oriental y el occidental. El miedo, el dolor, y el sufrimiento ante la muerte son herencia del pensamiento occidental. En cambio, el pensamiento oriental ve a la muerte como una celebración, como un paso de avance evolutivo, como una continuidad existencial, como un cambio, ya que no es el fin definitivo. Por lo que es necesario poder aprehender el potencial que reside en su unidad con la vida, con la creatividad. Integrándola como parte del movimiento de la vida.[3]

---

[1] Dilthey, W. *Vida y poesía*. pp. 161-162.

[2] Lefebvre, H. *Materialismo dialéctico*. pp. 123-124.

[3] ‘‘El "hombre teórico" debe comprometerse así en la elucidación, la recuperación y la superación de una inmensa realidad humana. Debe abrir su Yo abstracto, teórico y formal, sobre el Mundo. La filosofía nueva depende de un acto real y de una exigencia, no de un

De este modo, parte de este capítulo, la finitud quedará referida a la cesación biológica del ser humano, a su mortandad, su desaparición, entendida como límite dialéctico de la existencia. Lo que incluye las reacciones psicológicas frente a tal hecho, así como su proyección en sus acciones, conducta y comportamiento en su diario acontecer. Por lo que se habrá de entender, que este sentido de caducidad de la vida humana se refleja también en la producción de nuestros objetos, por lo que se abren dos vías de reflexión: a) en el sentido de la creatividad que ha inspirado una extraordinaria evidencia productiva, y que puede ser síntoma del anhelo a la inmortalidad; y b) como parte de todo proceso material, hay un desgaste, un deterioro, una disminución, una desintegración, un consumo, una desmaterialización o cambio de estado, un final.[4]

De esta manera, se revisan y proponen los vínculos entre diseño y psicoanálisis (freudiano), para poder entender la especificidad de determinadas teorías aplicadas a las diferentes etapas de los procesos productivos y concretos del diseño, por un lado; y por otro, a las realidades psíquicas que los acompañan, incluyendo también ciertas premisas frommianas. Ha sido un acercamiento sistemático a varias teorías que ayudan a entender el desarrollo psíquico y su función dentro del diseño como proceso, así como el comportamiento y actitudes frente al objeto de diseño, en su materialidad. Y comprender así, la condición humana finita que reviste nuestro ser y hacer, y que se hace extensible en el carácter social del diseño. La muerte -como ausencia, separación, disolución y pérdida- se dilata a todo objeto y espacio que nos recuerde el carácter efímero y finito que nos envuelve, revelando los procesos psíquicos de represión, sublimación, ambivalencia de sentimientos, transformaciones afectivas, identificaciones, transferencias, proyecciones en el tránsito, y las relaciones con el mundo exterior, que en realidad es una relación consigo mismo.[5] De este modo, se analiza y propone el cómo se ha transformado el intercambio íntimo y solemne con la muerte, y entender el desborde o descontrol de los mecanismos de

---

postulado, de una alternativa abstracta, de un valor arbitrariamente elegido o de una ficción. Su tarea es "efectuar" los nexos implícitos entre todos los elementos y aspectos del contenido de la conciencia y del ser humano. En esta búsqueda, el único criterio es el criterio práctico: eliminar aquello que detiene el movimiento, lo que lo separa y lo disocia, lo que impide la Superación." Lefebvre, H. *Materialismo dialéctico.* p. 124.

[4] Aunque esto ha funcionado como estrategia capitalista para vender más productos caracterizados por su efímera presencia, pronta caducidad y obsolescencia como lo vimos en el capítulo anterior.

[5] Toda la relación del hombre consigo mismo cambió históricamente de perspectiva con el descubrimiento psicoanalítico freudiano.

defensa ante el tergiversado hecho que representa la muerte al desintegrarla de su unidad dialéctica: la vida.

El primer sentido de esta relación es referida en cuanto a los procesos mentales que involucran la proyección de los contenidos psíquicos de quien diseña. La fusión y capas temporales que fluyen cuando la finitud aparece en el pensamiento. Sin embargo, en la relación entre el diseño y la finitud, se considera al individuo no como ser aislado, sino como un sujeto inmerso en una sociedad, y que directamente influye en su estructuración interna, en su comportamiento, conducta y formación de carácter, y evidentemente, en su modo de diseñar. Siendo así este carácter relacional el que estructura al mundo. Lo que nos va revelando las relaciones antropológicas fundamentales: la analogía entre el hombre y el mundo, (topología); la subjetividad del cosmos y objetividad, la exterioridad de sí mismo a sí mismo (la perdida de individualidad, lo que significa pérdida de toda relación).

Toda esta urdimbre del tema surge con el objetivo primigenio de restablecer en las prácticas de diseño la condición humana, entendida como aquello que hace específicamente lo humano: la conciencia, el trabajo y el lenguaje, y por supuesto, la relación establecida con la muerte: el enterrar a los muertos; éstas como características específicamente humanas. Las cuatro revelan a un ser espiritual. Reconociendo que 'para comprender la humanidad de la muerte hay que comprender la especificidad de lo humano', afirma Morin.[6]

'La muerte es un espejo en el que se refleja todo el sentido de la vida'.

Soyal Rimponché[7].

[6] Morin, E. *El hombre y la muerte*. p. 22.

[7] Rimponché, S. *El libro tibetano de la vida y la muerte*. p. 34.

## 4.1. La muerte: construcción social

### La muerte como estructura social

La creencia de la continuidad de la vida después de la muerte, como conciencia temporal, ha generado una inmensa cantidad de ritos y mitos en todas las culturas. La misma concreción material de la arquitectura y la escultura funeraria dan cuenta de ello al creer en esta continuidad, diseñando y construyendo un espacio umbral de dicha transfiguración o pasaje. Se han abierto sendas de la imaginación en donde se intenta reintegrar al difunto a la vida cotidiana,[8] creyendo compartirle y haciéndole partícipe de la cotidianidad terrena en sus propias tumbas, bajo la tierra. Lo que marca el inicio de esta construcción social de la muerte. Así, "el ajuar funerario nos revela cómo vivían los hombres del pasado, al tiempo que la propia organización espacial de la tumba ha reflejado con claridad la concepción que se tenía en el hogar de los vivos."[9] Por lo que elementos como vasijas, utensilios, comida, herramientas, y hasta pequeños guardianes psicopompos, como lo ha sido el perro, acompañaban al difunto en su viaje espiral. Esto concreta el primer acercamiento de la dialéctica de la vida y la muerte, del cumplimiento cíclico, y del regreso a la tierra, al rodear al cadáver de manifestaciones de vida. Hasta creer que el propio difunto cumple una misión de mensajero entre hombres vivos y los dioses.[10]



**Imagen 1.** Reproducción de un perro Tlachichi en cerámica. // En las tumbas de la época prehispánica se han encontrado vasijas y huesos de estos animalitos que acompañaban y guiaban al difunto en su viaje.

Fuente: http://neomexicanismos.com/cultura-mexico/tlalchichis-xoloitzcuintles-raza-perro-prehispanico/

[8] Ejemplo también de ello, es la fotografía postmortem del finales del S.XIX, el Arte Ritual de la Muerte Niña, que se intentaba por medio de la imagen mantener al difunto en vida.

[9] Gili, M. *La última casa*. p. 9.

[10] "El cadáver humano ha suscitado ya emociones que han adquirido un carácter social en forma de prácticas funerarias, y que esta conservación del cadáver implica una prolongación de la vida. El que no se abandone a los muertos implica su supervivencia". Morin, E. *El hombre y la muerte*. p. 23



**Imagen 2.** Códice Laud, p. 26. En donde se representa que cuando alguien moría, los nahuas y los mayas sacrificaban a un perro, y lo enterraban con el difunto. Pues creían que cuando el espíritu del muerto llagara al gran río del inframundo, montaría sobre su lomo para atravesarlo y poder llegar al recinto de Mictlantecuhtli.

// Revista arqueología mexicana. Vol. XXI. Núm. 125. El perro mesoamericano. p. 59

Fuente: http://blogs.acatlan.unam.mx/scronicas/page/3/

La construcción social de la muerte se concreta por medio de diversos rituales y tradiciones que constituyen la base de la conducta y del comportamiento del ser humano, a través de los cuales es posible expresar el temor, la alegría o el pleno desconocimiento del fenómeno de la muerte. Se considera a la muerte como un hecho inexplicable, por lo que se busca espacializar en la arquitectura funeraria un lugar trascendente y perpetuo. Así, la muerte como estructuración simbólica de costumbres, ritos y creencias concreta la historia de civilizaciones y pueblos.

Las estructuras sociológicas de las sociedades contemporáneas alimentan de forma permanente las concepciones arcaicas de la muerte, revelando los modos particulares de pensar. "Todo lo que adormece, hace olvidar, inhibe o ahuyenta de nosotros lo racional, hace resucitar, al <<hombre antiguo>>."[11] La idea de muerte como aniquilamiento es constantemente rechazada, transferida, y metamorfoseada en la actual vida cotidiana. No así en las culturas del México antiguo, y por supuesto, en la mayoría de las culturas orientales.

Para los antiguos egipcios, la idea de la vida eterna asociada a la existencia del Astro Sol – Dios Ra, es el rasgo determinante de su pensamiento, por lo que era primordial el embalsamamiento del cuerpo del difunto para resistir la corrupción, y por supuesto, el depósito del

[11] Morin, E. *El hombre y la muerte.* p. 167.

mismo, -el cual consideraban como una totalidad[12]- en una tumba, acompañándolo también de ceremonias profundamente simbólicas haciendo referencia a la pureza de corazón, para la vida ulterior, y para la existencia eterna del alma, asegurando un tránsito sin dificultades, hecho que ha sido constatado en un extraordinario y extenso papiro, el *'Papiro de Ani'*, el cual contenía todas las indicaciones e instrucciones que se tenían que realizar para asegurar este paso glorificado hacia la Luz, el retorno al Sol, a Dios Ra; contiene también las plegarias y el tipo de ofrendas a realizar en la ceremonia funeraria, los modos de purificación y plegarias contra toda adversidad. El difunto era custodiado, guiado y protegido por el Maestro Anubis. Asimismo se describen todas la inscripciones sagradas grabadas en los sarcófagos y en toda la ruta funeraria de sus templos.

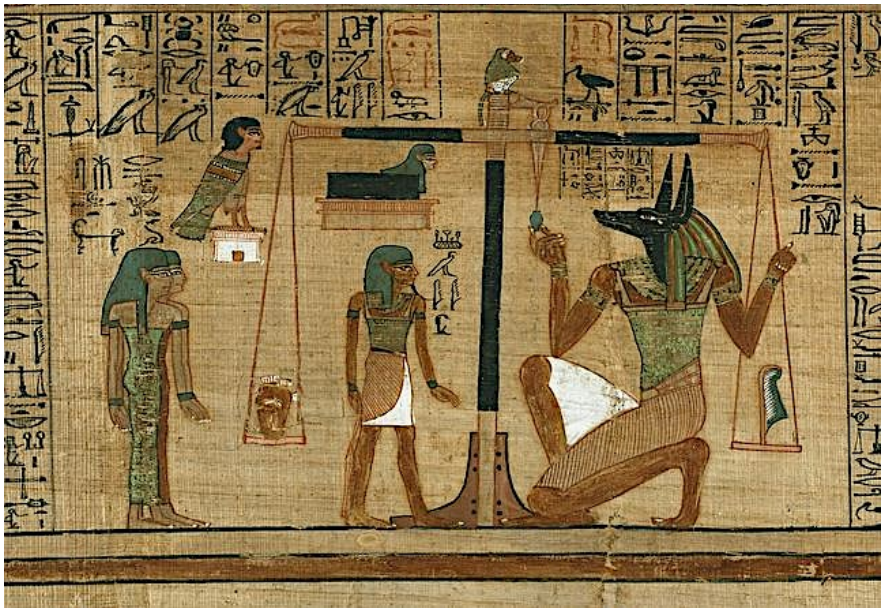


**Imagen 3.** Papiro que muestra al Dios Anubis en una Ceremonia Funeraria en Egipto. En donde el corazón del difunto era puesto en una balanza para conocer su pureza, y decidir el siguiente paso en su viaje.

Fuente: http://www.abc.es/Media/201304/11/papiro--644x450.jpg

En otras culturas en occidente, la actitud ante la muerte fue por un tiempo de resignación ingenua y espontánea ante lo inevitable. Luego se transfiguró a lo que P. Ariès llamó 'la muerte domada,'[13] que consistía en su proximidad y familiaridad en la vida cotidiana, que es una forma de aceptación del orden de la naturaleza y sus correspondencias

[12] La totalidad del hombre consistía en un cuerpo natural, un cuerpo espiritual, un corazón, un doble, un alma, una sombra, una envoltura etérea intangible o espíritu, una forma y un nombre. Budge, W. *El libro egipcio de los muertos.* p. 78.

[13] Ver obra completa de Ariès, P. *El hombre ante la muerte.*

astrológicas. Para más tarde convertirse en una abrupta ruptura de inercia y continuidad, que como hasta ahora, ha revelado una actitud de miedo y evasión. La religión católica, principalmente, se ha encargado obstinadamente de atemorizar a sus adeptos frente a su fenomenología, buscando el control y el poder de las mayorías, por lo que se inculcaba pidieran por un modo de morir llamado de la 'Buena Muerte', así, temas como el del 'juicio final' y del 'paraíso prometido' cubrían pictóricamente las cabeceras de los enfermos y ancianos.

Los movimientos artísticos literatura y pintura, especialmente, han demostrado este registro de la actitud del hombre ante la muerte en los diferentes periodos históricos. *De mortuis,* fue por una parte, ejemplificación de la actitud de familiaridad ante la muerte; y por otro, de la indiferencia, en cuanto a las sepulturas y formas funerarias. Su continuidad parte al interior de la muerte domada e inicia con el acercamiento hacia los muertos, con la construcción de cementerios al interior de templos, de los pueblos y ciudades, y termina cuando surge un sentimiento de promiscuidad ante dicha mezcla. La cual será poco tolerada bajo los idearios religiosos, higiénicos, y hasta esotéricos, ya que el lugar de enterramiento o sepultura dependía de la categoría social o poder adquisitivo del difunto, y de los favores realizados de sus familiares y recibidos por las autoridades eclesiásticas; así como por cuestiones de salubridad, contaminación y contagio –del cuerpo en descomposición-; también por la creencia del regreso del muerto, en venganza, o en búsqueda de resguardar sus bienes materiales adquiridos en vida. Confirmado a la religión como "el remedio social que calma la angustia mórbida individual de la muerte."[14]

La Edad Media se caracteriza espacialmente por el carácter público y cerrado de las sepulturas, las cuales estaban rodeadas de expresiones artísticas: poesía, teatro, pintura, grabados, escultura y artes gráficas, que recuerdan con lamento la caducidad de la vida. En realidad, la melancolía y el horror angustioso representaban el miedo a la vida, no a la muerte; el rechazo a la vejez, la negación a 'asimilar el fin del ser con la disolución física.'[15] En Francia, en el siglo XIV aparece el término *macabre*, que hace referencia a lo que 'recuerda vivamente la muerte', término tomado de la expresión *danse macabre o* 'danza de la muerte';

[14] Morin, E. *op. cit.* p. 83.

[15] Ariès, P. *Morir en Occidente.* p. 39.

antes *dance Macabré* o *dance Macabé*'.[16] Y lo macabro que entra con ella, adentrando la representación de la muerte un elemento de 'fantasía patética', un estremecimiento de horror, que surgía de esa angustiosa conciencia por el miedo a los espectros, caracterizando así la visión entera de la muerte en un período histórico. Lo macabro será transformado por idearios religiosos, convirtiéndolo en el llamado *Memento Mori (Momento de muerte),* a modo de recordatorio consciente de la muerte propia*,* complementado con cierta carga moral, y haciendo uso de la sugestión terrorífica del carácter espectral de aquella representación. En torno a las danzas de la muerte representarán imágenes de espanto y advertencia, expresión escultórica, pictórica y literaria, que en principio era la representación del cuerpo en descomposición –del muerto-, señalando una asignación de lo individual o de lo singular; y que luego pasó sólo a ser el esqueleto representación de la misma, señalando su carácter universal. En los grabados de las antiguas Danzas de la muerte quien danza es el mismo vivo, tal y cómo será su cercano porvenir, una 'atormentadora duplicación de su persona', y cargada de sátira social.

La imagen de la agonía, relacionada con la hora precisa de muerte, era la primera imagen de las cuatro postrimerías[17] de las *Quattur hominum novissima,* sobre las cuales el hombre tenía que reflexionar continuamente sobre los temas de: la muerte, el juicio, el infierno y la gloria. Luego de esta etapa se dio lugar a las *ars moriendi,* o *Ars bene moriendi* (el arte del bien morir), que fueron grabados de mayor resonancia de las ideas piadosas anteriores, que representaban una lucha entre el bien y el mal, en donde se disputaba el alma del moribundo. "Trataba las tentaciones: la duda en la fe, la desesperación por sus pecados, la afección a sus bienes terrenos, la desesperación por su propio padecer; y finalmente la soberbia de la propia virtud."[18] De este modo, las *ars moriendi* reúnen en escena: la tranquilidad del rito colectivo y de

---

[16] "Esta contiene un nombre propio de persona que se empleó bastante en estas mismas dos formas, en la Edad Media francesa. Aunque esta etimología está comprobada sin duda posible, no se ha logrado averiguar con seguridad por qué se aplicó este nombre propio a la denominación de aquel género literario, en que solía representarse una serie de personajes de todas las clases sociales que desfilaban despidiéndose de la vida; quizá por alusión a los hermanos Macabeos, que sufrieron martirio en Judea". Coromines, J. Breve Diccionario etimológico de la lengua castellana. p. 347.

[17] Las cuatro últimas etapas que tenía que vivir o pasar el ser humano. Huizinga, J. *El otoño en la Edad Media*. pp. 183-199.

[18] Huizinga, J. *El otoño en la Edad Media.* pp. 183-199.

la inquietud de la reflexión moral realizada hasta el momento de arrostramiento a la muerte.

Hay un momento, en el que se da un cambio a finales de la época gótica, en el que un piadoso optimismo –frente a la adoración de la Virgen-, da paso a la postura trágica frente a la existencia. Y que es muy claro dentro del pensamiento germano que sobresalta este sentido trágico de la muerte, relacionándolo con el duelo mismo, como un acto melancólico. Rememorando la muerte de Jesús. La muerte no tiene un carácter ritual como el que hasta ahora he descrito y analizado, sino se caracteriza por un momento llamado *Trauerspiel,*[19] - reflejo del duelo u obra o pieza luctuosa-, que en alemán, *trauer*- significa tristeza, o llevar luto. Y *spiel*; - que significa el acto dramatizado del dolor o hace referencia al proceso del luto, a un acto trágico en el drama de la vida.

A diferencia de esta concreción histórica, el desarrollado dentro del antiguo mundo mesoamericano, el carácter ritual y ceremonial frente a la muerte, ha manifestado el pensamiento de continuidad, evidenciando la dialéctica entre la vida y la muerte, –creación y destrucción-, en donde la destrucción ya contiene en su núcleo interno el germen de un nuevo nacimiento, y así también, el inicio de un largo viaje. De hecho, "las ceremonias rituales relacionadas con el maíz aluden también al eterno alternar de muerte y nacimiento en el seno de su naturaleza."[20]



**Imagen 4**. Coatlicue. Escultura prehispánica.

Fuente: http://www.proyectodiez.mx/estilodevida/culturayentretenimiento/cultura/la-coatlicue-y-su-simbolismo

Y en caso de los sacrificios, se realizaban bajo la creencia de ofrendar la sangre como alimento sagrado a los dioses, y un reencuentro con ellos o su reintegración al cosmos (lo que no quita la crueldad sanguinaria de dar muerte). De hecho, para estas culturas prehispánicas, lo sombrío era la vida, no la muerte, ya que la vida era expuesta a fuerzas ocultas como las de Tezcatlipoca, 'el espejo humeante', el reflejo de la verdadera imagen del ser, que en realidad significa el arrostramiento consciente del ser mismo y de sus actos.

La calavera (específicamente el cráneo) era símbolo dialéctico de la muerte, símbolo ornamental, que hasta se ha interpretado como símbolo de la vida por su inclusión en el diseño de objetos de uso cotidiano como vasijas. Las constantes de creación–destrucción, y de vida–muerte- dentro de las culturas mesoamericanas se evidencia en sus deidades. Coatlicue, 'la que todo devora', es símbolo de la Tierra; Diosa

[19] Tema analizado por Walter Benjamin en: *Origen del Trauerspiel alemán.* Ed. Gorla. Buenos Aires. 2012. 281pp.

[20] Westheim, P. *La calavera.* p. 48.

de la Tierra y de la muerte. "No sólo es la gran paridora, de cuyo seno surge todo lo que tiene vida y existencia; es también la gran destructora, que vuelve a devorarlo todo."[21] A modo de reintegrarlo a la Tierra, a su condición natural. Para los mayas será Itzmná, dios de la vida y a la vez de la muerte, quien representa una fuerza conservadora y una destructora. Y para los nahuas fuera Mictlantecuhtli, el 'señor del paraje de los muertos', quien recibía a los difuntos después de un largo viaje.



5

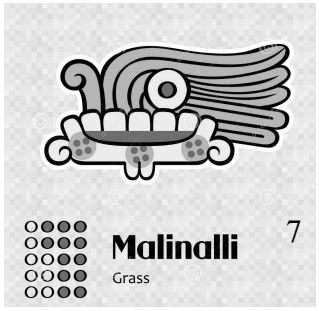
**Imagen 5.** Itzmná. Dios maya de la muerte.
Fuente http://chasejordan.blogspot.mx/2012/10/dios-de-la-muerte-de-los-mayas.html



6

**Imagen 6.** Mictlantecuhtli. El 'señor del paraje de los muertos'.
Fuente http://www.taringa.net/post/info/12325095/Mictlantecuhtli-Dios-Azteca-de-la-Muerte.html

Para los aztecas, el símbolo Malinalli, es la representación del duodécimo día, y es símbolo de lo perecedero. Significa 'cosa torcida', la representación es de una calavera de la cual brota un haz de hierba,[22] concretando la idea dialéctica de vida-muerte, y el renacimiento.




7

**Imagen 7.** Representación azteca del duodécimo día, símbolo Malinalli

Fuente https://es.dreamstime.com/foto-de-archivo-libre-de-regalas-smbolo-azteca-malinalli-image31609585

Todos estos símbolos y espacios refuerzan el significado de 'la indestructibilidad de la fuerza vital,[23] y el pensamiento con respecto a los ciclos, sólo posibilitados por medio de la muerte.

De esta breve semblanza, se puede comprender que la muerte con toda su profunda carga simbólica, ha sido una constante inquietud plasmada en costumbres, ritos y creencias concretizadas, valoradas e interpretadas mediante cierta producción -arquitectónica- que ha trascendido en la historia de los pueblos y toda civilización. Por lo que se le comprende como estructura y construcción social. Pues el ser humano es la única especie, que en esta conciencia del tiempo, entierra a sus muertos, y diseña objetos y espacios para abrigar el estado transitorio de la impermanencia.

---

21 *Ibíd.* p. 27.

22 *Ibíd.* p. 28.

23 *Ibíd.* p. 25.

## 4.2. Topología de la muerte

Se ha analizado el cómo han mutado los significados de la muerte, del muerto, y de lo muerto. La muerte en su universalidad; el muerto como individualidad o la particularidad de aquella universalidad; y lo muerto que se hace extensible a los objetos, a los espacios marcando su carácter analógico a la muerte en general. En este apartado se analiza y propone los 'lugares' –espacios con caracterización simbólica- relacionados con las 3 variantes, su caracterización, las ideas y los imaginarios que han dado fundamento a la arquitectura funeraria, espacios sagrados, o al arte tumbal (en ocasiones sólo sesgado a su carácter escultórico o estatuaria funeraria).

El carácter inquietante de la muerte -herencia del pensamiento occidental-, así como de cambio de las políticas religiosas como el referente a la cremación, entre otras causas, han reducido o incluso han provocado la evasión de la producción arquitectónica con respecto a lo funerario, a la última casa, que albergará la materia corporal, transmutada por el fuego, o por la tierra. Evasión que promueve el desgaste profano de ser parte de un muro modulado en nichos, evidenciando una desacralización, que actualmente permea a toda la producción arquitectónica y a todo género de edificio.

La arquitectura funeraria refleja claramente la concreción simbólica, y la imagen de la muerte representada como lugar, cuya profundidad –psíquica, emocional y sentimental- cataliza el proceso de diseño, expresando y representando toda una plétora de profundos significados arraigados a la vida, a la espiral del tiempo, a nuestra finita existencia.
Así, la imagen de la muerte representada como lugar, ya no es la oscura y sombría del Hades homérico, en ninguno de sus niveles y lugares que designaban la morada de los muertos, ni tampoco la idea del jardín florido – la doble representación del estado que seguía a la muerte: el yacer o el sueño sin sensación-[24] reaparecida en el Renacimiento, y usurpado por el cristianismo. Como P. Ariés lo afirma, la muerte en la antigüedad estaba domada, es decir, había una conciencia distinta, y un pleno reconocimiento e integración en su unidad dialéctica: la vida. Ahora sigue

[24] Ariès, P. *El hombre ante la muerte*. p. 29.

siendo, predominantemente, una imagen de horror y miedo, lo que habla de la evasión y desintegración de la conciencia del tiempo.

Los espacios para la muerte o el específico para alojar el cuerpo del difunto: las tumbas, han sido caracterizados por ritos, mitos y símbolos que hacen de su espacialidad topológica una concreción mística y en ocasiones secreta. La etimología de la palabra tumba nos remite al sepulcro. Proviene del lat. *tumba*, y éste del gr. *tymbos*, 'túmulo, montón de tierra';[25] o túmulo de tierra. Lo que hace referencia al cúmulo o protuberancia provocado por el movimiento de tierra, que como huella, enuncia un recién enterramiento. La tumba, específicamente, es un *topos* umbral, es la materialización de la transición, de interconexión e intercambio entre mundos y niveles cósmicos. Espacio de múltiples interpretaciones de lo imaginario, y de las oscilaciones entre lo visible y lo invisible. Diseñadas para abatir y cruzar los tiempos, para custodiar el siempre porvenir; reflejando las profundas convicciones que nos sostienen frente al mundo. Es el último refugio que abriga las esperanzas y las desesperanzas de nuestra finitud material.

Desde los entierros paleolíticos se agrupaban los cadáveres cubriéndolos con montículos de tierra. En ocasiones, como los etruscos, por ejemplo, acercaban al muerto al fuego en espera de su resurrección por la emisión calorífica, y por el poder simbólico de transfiguración que posee el fuego. Los conjuntos de tumbas circulares etruscas, cuya distribución interior era a base de cámaras y estancias para simposios estaban decoradas por frescos colores, lo que se ha interpretado que reproducen la estructura de las grandes cabañas de los jefes de la tribu, y cuyas cúpulas sobresalían en silencio de sobre la llanura.[26]

Para los egipcios se llamaba *amenti* el espacio que daba morada después de la muerte; espacio en donde el difunto tenía que pasar pruebas varias y luchar contra diversos seres malignos. La caracterización simbólica de este espacio hacía referencia a la constelación de Orión. Los sarcófagos reproducían en piedra la forma efímera de una casa, y eran mejor conocidas como mastabas funerarias. Y dependiendo de la dinastía y de la posición social del difunto, se caracterizaba la construcción de su última morada.

---

[25] Coromines, J. *op. cit.* p. 559.

[26] Gili, M. *op. cit.* p. 9.

Históricamente, se han encontrado coincidencias de este fenómeno de la reproducción efímera de la casa – tumba (modelo e imagen) que se aprecia en diferentes culturas y en distintas ciudades, como una extensión del hogar y espacio habitado en vida; literal y metafóricamente. De hecho, la evolución histórica del conocimiento de muchas civilizaciones ha sido por medio del descubrimiento e investigación a partir de los restos arquitectónicos funerarios, que han revelado cómo vivían, cuales eran sus costumbres y tradiciones en vida. 'La casa del muerto es reflejo de la casa del vivo', declara E. Morin; y cuyo significado antropológico se remonta al simbolismo histórico del 'doble' como referencia a ese 'otro' que nos constituye: el alma y/o espíritu que tiene origen en la experiencia originaria y fundamental que el hombre tiene de sí mismo. Y que se presenta en la sombra, en el reflejo – espejo-; y que sobrevive a la muerte.[27] Y precisamente, este concpeto del 'doble' se originó en el proceso de defensa contra la muerte, según Otto Rank.

Si consideramos que la casa del vivo es reflejo del muerto, me conduce a experimentar con la inversión de la premisa, y a reflexionar una posible analogía entre los nichos mortuorios y su igualdad a los reducidos espacios de departamentos que se han construido en producción masiva para albergar la 'muerte' en vida de la gente. En el sentido que no consideran el espacio vital para el desarrollo del ser humano; es nula la condición humana en su calidad que atiende al ser biológico, físico, psicológico y espiritual que nos constituye.

Actualmente, también cabe realizar la analogía al crecimiento de la ciudad, que ya no es en expansión horizontal, sino hacia arriba apiñados como en nichos mortuorios.

[27] Este proceso del 'doble' se relaciona con el nacimiento de la conciencia (el estadio del espejo - estadio formador de la personalidad). Ya que "Desde el instante en que se reconoce como doble se reconoce como forma temporal y espacial finita y como ser concernido por la muerte". Morin, E. *op. cit.* p. 107. Y cuyas manifestaciones se presentan como un tipo de desdoblamiento. Generalmente estas asociaciones del doble en algún punto remiten a la reflexión sobre la ausencia.

Por otro lado, en la obra *El Horla* de Maupassant, dice que el miedo a la soledad es la angustia del doble. Debido a que se vive su carácter dialéctico, porque "La soledad es un estar consigo mismo, es decir, con el doble, es decir, con la muerte."

Comparación analógica de igualdades tipológicas entre arquitectónicas: nichos mortuorios, departamentos y oficinas. ¿Será que se quieren obtener espacios trascendentes, viviendas para la eternidad, nichos dignos de reyes?



8

La producción masiva chocó con la desigualdad social y la diversificación de la demanda. Se da la unidimensionalidad humana, fractura y deterioro de la condición del ser.



9



10



11

**Imagen 8.** Edificio oficinas en Santa Fe. 2003. Archivo personal.

**Imagen 9.** Panteón San Lucas Coyoacán. 2004 Archivo personal.

**Imagen 10**. Edificios Santa Fe. 2003 Archivo personal.

**Imagen 11.** Viviendas GEO. Fuente- http://www.24-horas.mx/geo-no-tiene-dinero-para-pagar-deudas/

Regresando a la reproducción en piedra casa-tumba, éste modelo se convierte en otra evidencia histórica, que es el material cuya característica de durabilidad hizo su empleo simbólico en la construcción de tumbas. Pues antiguamente las casas, por el contrario, eran frágiles, de varas o montículos de adobe. Las cuales han sido devoradas por la arena de los desiertos o por la vegetación de selvas, desde hace milenios. No así, las construcciones funerarias y las pirámides o mastabas de piedra -como las mesoamericanas y las egipcias-; eran tumbas que sobresalían sólidamente del terreno informe, con firmes escalinatas, con ángulos ascensionales que ayudaban a las almas a ascender, y a los dioses a descender; intercambio simbólico, cuyo perfil afilado y vertical, aún une la Tierra con el Cielo, estableciendo una comunicación cósmica multidimensional, lo que revela la concreción material de sus concepciones topológico dialécticas entre la vida y la muerte en la producción arquitectónica.

En México, para los antiguos nahuas, estaba el Tonatiuhichan, o La casa del Sol, espacio regido por Tonatiuh, lugar rodeado de aves, haciendo alusión a las entidades anímicas de los guerreros, y en donde, según Sahagún, estaban todos los guerreros muertos en batalla. Y era un lugar conocido como 'cielo'. Está otro espacio sacro funerario llamado Tlalocan, semejante a un paraíso, relacionado con el Agua, regido por Tlaloc, y era relacionado con un lugar de renovación de vida, pero ahí llegaban los hombres muertos por la protección o el ataque del dios de la lluvia. Y en donde no había sufrimiento, sino una perenne alegría, un

ambiente jovial, y por lo tanto, eran rodeados por elementos relacionados con la providencia de la natura como frutos, según López Austin.[28] Y por último está el Mictlán, era el lugar a donde iban los difuntos, muertos por otras causas a las dos anteriores; pero según las representaciones de los códices, había pasajes sombríos, y repugnantes escenas, que Sahagún lo describe diciendo que 'ahí se come todo lo que en la tierra no.'[29] Sin embargo, pareciera representar ningún tipo de sufrimiento, sino un lugar de pasaje y estancia, un tránsito de viaje, que después de un periodo de pruebas podían disfrutar, siendo recibidos por Mictlantecuhitli, llamado 'señor del paraje de los muertos.'[30]

Para los mayas, se habla de un espacio nombrado Metnal, que corresponde a su mundo inferior después de pasar también por diferentes cielos. Y que Sahagún afirma "que los difuntos despertaban de una largo sueño en el que habían vivido; por lo cual decían los antiguos que cuando morían los hombres no perecían, sino que de nuevo comenzaban a vivir (…), y se volvían en espíritus o dioses."[31]

Cambiando de latitudes, la idea de muerte de los antiguos griegos era concebido como un modo de 'dormir'. Por lo que el espacio de los muertos era referenciado como un dormitorio. De hecho, la palabra cementerio se deriva de *<gr. koimeterion,* que significa 'dormitorio'. Estos espacios denominados también necrópolis, son núcleos construidos –originalmente- fuera de los límites de la ciudad, destinados al enterramiento o depósito de cadáveres. La idea de agrupar a los muertos en torno a un sitio específico –considerado sagrado-, amurallado y separado espacialmente del lugar de los vivos ha perdurado hasta nuestros días. Pero actualmente con el crecimiento desbordado de las ciudades, han quedado al interior de las mismas, (incluso circunscribiendo las únicas áreas verdes en varias zonas de la ciudad) conviviendo de nuevo los vivos con los muertos.

Durante el paleocristiano, la clandestinidad llevó a que los entierros se realizaran en catacumbas, lo cual representa las primeras manifestaciones de las sepulturas bajo la tierra, donde se fusionaron las

---

[28] Seminario permanente de Crónicas y fuentes de origen indígena del S. XVI novohispano. UNAM. Reflexiones sobre la muerte entre los antiguos nahuas IV. Julio Adrián Pérez Rivas. 23 octubre. 2015. http://blogs.acatlan.unam.mx/scronicas/page/3/#_ftn6

[29] *Ibídem.*

[30] Westheim, P. *op. cit.* p. 38.

[31] *Ibídem.*

tradiciones paganas europeas y las judías, ahora teñidas de cristiandad y de perecederas y múltiples transformaciones y contradicciones.
De hecho, en algún momento, en aquella época, el lugar en donde quedaba un cuerpo fenecido en batalla, adquiría un significado simbólico sacro, por lo que el cadáver se quedaba intocable hasta su reintegración a la misma tierra que lo vio caer.

Más tarde, las catedrales y los templos se convirtieron en los espacios de sagrada sepultura. Ya fuese en el interior del recinto o en los atrios, debido a que no habían muros físicos que separasen al cementerio de la iglesia. Los decretos conciliares preservaban una concepción teórica de lo sagrado en contradicción a la práctica, ya que ideológicamente está prohibido enterrar en las iglesias, y en la práctica, la iglesia se ha convertido en un cementerio. Situación que se irá transformando a lo largo de la historia, con sus variantes y constantes. Por ejemplo, actualmente se han construido nichos -para el depósito de cenizas- al interior de las iglesias, lo que evidencia una áspera contradicción en sus ganancias y en su decadencia ideológica, porque según el catolicismo, sólo el cuerpo sepultado puede resucitar, no así a partir de las cenizas; así que los intereses económicos de la Iglesia han manipulado con su doble discurso históricamente, sobrepasado su ideario de resurrección con tal de ganar más dinero; justificando sus abusos, -y sin indulgencias-, gestionando la vida y la muerte, y manipulando la mente. Eternidad desventurada de aquellos. Este negocio va sosteniendo y fomentando la administración de la muerte, así como acaece en los hospitales, psiquiátricos y las cárceles. Y por otro lado, las agencias funerarias que lucran con el dolor humano de la pérdida. Y representan un juego perverso con la enfermedad, la vejez, y la muerte, evidenciado las depauperadas condiciones de vida, un decadente servicio, y desatención que depuran. Situación que se dilata y permea la vida de los más. Así, desgraciadamente, cuando la inmortalidad desaparece frente al progreso de la razón, el Estado administra 'la vida como superviviencia objetiva',[32] afirmaría Baudrillard al criticar este desgaste simbólico.

Hemos de considerar que históricamente, la muerte ha sido separada de lo vivo. Para no contagiar, para no contaminar, o para evitar el regreso del muerto. Un ejemplo particular, de este control social, son los manicomios, en donde la locura se cree también contagiosa, peligrosa, y

[32] Baudrillard, J. *El intercambio simbólico y la muerte.* p. 167.

ha sido satanizada desde tiempos muy remotos y relacionada estrechamente con la muerte. Enviándolos lejos de los centros de la ciudades, embarcados en aquellas flotas, las 'naves de los locos'.
Evidentemente, ha prevalecido la repugnancia ante la acción de mezclar lo sagrado del templo con la corrupción de los muertos. Aunque en una época pagana, se consideraba sacro el lugar donde yacía un muerto, correspondiendo al cuerpo mismo un lugar simbólicamente especial. Por lo que se puede afirmar que el límite mental entre lo sagrado y lo profano permanecerá impreciso, así como en las reformas de los siglos XVI y XVII, en la que lo profano estaba invadido por lo sobrenatural y lo sagrado infiltrado de naturalismo.[33]

En la actualidad, infaustamente la arquitectura funeraria aparece quizá como el reflejo de la concepción fútil de la finitud, del fin. Adornada con elementos arquitectónicos y escultóricos que manifiestan el recuerdo de lo ausente bajo formas profanas, donde el abandono cobija su desgastada imagen, posible reflejo del miedo, de la evasión de la ausencia o del vacío que la muerte causa en el espacio y en el tiempo humano; y que como paradigma de la modernidad- se vierte también en una arquitectura vacía de contenido, de significados y de símbolos. Es un tema evadido y poco difundido, aunque grandes arquitectos como: Gunnar Asplund, Le Corbusier, Alvar Aalto, Mario Botta, Walter Gropius, Victor Horta, Arata Isozaki, Aldo Rossi, Josef Plecnik, Carlo Scarpa, Antonio Sant'Elia, Louis Sullivan, Otto Wagner, entre otros,[34] hayan diseñado uno o varios objetos arquitectónicos funerarios o tumbas, por encargos sumamente personalizados y casi secretos.
Esto revela una contradicción en su materialidad, ya que lo funerario es el género que mayor apertura simbólica –en contenido y forma- pudiera comprender, precisamente por la plétora de ideas y significaciones atribuidas a la muerte, y en sí: a la vida.[35] La extensión del presente eterno.
Louis-Vincent Thomas, en su obra *Antropología de la muerte,* ha puesto en manifiesto que la arquitectura funeraria contiene formas expresivas que se acercan mejor al significado simbólico, haciendo referencia a lo

---

[33] Ariés, P. *op. cit.* p. 50.

[34] Para ver los diseños de estos arquitectos consultar, libro de *La última casa*, de Mónica Gili (ed). 1999. Una extraordinaria y única recopilación de este tipo de arquitectura.

[35] Recuerdo que el segundo ejercicio en segundo semestre de la carrera, el tema fue una tumba. Lo cual marcó de modo definitivo la caracterización simbólica que le atribuí a la arquitectura en general.

que el Arq. Robert Auzelle propuso en relación del siguiente modo: inscripción arquitectónica en el lugar, centrada, remarcada por la vegetación (solemnidad) o ahogada en la vegetación (integración, desaparición, discreción); dominio de los volúmenes: lo horizontal (reposo), lo vertical (resurrección), combinación de ambos (oposición, reflejos); líneas horizontales (estabilidad), verticales (anhelo espiritual), oblicuas (tristeza), y combinación de todas ellas (oposiciones); naturaleza de los materiales: piedra (fuerza, duración), hormigón (flexibilidad, resistencia), ladrillo (color, limpieza), madera (calidez, agilidad), proporción en el modelado de las formas: vigor y sobriedad (perennidad), delicadeza sin amaneramiento (espiritualidad); finalmente, apertura: aberturas estrechas (recogimiento, intimidad), aberturas anchas (acogida, comunión).[36]

Desafortunadamente, la actual arquitectura funeraria se ha caracterizado por un ideario estético kitsch, fenómeno que se resiste a la interpretación simbólica, al emplear elementos y formas clásicas, que al abusarse como preconcebidas con contenidos tópicos y de eficacia semántica, producen una experiencia emotiva y de exaltación equívoca de privilegio y vano prestigio. Así, el fenómeno estético kitsch aparece como epitafio del arte clásico; ¿será que a los difuntos sólo se les puede abrigar con sistemas significantes caducos e igual de difuntos, con una fetichizada reproducción de cánones academicistas y códigos culturales?. Al parecer, el cementerio seguirá apareciendo como un espacio contenedor de formas que guardan sus secretos bajo la tierra en esperanza de perpetuidad.

La arquitectura, y no sólo la funeraria, es una extensión de nuestra vida, es nuestro escenario existencial, que permite mantener la idea de continuidad de nuestra existencia después de la discontinuidad causada por la muerte. Lo que ha llevado a diseñar construcciones que se cree perdurarán, entre anhelados y ahogados deseos de inmortalidad, sin considerar el carácter efímero de toda materia, -la corporal y la del objeto-. Se diseña creyendo en la inmortalidad y en la trascendencia del objeto que vencerá al tiempo, enalteciendo la egolatría del diseñador y del objeto individual; hasta utilizando materiales poco amigables con el ambiente. O se eleva y se adora fatuamente a los 'arquitectos' como si no fueran finitos, como si no fueran mortales. Lo que causa descontrol e

[36] Citado por Azara P. en *La última casa*. pp. 20-21.

impacto cuando la realidad de la muerte nos alcanza. Entonces el momento se tiñe de incredulidad, y se empieza a querer retener al difunto por medio de homenajes póstumos, discursos retóricos políticos, a modo de redención purificadora de 'aquellos' que por la falta de interés por la cultura, por el trabajo de otros, y por ignorancia, lo evidencian en la carencia de difusión e información, cuando los aludidos estaban aún en vida.

Por estas razones expuestas, en cuanto a la conciencia de la temporalidad humana, el discurso –verde- y desgastado del paradigma de lo sustentable está todavía muy lejos de ser una realidad concreta, de representar una verdadero movimiento y cambio de la conciencia hacia un modo cierto y necesario de cambiar los fines de nuestros diseños y objetos, para transformar la realidad. Considerando que toda producción arquitectónica es una explotación brutal de la naturaleza, y de los otros seres humanos; que ya no hay espacio para construir, que se ha cubierto la superficie terrestre de concreto ahogando a la Tierra; y luego, nos quejamos y vamos feneciendo ahogados en nuestro propios errores y residuos, ante desbordados consumos, y ególatras pasos por la Tierra. En una ciudad no planificada, en donde los dirigentes carentes de visión, ignoran la historia, y a los otros. Ignoran la profundidad de las problemáticas, y tramposamente confunden las causas con los efectos. Ciudad que se ha convertido en nuestra propia trampa, reflejo de la actual decadencia. Algún día extrañaremos el agua de la lluvia que ahora dejamos correr por el drenaje; inundados en nuestros propios caldos de bacterias y suciedad. No se puede enseñar a los estudiantes a construir torres de 20 ó 30 niveles a favor del capitalismo, en donde no importe la carencia de algunos, en beneficio de pocos, en donde se saturen los drenajes y la red de agua potable, para servir a unos cuantos que creen que su posición económica les da el derecho privado de tenerla. En donde se sature el tránsito local, por buscar la ganancia comercial. Y en donde se revela la carencia del compromiso y responsabilidad social de grandes firmas de arquitectos, que no hacen más que manchar el nombre de sus antecesores.[37]

[37] Por ejemplo, véase el proyecto Elite Residences Coyoacán, bajo la firma Legorreta + Legorreta, y que consiste en dos torres de 20 y 30 niveles respectivamente con un centro comercial, lo cual es una terrible agresión, a la Tierra, a la gente, a la arquitectura, a la ciudad, y hasta al ya fallecido arquitecto Ricardo Legorreta. Todo por las ganancias e intereses privados acumulativos de algunos. En fin…

Recapitulando al tema central, he de abreviar que en cuanto más reducido es el espacio de los vivos, más cercano está el de los muertos.[38] La significación de las topologías se confunde, se entremezclan, se pierden, se desgastan, desacralizando toda posibilidad de apropiación del espacio, y del respeto por los otros, ya sean los vivos o los muertos. La falta de apropiación de los cementerios, se debe a que la muerte es la más evidente y dolorosa inadaptación del ser humano, lo ha sido en todos los tiempos, en muchas civilizaciones. Un ejemplo contemporáneo se ha evidenciado en el Cementerio de Finisterre diseñado por César Portela, en la Provincia de la Coruña, España, ha sido por décadas un espacio inhabitado y sin el uso para el cual estaba destinado.

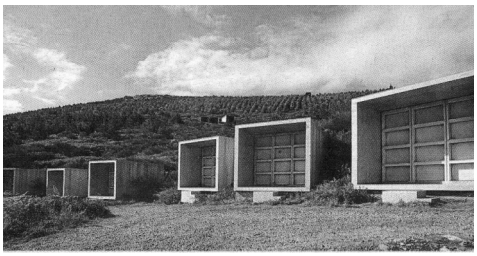


**Imagen 12.** El cementerio de Finisterre. 1998. diseñado por César Portela.

*Fotos: Xurxo Lobato. El País, 11/05/2008, p. 44*

*//fuente: http://suicidiogallego.blogspot.mx/2011/10/los-de-la-ciudad-y-los-de-la-aldea-no.html*



**Imagen 13**. El cementerio de Finisterre. diseñado por César Portela.

*Fuente: https://fosacomun.wordpress.com/2010/10/26/el-cementerio-sin-muertos-finisterre/*

La gente no se lo ha apropiado, a pesar de que la relación paisajística es agradable, la gente dice que está muy retirado de la iglesia, y hay que caminar unos 40 min. y bajar el monte para llegar, y en invierno hace mucho frío para caminar hasta allá, por ello nadie quiere ser sepultado ahí. Es una obra reconocida internacionalmente, pero la gente del lugar, no lo ha aceptado. Prefieren la centralidad de sus espacios de culto, y no unos cubos impuestos y ajenos a las costumbres, historia y tipología característica del pueblo.

[38] Por cierto, curiosamente el proyecto mencionado en la cita anterior, está localizado al lado de un cementerio, el de San Lucas, Coyoacán.

Por otra parte, este proyecto ha causado confusión en los visitantes que pasan en los ferris enfrente, creyendo que son bungalós de fin de semana. En fin, no se puede abandonar lo que nunca fue ocupado. Evidentemente es un espacio en deterioro por falta de uso y de mantenimiento, y que la vegetación lo irá cubriendo, le irá dando su propio entierro. Pero considero que este es un hecho acaeció por no involucrarse en el sentir y en el pensar del pueblo, al no diseñar sinceramente para el otro en la comprensión y conciencia de su necesidad.

Aunque curiosamente, estos espacios han sido usados por gente en condición de indigencia, habitando en uno de los nichos mortuorios, encontrando refugio en aquellos cubos de concreto.



**Imagen 14.** Santiago acostado en un nicho mortuorio del Cementerio de Finisterre.

Fuente
https://forums.oneplus.net/threads/os-planteais-no-comprar-el-opo-teniendo-en-cuenta-los-rumores-sobre-el-nexus-6.5541/page-7



**Imagen 15**. Cementerio de Finisterre.

Fuente
http://www.laopinioncoruna.es/gran-coruna/2012/01/20/camposanto-okupas/571739.html



**Imagen 16**. Santiago, quien habita en el Cementerio de Finisterre.

Fuente
http://www.lavozdegalicia.es/galicia/2011/11/03/0003_201111G3P15994.htm

El abandono de los cementerios es una situación cotidiana, pero éste nunca fue ocupado para tal uso. Es un caso particular, pero abre la reflexión sobre la topología de la muerte, en pensar si realmente la gente desea ser enterrada lejos de los vivos, o si los vivos prefieren la cercanía de sus muertos.



**Imagen 17.** El cementerio de Igualada, Barcelona. Diseñado por Carme Pinós y Enric Miralles. 1985-1994.

Fuente.
*http://www.taringa.net/posts/imagenes/15116401/Arquitectura-de-cementerios.html*

Otro ejemplo, de análisis y reflexión es el Cementerio de Igualada, diseñado por Carme Pinós y Enric Miralles, quienes toman prestada la tipología de entrada de estadio, lo cual ya se aprecia sospechoso y confuso. ¿Será que la lejanía de la muerte provoca dicha confusión?.
He de contextualizar que el concurso para este cementerio surgió de la evidente necesidad de la carencia de espacios específicos y geográficos para la sepultura de los que parten. Por ello, la particularidad de la compleja topografía de este espacio.

Una parte de este cementerio no ha sido ocupada desde su apertura, ya que la gente no se ha apropiado de esta particular área, debido a su carácter tétrico y desolado (Img. 18). Así, tampoco la capilla se terminó de construir, a causa de la falta de previsión –desde el diseño- del manejo del agua pluvial. Y también ese espacio sigue sin uso. Es innegable el asombroso juego volumétrico entre luces y sombras, pero no está cumpliendo con su fin, que era el de la celebración ritual.



**Imagen 18.** El cementerio de Igualada. Área aún sin uso.

Fuente
*http://www.forococoches.com/foro/showthread.php?t=3802238*




**Imagen 19.** Capilla El cementerio de Igualada.

Fuente.
*http://www.samsroad.com/portfolio/igualadas-cementry-enric-miralles-and-carme-pinos/*

En el caso de México, algunos cementerios como por ejemplo, Mausoleos del Ángel, pone en evidencia la pérdida del carácter simbólico y dialéctico entre la vida y la muerte; en éste se erigieron varios niveles de criptas como en condominio, modelo repetible en otros cementerios, por la adición de muros con cientos de nichos para el depósito de cenizas o féretros. Y que al igual que el crecimiento de la ciudad, es hacia arriba. Ya no se regresa a la tierra, los muertos ya no son enterrados, sino levantados, erigidos en lo alto de un edificio, luego de ser transmutados por el fuego. Lo que también evidencia el cambio y el alejamiento simbólico de regresar a la tierra, reintegrarse a un estado de naturaleza primigenia. Obedeciendo a cambio un apilamiento profano de la materia

que algún día sostuvo el alma. Por otro lado, se ha de considerar que la demanda de espacios –para vivos y muertos- es desbordadamente creciente, así como los intereses privados, incluyendo los de la iglesia.

### 4.2.1. Espacios otros para la muerte

La arquitectura es el escenario de nuestra vida diaria, nuestro escenario existencial. Y ese es nuestro gran reto como diseñadores, el ofrecer espacios que enaltezcan la condición humana, y se extienda el reconocimiento de la necesidad del otro en la conciencia. Espacialidad que incluye la totalidad de la existencia humana. La arquitectura es la espacialidad de la existencia humana.

Analizar la muerte como parte de esta existencia en el proceso de diseño como creatividad no es tan distante o inexplicable, por lo que siguen siendo varios mecanismos de acercamiento y explicación para lograr este cometido. Uno de ellos, es el acercamiento a aquellos espacios que se relacionan con la muerte, de un modo no tan obvio como los cementerios, pero que la albergan de algún modo o remiten a ella, física o psicológicamente. Estos espacios como ya mencioné anteriormente, son: Los nosocomios u hospitales, los manicomios, los asilos o retiros para ancianos, las casas para la muerte, las cárceles. Por otro lado, los espacios en deterioro y abandono, en ruinas y decaimiento, habitados legal o ilegalmente. Porque, por ejemplo, hay lugares, como las vecindades del Centro Histórico de la ciudad, que son edificios muy viejos, y se encuentran en decadentes condiciones estructurales en alto riesgo de derrumbarse, y que ponen en peligro cada día a cientos de familias que no quieren abandonar su lugar. En donde niños juegan en las escaleras derruidas, y corroídos pasillos que aún sostienen la vulnerabilidad de sus habitantes. Por supuesto, que esto es una profunda problemática histórica sobre la vivienda, la oferta y la demanda, el movimiento y contradicción de lo rural y lo urbano, el derecho a la ciudad, la carencia de oportunidades y de programas sociales eficientes, así como la falta de un profundo estudio de los procesos políticos y económicos que los gestan; y sobretodo que lo resuelvan verdaderamente desde esa profundidad.

La muerte sigue siendo tan ajena, que se tiende a alejar todo lo que a ella remita. Se adaptan espacios para dar asilo a adultos mayores y digo –adaptan-, porque ni siquiera se diseñan para ello; espacios que no hacen más que causar dolor en los ancianos, en su último tránsito, el más difícil y fuerte, y de una profunda soledad. El separarlos de la vida cotidiana, revela una ignorancia e indiferencia. El mantenerlos lejos de la calidez humana, lejos de reconocer que todos pasaremos inevitablemente por el mismo momento. En vez de convertirlo en un momento de compañía, de desapego, de perdón y amor.[39] Los asilos se convierten en tristes espacios en espera del último respiro, cuando lo que más necesita una persona en su vejez es el amor y cariño de su familia, la cercanía, el abrazo, la compañía en ese último tránsito.

En otros países, los espacios para este momento, son nombrados 'casas para la muerte', como en Varanassi, en Benarés en la India, por ejemplo. Y que en realidad son espacios en donde albergan a la gente enferma o en etapas terminales, y que sólo están esperando el momento de su partida. Lo que representa una preparación espiritual de retiro de lo cotidiano, a pesar de las condiciones de depauperación, que simbólicamente encarnan un desapego a lo material, y transmutación espiritual-, más no un aislamiento por exclusión, o por temor a algún tipo de contagio.

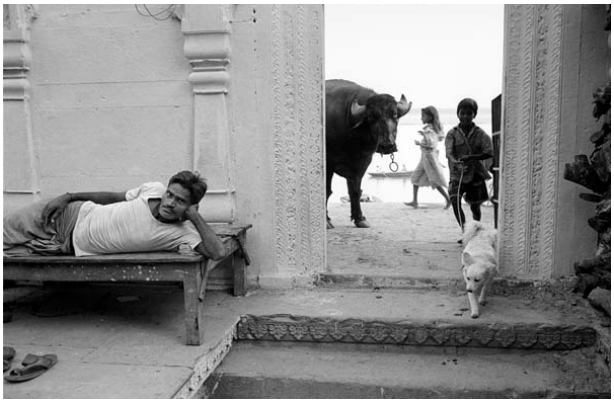


**Imagen 20.** Casa para la muerte en Varanassi.

Fuente http-//witoldkrassowski.com/page3/files/15-MANIKARNIKA%20DR%2066-31



**Imagen 21.** Casa para la muerte en Varanassi.

Fuente http-//witoldkrassowski.com/page3/files/22-DYING%2025-52

[39] Este tema despierta una problemática, este fenómeno del crecimiento poblacional de adultos mayores, y en los años por venir, puede conducir a una crisis profunda en el país.

En Varanassi las piras funerarias, son un acto colectivo de despedida, un profundo ritual frente a las aguas de río Ganges, y en donde podemos analizar reiteradamente, el poder simbólico de la transformación, la transmutación y la purificación que se le concede al fuego y al agua. [40] Recordemos que para el hinduismo la muerte no es un término, lo que se busca es liberarse de la vida terrena, para seguir avanzando y lograr la unidad entre el individuo y el Todo. El humano ya es una manifestación de lo divino, por lo que busca escapar de la existencia terrestre, por lo que considera su existencia como negación del ser, y su objetivo consiste en renunciar a ella, ya que representa ausencia de realidad y negación de lo que es y, por lo tanto deviene. La muerte representa la unión del alma individual con lo universal, por lo que al morir, el alma pasa a otra forma de existencia, dependiendo de las acciones anteriores (karma), y de las que en esta vida hayan realizado, por lo que se necesita romper con el ciclo de reencarnaciones (samsara), al irse perfeccionando como alma humana y poder liberarse de ello; a este proceso de liberación le llaman *moksa*.

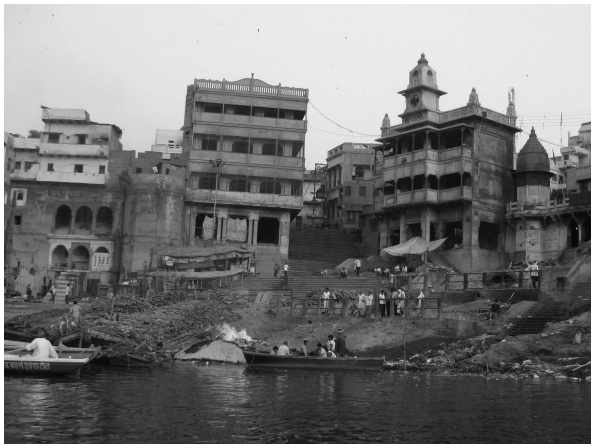


**Imagen 22.** Varanasi, Benarés en la India.

Fuente
http-
//somesojourns.files.wordpress.com/2011/05/burning

En el caso de México, en el siglo XVIII, la institucionalización sanitaria de la muerte hizo que este tipo de espacios fueran concebidos al interior de algunos conventos. Se les conoce con el nombre de Casas de la Buena Muerte. Destacan en su especificidad estos espacios en los conventos de los Camilos, también llamados Hermanos de la Buena Muerte, quienes se

[40] Para reflexionar con mayor profundidad sobre el carácter simbólico del fuego consultar *El Psicoanálisis del fuego, y para el agua: El agua y los sueños*, de Gaston Bachelard.

dedicaban a cuidar a la gente moribunda y enferma acompañándolos en sus últimos momentos, en la larga y dolorosa espera y tránsito de su muerte. Modelo repetido en varias partes del mundo, por su eficacia social y religiosa, y por supuesto, sanitaria.

Esta congregación fue fundada por San Camilo de Lelis, en 1584 en Italia. Lo que significó una participación en la ayuda y el cuidado de los enfermos, hospitalarios o ambulatorios, inhumanamente desatendidos por la iglesia en los últimos momentos de su vida espiritual.[41]



**Imagen 23**. Antiguo Convento de los Camilos Hermanos de la Buena Muerte. Actualmente Restaurante en la col. La Concepción, Coyoacán.

// Fuente: http://www.vivaelsur.mx/2012/02/la-casa-de-los-camilos-en-el-barrio-de-la-concepcion-de-coyoacan/

**Topologías de separación…**

Históricamente ha existido un miedo ante el posible retorno del espíritu del difunto, por lo que se realizan una serie de rituales y ceremonias, más la inhumación del cadáver, con el fin de mantenerlo a distancia o de cierto modo expulsarle –contradictoriamente- del círculo cotidiano de actividad. Por lo que generalmente se le aleja también de los centros de las ciudades. El espacio destinado a depositar el cadáver, se le ubica en un lugar otro en la periferia de la ciudad; a distancia de los centros productivos. Ya se han analizado varias razones por las cuales se ha dado este aislamiento, que van desde cuestiones de higiene y salubridad, hasta creencias de apariciones de los difuntos, o el regreso de los mismos para atormentar a los vivos. Por otro lado, está el temor al contagio de

[41] Ver artículo: *Las casas de la buena muerte, una búsqueda, una permanencia*. De Jesús Eduardo Bautista Sandoval. Bitácora 23. Facultad de Arquitectura. UNAM. 2011.

muerte; así como la premonición de la misma. Así se fue marcando, históricamente, la endeble frontera entre lo natural y lo sobrenatural.

En otras culturas la costumbre de enterrar a los muertos separados de los vivos por medio de una corriente de agua, ha concedido a la 'isla' un carácter topológico de defensa ante la muerte, caracterizado por el aislamiento y temor al contagio. Lo que conlleva de nuevo a la reflexión sobre la exclusión de los enfermos, de los muertos, de los locos. Un ejemplo que unifica esta caracterización es la Isla de Poveglia, en Venecia. Espacio de aislamiento que durante la peste del S.XVI, los contagiados y fallecidos eran llevados a la isla, en donde cremaban los cuerpos. A principios del siglo XIX, fue convertido en un hospital psiquiátrico, periodo en el que se realizaron múltiples abusos contra los enfermos mentales, sometiéndolos a dolorosos castigos y tratamientos conduciéndolos a la muerte.



**Imagen 24**. Isla de Poveglia, Venecia.

Fuente: http://tejiendoelmundo.files.wordpress.com/2012/01/2poveglia-4.jpg

Actualmente, se ha convertido en un territorio abandonado, y fortificado alrededor de aquellas espantosas historias que revelan su materialidad.

En abril del 2014, el gobierno de Italia ha puesto en subasta a la Isla, bajo la controversia de la historia cruel y oscura de este lugar, lo que ha detenido el proceso de dicha venta; previniendo su privatización, por otro lado. Aunque de cualquier modo, el actual acceso a la Isla está prohibido.



**Imagen 25.** Estado actual del Psiquiátrico en Isla de Poveglia, Venecia.

// Fuente: http://tejiendoelmundo.files.wordpress.com/012/01/2poveglia-5.jpg

Esta constante topológica de la isla relacionada a la muerte la encontramos también en la producción artística, por ejemplo, en la serie de pinturas realizadas por el simbolista suizo Arnold Böcklin: *La Isla de los muertos*; que por cierto, inspiraría la obra sinfónica homónima de Serguei Rachmaninoff.

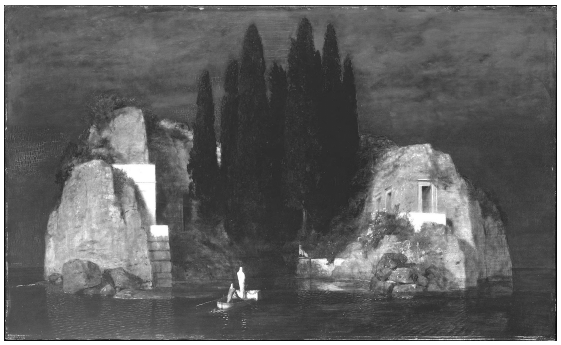


**Imagen 26**. *Pintura: La isla de los muertos I* , de Arnold Böcklin (1880), óleo sobre tabla, 74 x 122 cm, Museo Metropolitano de Arte, Reisinger Fund, Nueva York.

Fuente
https://es.wikipedia.org/wiki/La_isla_de_los_muertos_(B%C3%B6cklin)#/media/File:Arnold_B%C3%B6cklin_-_Die_Toteninsel_II_(Metropolitan_Museum_of_Art).jpg

Otros espacios relacionados con la muerte son los memoriales de los genocidios, diseñados para recordar las víctimas de los errores y atrocidades humanas; a modo de mantenerlos en memoria para no volverlos a cometer. Espacios que tienen por objetivo significar histórica y simbólicamente la memoria y la conciencia contra el olvido de atroces actos humanos.



**Imagen 27**. Memorial Dzitsernagapert o Tzitzernakaberd del genocidio armenio. // Arq. Arthur Tarkhanyan. 1966-68.

Fuente
https://www.flickr.com/photos/22524696@N04/16409840974



**Imagen 29.** Memorial del Holcausto. Peter Eisenman. 1998-2005. Berlín, Alemania.

Fuente
https://www.pinterest.com/teodoraghetea/peter-eisenman/



**Imagen 28**. Memorial del Holcausto. Peter Eisenman. 1998-2005. Berlín, Alemania.

Fuente
http://www.arqred.mx/blog/2009/09/14/5-obras-peter-eisenman/1100222_7095_258cf08cac_p/

En realidad, la experiencia de la finitud como muerte –conciencia temporal- la experimentamos por medio de la conciencia que engendra la de otros seres. Así como que a modo por la generada por los diferentes espacios descritos. Lo cual abre una vía más de investigación.

**Espacios abandonados**

Según Freud, la temporalidad de nuestra vida psíquica revela rastros de la conservación de diferentes fases de desarrollo en la historia y en la cultura que en su relación social han ido transformando y entendiendo determinados comportamientos y actitudes. Por ejemplo, en la explicación de fenómenos observables en lo urbano y que el psicoanálisis nos ayuda a hacer extensible el carácter explicativo de determinadas estructuras, en este caso con respecto a la muerte y los procesos psíquicos que se activan en la relación misma, a partir de los cuales se

pueden explicar ciertos comportamientos análogos frente a determinados fenómenos –urbanos-, precisamente porque los relacionamos con la muerte, lo muerto, el contagio, el cadáver. (espacios abandonados, en ruinas, con avanzado deterioro, y deshabitados). Es un 'horror instintivo', el horror a la descomposición, del que nos habla Freud, ya que lo que hace el ser humano es preservar la vida y huir de todo lo que atente contra ella; sin embargo, existe un equilibrio dialéctico que mantiene los ciclos biológicos y psíquicos en continua compensación.

En determinado nivel de abstracción podríamos considerar la analogía de un edificio abandonado que remite a la muerte, provoca esa fuyenda instintiva. Se da una transformación afectiva de aquel lugar donde alguna vez alguien se desarrolló en ese espacio, vivió su cotidianidad, y ahora ese espacio ya no es testigo funcional originario, sino que se ha teñido de un nuevo movimiento a pesar del aparente reposo que atraviesa. Este miedo instintivo que según inspiran los muertos y todo lo relacionado con la muerte, según Freud, se deriva de la angustia que experimentamos ante ella.

Ahora la pregunta es: ¿puede un espacio ser generador de ambivalencias afectivas? Sí, ya que el espacio es ese 'lugar' en el que nos vamos desarrollando existencialmente, funge como escenario de nuestro tránsito, en donde junto con los otros vamos siendo, experimentando sus características y las concreciones simbólicas que se les adjudica. Por ejemplo, en los edificios abandonados despiertan cierto interés de exploración, al tratar de entender los acontecimientos que ahí ocurrieron y entender o inventar las probables causas que causaron su abandono. Las alteraciones físicas provocadas por el deterioro, nos va revelando las capas temporales del objeto, su desintegración, la desmaterialización del objeto, (desgaste físico) por un lado, y por otro, la pérdida o desgaste simbólico del fundamento ideológico que originó la materialidad de aquel.

Al margen del sentido poético que envuelven los procesos de deterioro y abandono de una estructura urbana y de cualquier objeto. Los lugares desconocidos y abandonados, hacen presentar un estado larvario de existencia (huida) cuando los límites son difusos y en ocasiones amenazantes. Estén habitados o deshabitados. Por otro lado, hay que considerar los procesos económicos y políticos que determinan las circunstancias materiales y destinos del objeto arquitectónico, su

reutilización, rehabilitación, o demolición, y hasta de ciudades completas, son parte de los propios procesos productivos que se evade, y se ignoran. Como el caso de la ciudad de Detroit, que se ha convertido en una zona de ruinas urbanas, edificios, viviendas, bibliotecas, estaciones de trenes, fábricas que se abandonaron a partir de los profundos cambios económicos productivos después de la segunda mitad del S.XX, y por el gran movimiento industrial de las fábricas de automóviles, así como varios agitaciones políticas de tinte racial, el alza de impuestos, y por los conflictos sindicales que contribuyeron a vaciar la ciudad.

## 4.3. Un problema de la conciencia

### Dialéctica y disociación

El hombre en sus afanes de separación, -cuerpo y alma-, entró en el enredo más profundo de la historia, con el fin de sustraer de sí la responsabilidad como entidad, como unidad, como motivo y objetivo en sí y para sí mismo. Decidió aislar parte de su ser, hasta extraviar y evadir la conciencia de su finitud, y hasta del sentido de su existencia. Por supuesto, que esta realidad sociológica remite a una realidad psicológica. Es evidente que la asociación de la palabra muerte es directamente proporcional a toda cesación biológica, a la decadencia natural de todo lo viviente: a su desgaste, deterioro, y degradación. Y nos conduce a una disociación, es decir, a la separación –consciente o inconsciente- de todo aquello que posee esta propiedad física de lo que hacemos o que consideramos contrario. Pero precisamente, el carácter dialéctico de la conciencia, radica en que ésta, por un lado, niega la muerte -como paso aparente a la nada-, y por otro, la reconoce –como acontecimiento-; y que en vez de prolongarse en una zona de inquietud y horror, como afirmaría Morin,[42] considero que en esta contradicción dialéctica radica el núcleo de su potencial estimulando toda actividad creativa del individuo.

[42] Morin, E, *op. cit.* p. 24.

La muerte culturalmente se ha convertido en un tema secreto, misterioso, tabú, que se oculta, por lo que al ser la muerte parte de la vida y determinación integrante de la finitud humana, choca e impacta contra el silencio y la represión que la cultura ha formado y deformado. Pero en realidad, es como un fenómeno de adormecimiento en el que se puede observar una modificación extraordinaria de la conciencia.

La conciencia permite recibir ciertos mensajes relativos al mundo exterior, a sus relaciones con nuestro cuerpo, mensajes que permiten ordenar las reacciones –apropiadas- a la defensa o al mantenimiento del organismo, función esencialmente práctica. Hay un evidente movimiento que va de la conciencia a la representación; la conciencia como reconocimiento del mundo y de nosotros mismos remueve un comportamiento adaptado a las necesidades, y a su especificidad espacio-tiempo. La muerte, por otro lado, se presenta como una ruptura de equilibrio, (a pesar de ser el equilibrio mismo), lo cual exige un gran esfuerzo para adaptarse a la ausencia. Ya que la conciencia siempre está orientada hacia lo útil, hacia el acto. Por lo que, la conciencia de la muerte equivale a buscarle un aspecto útil a la vida, a la creatividad. Actúa en nuestro hacer, ya que exige una reconstrucción de nuestra relación con el mundo. Al ser el hombre un ser de dependencia, finito, pone en constante y a cada instante a prueba la creatividad como una necesidad productiva, y al diseño como un acto volitivo. El ser humano tiene que construir su mundo, y a la vez, construirse su interioridad en el desarrollo de sus estructuras cognoscitivas.

La tridimensionalidad del tiempo conlleva a esa construcción de interioridad y a ese proyectarnos hacia lo ulterior, implicando la consideración y conciencia de nuestra muerte. Certeza caracterizada paradójicamente por la incertidumbre, así como lo incierto de nuestra temporalidad o nuestra duración específica, pero permite el flujo de toda actividad creativa, y poder así, modificar nuestro presente. De ahí su potencial y posibilidad siempre abiertas como materia para el proceso de diseño. Por supuesto, que toda creación parte de los niveles alcanzados con anterioridad y se apoyará en posibilidades fuera de éstos, en este caso, ante las condiciones materiales y psicológicas de la muerte, que dan particularidad y contexto al surgimiento específico del acto creativo en el diseño.

Para ello, se tiene que reconocer que la muerte le acompaña al hombre durante toda su vida, entendiéndola como proceso. El hombre es la única especie que entierra a sus muertos, y bajo un ritual funerario.

Por lo que mediante actitudes y producciones distingue y expresa lo que la vida posee de más fundamental. El carácter ritual de los actos funerarios, como ritos de despedida, nos revela el poder mágico otorgado a la muerte, en ocasiones, dado por temor o desconocimiento a dicha continuidad y tránsito. El rito funerario constituye "un conjunto de prácticas que a la vez consagran y determinan el cambio de estado del muerto, institucionalizan un complejo de emociones: reflejan las perturbaciones profundas que una muerte provoca en el círculo de los vivos. *Pompa mortis magis terrer quam mors ipsa* (Las pompas de la muerte aterrorizan más que la muerte misma), decía no obstante Francis Bacon. [43] El funeral sigue siendo el ritual más arcaico y primitivo conservado hasta nuestros días en todas las civilizaciones, que junto con el proceso de duelo revelan un complejo dialéctico. Ya que "El duelo es la expresión social de la inadaptación del hombre a la muerte, pero al mismo tiempo es también el proceso social de adaptación tendente a restañar la herida de los individuos supervivientes."[44] Por otro lado, el antropólogo francés Robert Hertz lo ve como un proceso de desagregación y síntesis mental.[45] Que lo interpreto como un tiempo de sanación de la ruptura egóica que la muerte del otro causa, a modo de darnos sobrevivencia. Con lo cual no se está negando el dolor profundo de la pérdida. Pero también es una muestra de la relación egoica con el ahora difunto, al pensarse uno en soledad, pero es parte de la existencia humana. En el sentido caruseano, se da una ambivalencia por la separación.

Así, la conciencia de estas relaciones, procesos y su transferencia han generado particulares estados que permiten evaporar y poner en movimiento desde las más inmediatas reacciones, hasta los más profundos estratos psíquicos, datos e información, confirmando la

---

[43] Citado por: Morin, E, *op. cit.* p. 25.

[44] Morin, E, *op. cit.* p. 82.

[45] Hertz, R. *La muerte. La mano derecha.* pp. 15 a 102. "Existe una conexión natural entre las representaciones relativas a la disolución del cuerpo, la salida del alma y el estado de los sobrevivientes durante el mismo periodo". Hertz, R. *op. cit.* p. 54. // Afirma que el tiempo de duelo corresponde a la duración de disolución del cuerpo. Es tabú porque no se habla de la putrefacción, de la impureza y corrupción del cuerpo. En su ensayo sobre *La Representación colectiva sobre la muerte,* descubrió que esta perturbación por la descomposición se traduce a todo un sistema permanente de obsesiones y de angustias instalada en la vida cotidiana. Este horror por la descomposición del cadáver, desde tiempos prehistóricos, es por lo que el hombre ha recurrido a todo tipo de prácticas para apresurar esta transformación de la materia: la cremación, el endocanibalismo; o para evitarla, el embalsamiento, o para alejarla, transportar el cuerpo a un lugar lejano; o se aceleran los rituales de sepultura, para disminuir o neutralizar efectos siniestros, ya que es sentida como contagiosa. Todos estos modos se realizan con pleno desconocimiento de que el alma necesita algunos días de transición –gradual- para su total desprendimiento o desagregación corporal, y sanación para formar parte de otro modo de existencia.

afirmación de la supervivencia, de la vida (como cualquier modo creativo) frente a la muerte.

Esta conciencia de la finitud llega por medio del hecho acecido a los que nos rodean y se nos adelantan a este tránsito. "La conciencia de que la muerte es el fin irrevocable no sólo implica una limitación de la vida; es lo que propiamente le da la forma."[46] Es decir, es conciencia de vida, en toda su potencialidad, en toda forma de acción. Por lo que, "la conciencia de la muerte y el saber acerca del origen de la cultura se pertenecen mutuamente."[47]

Se ha analizado que no sólo en la antigüedad, se honraban las sepulturas por temor al regreso del muerto como perturbación de los vivos. La morada de los unos tenía que estar separada del dominio de los otros, para evitar cualquier tipo de contacto, -raíz de esta ambivalencia-, evidenciando el inicio del problema histórico de la conciencia. Para entender la profundidad de esta problemática, he de partir del pensamiento dialéctico de Hegel, quien afirma que la muerte es la negación natural de la misma conciencia. La vía dialéctica que implica esta propuesta, es la superación de la negación, e implica su significación y reconocimiento. Lo que conlleva a la superación del pensamiento de sí mismo –del diseñador-, la autoconciencia de ya no ser quien se pensaba ser. Por lo que establece una vía de reconciliación que otorga singularidad y transfigura el pensamiento y la conciencia misma. En donde la particularidad a la vez se integra a su universalidad. Es un saber de reconciliación, en donde lo universal se convierte realmente en autoconciencia. Que es el saber de sí mismo más íntimo. Ejerciéndola así, como singularidad positiva, como única vía ante la certeza – de la muerte- y como posibilidad objetiva de la vida; lo que reafirma que la muerte se convierta en elemento operativo y objetivo del ser y del hacer productivo y creador. Es un proceso cuya base radica en la reconciliación de la Conciencia Universal con la propia.

De este modo, he de afirmar que la conciencia es la que introduce una nueva relación con la evolución humana, en este caso, desde la reflexión de la muerte –finitud temporal-; y que se reflejará en toda acción productiva humana. Conciencia que permite al ser humano reconocerse como ser mortal y finito; y de la posición particular y de su primordial participación en el mundo en el aquí y ahora. En este eterno

---

[46] Westheim, P. *op. cit.* p. 46.

[47] *Ibídem.*

presente para poder dirigirnos hacia la Unidad con la Conciencia Universal. Proclamando así, la muerte en asociación dialéctica de la naturaleza humana y de vida. "El hombre tiene su origen en la naturaleza, es una parte de ella y, al mismo tiempo, la supera; se comporta libremente con sus propias creaciones, logra distanciarse de ellas, se plantea el problema de su significado y trata de descubrir su propio lugar en el universo."[48]

Dentro de esta naturaleza humana y unidad dialéctica, hemos de reconocer que cuando enfrentamos la muerte –en cualquiera de sus formas- hay una alteración en la conciencia. Hay una alteración fisiológica, en donde se modifica el funcionamiento de los centros nerviosos, que los hace incapaces de dirigir correctamente los mensajes reflejos que reciben, y que los sustrae a la eficacia de esos mensajes. Esta perturbación es una inhibición temporal, para más tarde convertirse en su inverso dinamogénico,[49] en el cual los centros –energéticos- responden de modo desbordado a los mensajes que reciben debido a su extrema sensibilidad. Lo que yo llamaría el surgimiento de una profundización o ampliación de la conciencia por medio de la sensibilidad humana ante la muerte; y que se vive sobretodo en el proceso de duelo. El cual es un proceso dialéctico entre bloqueo y apertura que va condensando la asimilación inevitable de la pérdida y el enfrentamiento a la ausencia.[50] Es una profunda relación que se establece con uno mismo, en la ruptura y desapego de la relación particular (egoica) que unía con el ahora difunto. Es decir, el carácter relacional se manifiesta en forma de ego, en el proceso de aceptación, y del sabernos solos. De este modo, se confirma este proceso dialéctico (la muerte como contradicción) entre el proceso de disociación y asociación de las impresiones recibidas, y que causarán un intenso impacto en toda acción.

El impacto emocional de lo ausente desempeña un papel primigenio en el desencadenamiento de reacciones de perturbación y disociación representando un desorden-ruptura del orden cotidiano, ya que toda

---

[48] Kosik, K. *Dialéctica de lo concreto*. p. 142.

[49] Entendamos dinamogénico como el momento en el que se dinamiza o estimula de nuevo la energía y la fuerza de conexión del sistema nervioso. Se restablece con cierta fuerza el flujo energético. Proceso inverso a la inhibición.

[50] Estas perturbaciones específicas con relación a la muerte se prolongan hasta la institucionalización del duelo; que no es más una serie de transformaciones que permiten asimilar la pérdida y aceptar la ausencia. Desgraciadamente, el temor a la muerte es lo que permite tener poder a la iglesia, y a ciertos aparatos del estado para manipular con su ideología y con perversas tergiversaciones sobre lo humano.

impresión conforma un todo complejo compuesto de multitud de partes aisladas, la disociación divide ese complicado conjunto, separando sus partes por comparación, y así unas se conservan en la memoria, y otras se olvidan. Para posteriormente agrupar los diversos elementos, vulnerando la vinculación natural de los elementos tal y como fueron percibidos." [51] Esta disociación constituye un proceso de primigenia escala en todo el desarrollo mental del hombre que sirve de base al pensamiento abstracto, y a la comprensión figurada, lo que relaciono con el proceso de diseño, ya que la disociación que funge como condición necesaria para la actividad de la imaginación creadora.

Al proceso de disociación le sigue un proceso de cambios de los elementos disociados, el cual se basa en la dinámica de las excitaciones nerviosas internas y de las imágenes concordantes con ellas. En este caso, las huellas de la impresión ante la muerte entran en movimiento, se transforman por la influencia de factores internos deformados y actúa reelaborándolos (los aumenta o los disminuye). Luego, viene la asociación, que consiste en la re-agrupación de los elementos dispersos y modificados, que van de la agrupación subjetiva hasta un ensamblaje objetivo de la imaginación creadora, hasta poder materializar y exteriorizar aquellas imágenes, sentimientos y recuerdos. Todo la psique participa, no es ningún proceso mecánico. Y hay un grado de concentración inconsciente que tiene que emerger frente a la exaltación que provoca la muerte en la conciencia.

Estos procesos no sólo se llevan acabo como respuesta frente a la muerte, sino en todo desarrollo cognoscitivo del diseñador; en toda relación y enfrentamiento de nuestro mundo interior con el exterior. Sin embargo, la muerte provoca cierta particularidad en la relación y movimientos de contenidos psíquicos. La muerte modifica las condiciones del funcionamiento de la mente, pero frente a la disolución que provoca, se erige una reconstrucción que exige la creatividad.

Para ello, se habrá de considerar, que en un momento dado, pareciera un tipo de inhibición de toda productividad, pero luego de esta suspensión (melancólica) que es transitoria, vendría un momento de regresar al mundo, de vincularse de nuevo con la vida, con la creación de un modo 'otro' de verla, después de este enfrentamiento consciente de la temporalidad; marcando un momento único de 'hacer', por lo que el acto productivo emerge a modo de sublimación.

---

[51] Vygotsky, L. *La imaginación y el arte en la infancia.* p. 32.

También se pueden inhibir reacciones de dolor, que es un proceso análogo al regulador de vigilia y del sueño. Hay una particular modulación emocional. Lo que no indica que deje de haber contenidos psíquicos profundos en movimiento. Proceso que se ejerce frente a la polarización vida-muerte, produciendo una modificación generalizada del modo en el que nos relacionamos con el mundo, en espera de una regulación e integración (sensitivo-motriz) suficiente para un reconocimiento del ser y del mundo; proceso que confina un reconocimiento real de nuestra finitud. Reconocimiento de la finitud propia ante la muerte del otro. Reflexión que conduce a la sensibilidad del reconocimiento consciente del otro, traducido en todo proceso creativo en extensión.

Por supuesto, que si hay demasiada o una desbordada reacción ante la muerte se puede perder la vía de cierta eficacia en el desencadenamiento de mensajes sensoriales, cuyos datos se concreten en la creatividad. La muerte capta totalmente nuestra atención, en una primera instancia, hay un impacto profundo, una suspensión de toda relación con el entorno; pasando esta etapa, toda relación con el mundo se vuelca totalmente sensible, renovada, ante la necesidad de continuar en vida. Dependerá de un entrenamiento y del profundo entendimiento que cada uno vaya estableciendo en relación dialéctica con ella. Porque "Si bien no es posible dudar de la realidad del mundo exterior, fuente de excitación, vemos que la sensación no será un dato objetivo de ese mundo, sino resultado de una interpretación subjetiva." [52] Ya que interpretamos el mundo exterior en función de las modificaciones de nuestro mundo interior. Por ello, la creatividad enfocada al caso del diseño, encauzará objetivamente dicha subjetividad. La muerte es un fenómeno objetivo y definitivo, las reacciones, sensaciones y afecciones que provoca y mueve en los vivos serán resultado de una interpretación combinada con la subjetividad, de ahí su particular caudal como material para la creatividad.

La muerte se presenta culturalmente y psicológicamente como una ruptura de equilibrio, a pesar de ser parte del orden natural de las cosas, frente a la que el hombre se reconoce consciente de su aparente impotencia, debilidad y vulnerabilidad, por lo que una de las primeras reacciones ante ella, es un estado de negación y afección que se manifiesta por medio del enojo, del temor, y del pesar. Pero su condición

[52] Chauchard, P. *op. cit.* p. 58.

dialéctica posibilita una depuración y superación del sentimiento (negativo) de la muerte por medio de la creatividad catártica del diseño, ya que permite un salto mortal del pensamiento, al romper las barreras perceptivas, al modificar las relaciones, y al modificar la conciencia. Lo que por supuesto, se verá representado simbólicamente en la narrativa del objeto, al contar de un modo otro los diseños, los objetos, los espacios que reflejarán lo que el hombre piensa de sí en su desarrollo evolutivo.

La muerte como todo período crítico de la vida, es un período de transición, de cambio, de confrontación con la finitud, -aquí en toda la extensión de la propuesta del concepto-, tejida en la impermanencia, en la que surge la necesidad de una reconstrucción interna, ya que emergen a la superficie consciente, -cual licuefacción-, sentimientos vitales, reacciones emocionales y del pensamiento de particular intensidad. También de exteriorización y particular expresión, cuya sustancia y materia retroalimentan los procesos creativos del diseño en particular, y de la vida en general. Por lo que el carácter afectivo que emerge en el proceso creativo tiende a asegurar el impulso del nuevo momento catártico que genera la producción creativa, así el diseño como hecho catártico tiende a liberar o corregir sentimientos e ideas reprimidas o retenidas, (un acontecimiento psicológico como una relación de representaciones) como condición fundamental para el funcionamiento lógico. Esta transformación creativa, es también una modificación interna, ya que al emitir una retención de su manifestación (externa), buscará la vía de exorcizar la emoción negativa. Las emociones se hayan constantemente en estado antagónico, y se desarrollan en direcciones opuestas. En la catarsis se da la descarga de emociones, se da su transformación mutua, y en lugar de ser dolorosas vivencias, lo que sentimos es la sensación elevada y purificadora de apacibilidad, gracias a la conciencia. Transformación del contenido mediante la forma.

Por orto lado, la inhibición severa como un modo de represión no liberada en un momento catártico, tendrá la posibilidad de reaccionar en algún momento liberando las acumulaciones energéticas, ya que la catarsis es una conversión, una preponderancia de la contradicción afectiva que representa una sedación del afecto. Los afectos dolorosos y desagradables se ven sometidos a cierta descarga, a su aniquilamiento, a su transformación en lo contrario, conduciendo a la catarsis, reacción compleja de una transmutación de sentimientos. En el diseño se puede

liberar o descargar esta negatividad, al negarla, se convierte en su contrario: en la afirmación de lo positivo confirmándose en el acto creativo. El diseño es un proceso catártico.

Asimismo el fin como término es catártico. El sentimiento (individual) se transfiere al diseñar un objeto, que al socializarse se transforma, comparte y generaliza. Esta transformación, significa poner fin catárticamente en el acto creativo, lo que hace la gran y radical diferencia, en la conversión (social) del mundo individual en conflicto. Por lo que se corrobora al acto creativo como resolución, y ello es una necesidad en el diseño, y por supuesto, una necesidad de la conciencia.

El diseño como instrumento en la lucha por la existencia (satisfacción de necesidades) cuyo limite es comunicar sentimientos, cambiar y /o potenciar experiencias, hace extensible la posibilidad de liberar ciertos límites biológicos, psicológicos y emocionales. La significación de este hecho, me hace proponer al diseño como catarsis que sistematiza y organiza los estados afectivos, y da salida a la tensión aguda o dolorosa. Ordena funciones psíquicas, y estabiliza después del supuesto desequilibrio; hay un movimiento y remoción de emociones, ideas que sin una vía de salida, -en este caso la acción de diseñar-, permanecerían lastrando la existencia. En su temporalidad consciente, el diseño representa un modo de organización de nuestra conducta en su vía ulterior, el diseñador tiene que sobrepasarse a sí mismo, está obligado a reconstituirse en cada diseño, a ser siempre 'otro', y para el otro, desde de sus convicciones frente a la realidad.

Todo acto creativo es un acto social, ejercido desde lo individual. El diseño se presenta como una refundición de afectos, en donde se ejerce una incorporación personal a la vida social, edificando desde la finitud al propio diseñador, lo que contribuye a la construcción histórica; se va haciendo cultura, se va forjando la historia, y condensando esa realidad.

De este modo, en el proceso de diseño, la muerte como mediación dialéctica permite por un lado, contar con ese material que emerge de estratos profundos de la experiencia, y por otro, comprender las vigencias y caducidades de los contenidos traducidos al objeto, lo que proviene del intento de entender la caducidad inevitable de la vida individual, y por lo tanto de todo lo humano: sus signos, símbolos y significaciones condensadas en los objetos, en la ciudad. Por ello es necesario comprenderse en estos estados de transición, y su potencial

dialéctico para el proceso creativo, ya que fungirán como material legítimo contra el carácter efímero de lo humano, y por lo tanto, a la extensión de la producción de sus objetos.

**De los mecanismos de intercambio (defensa)**

La contradicción afectiva que provoca la finitud de la existencia humana en la muerte, permite entender el lugar de la disociación para su resolución dialéctica y la transformación consciente de afectos que conduce a la descarga en el acto creativo del diseño. Por lo que, se profundizará por medio del psicoanálisis como método dialéctico - vía hermenéutica y de comprensión, en la producción de nuestros objetos, en nuestra ciudad-, utilizándolo como instrumento de acercamiento y explicación de los múltiples fenómenos psíquicos que se experimentan en relación con la finitud como muerte y su superación creativa.

Para ello, se ha de reconocer que frente a la muerte se altera nuestra estructura psicológica, pues el instinto de supervivencia del ser humano es uno de los factores que desencadena el miedo a morir. Dicha alteración distorsiona la percepción consciente de la realidad y disloca el comportamiento, modelando las acciones ante la inquietud que genera la finitud, enfrentando la mortandad de encarnar un ser de necesidad. Este miedo a morir revela el análisis de la emergencia del instinto, como fuyenda a todo aquello que ponga en conciencia la vida, la supervivencia; este paso por la conciencia avecina una serie de reacciones, que conforman parte de los mecanismos de intercambio o de defensa. Son mecanismos de intercambio por la relación establecida desde la finitud como seres de necesidad, en constante relación con el intercambio exterior; en el proceso de asimilación -de objetos-, y el proceso de socialización.

Por supuesto, que estos mecanismos de defensa "traducen en el lenguaje del destino individual las tensiones colectivas y los dinamismos sociales," [53] incluyendo las relaciones sociales, su base (fuerzas productivas, división del trabajo) y superestructura (instituciones e ideologías) de una sociedad. Por lo que se traduce a la emergencia del instinto, al estar en contacto constante con un entorno, y con este

[53] Caruso, I. *op. cit.* p. 198.

contexto (relaciones económicas, políticas, ideológicas, sociales y culturales).

La emergencia del instinto, en las actuales ciudades es evidente, y puesto a prueba a cada instante, y está directamente relacionado con el entorno que sobre estimula conductas y comportamientos; representaciones que a su vez organizan la misma ciudad, y conformarán parte de la conciencia social que geste cualquier acción. Un ejemplo particular de la emergencia del instinto se presenta en los lugares abandonados, desolados, cuyo ambiente lúgubre se torna amenazador, o con un patente o latente riesgo por desconocer lo que uno pueda encontrar dentro. Esto acaece en estos lugares heterotópicos, en donde se lee o interpreta de un modo más cercano a la presencia de la muerte, y las discontinuidades temporales, ya que "la emoción, la inquietud surge en nosotros cada vez que se rompe el equilibrio entre nosotros y el medio ambiente."[54] Por ejemplo, cuando se entra a un edificio abandonado, se presenta todo un cuadro sintomático de descarga de adrenalina, que por una parte funge como instinto de sobrevivencia, mezclado con el llamado instinto de muerte, -freudiano-, ya que se corre el riesgo de una desavenencia.

Freud manifestó la existencia de un instinto que tiende a conservar toda instancia viva y su condensación en agrupación y producción de unidades, y que por lo tanto, debiera existir otro que tendiera a disolver lo constituido por éste, unidades que debieran retornar a un estado primigenio de existencia, cuasi inorgánico, por lo que propuso la existencia de este instinto.[55] Lo cual lo podemos relacionar más efectivamente con el fenómeno físico de la entropía, al considerar que en la transformación de los procesos psíquicos se opone a una modificación retroactiva del pasado, pero que es necesario entender para concienciar las causas. Se dan esos saltos cualitativos espacio-tiempo.

"El propio ser humano está en parte fuera de la vida, participa del instinto de muerte. Sólo desde ahí puede abordar el registro de la vida."[56] Lo que

---

[54] Vygotsky, L. *La imaginación y el arte en la infancia*. p. 62.

[55] "(…) una parte de instinto de muerte se orienta contra el mundo exterior, manifestándose entonces como impulso de agresión y destrucción. De tal manera, el propio instinto de muerte sería puesto al servicio del Eros, pues el ser vivo destruiría algo exterior, animado o inanimado, en lugar de destruirse a sí mismo. Por el contrario, al cesar esta agresión contra el exterior tendría que aumentar por fuerza la autodestrucción, proceso que de todos modos actúa constantemente." Freud, S. *El malestar en la cultura*. p.109. Aunque el propio S. Freud, nos advertía la fragilidad del concepto, se ha desarrollado o ampliado en el mismo campo psicoanalítico por J. Lacan, analizado por W. Reich, Laplanche, entre otros.

[56] Lacan, J. *Seminario 2*. p. 142.

interpreto como un estado continuo de disolución volcado para el cambio consciente. Este instinto de disolución –destrucción- puede volcarse hacia adentro o hacia fuera, la destrucción no en el sentido perjudicial o nocivo, sino en su fin positivo de la muerte que cambia y de la vida que regenera. La destrucción que finiquita –que marca un límite, como ruptura paradigmática- necesario para volver a crear; a modo de un restablecimiento del orden, de fundar nuevos comienzos, de transformar la realidad.

La realidad está tejida de un mundo de contradicciones que impone retos progresivamente al diseñador, y que por mediación entre mundo interior y el exterior, lo pone constantemente a prueba en el ejercicio de su práctica, y es innegable su arrostramiento. No así para los diseñadores y arquitectos idealistas que diseñan para alimentar su desbordado ego, y esto se relaciona más con el principio de placer freudiano. Por lo que dentro de la estructura social de dominación, (principio de realidad), es necesaria la sustitución de estos impulsos negativos, ya que se pospone o se suprime la satisfacción de los instintos. Por ello, es necesaria una vía de canalice esta energía –suspendida-, y se concrete en el proceso de sublimación. La sublimación es un desplazamiento de los instintos hacia alguna actividad socialmente aceptable; promoviendo el sentido de la creatividad. La sublimación activa las tendencias creativas, empieza a tender relaciones otras con el mundo, posee un carácter emergente que rompe el equilibrio de la ambivalencia psíquica y trastorna el movimiento que se puede experimentar como lo normativo por un lado, y lo represivo por otro, de la realidad. Es mudar el fin pulsional hacia la creatividad, como un destino posible de la pulsión. Un desvío controlado hacia un nuevo fin.

El carácter relacional de todo mecanismo de intercambio señala que la ambivalencia es la característica normal de toda existencia humana. Y se requiere de una fuerte organización psíquica para poder realizarse en su lado positivo. De este modo, la dialéctica finitud-creatividad (vida- muerte) permite analizarla, atendiendo y resolviendo la contradicción y el conflicto de dicha relación, ya que 'la muerte es la negación natural de la misma conciencia', afirmaría Hegel.

Por otro lado, la ambivalencia según E. Bleuler, se da en tres niveles: en lo volitivo, lo intelectual, y en lo afectivo. En lo volitivo referente al acto de discernir y elegir motivos como parte de una decisión consciente; en

lo intelectual cuando existen disonancias cognoscitivas; y en lo afectivo cuando una emoción o pensamiento no deja fluir en paz y armonía la acción. En los tres niveles la contradicción tiende a lo negativo, por lo que es necesario establecer la reconciliación. Es decir, la dialéctica de la muerte, establece su reconciliación en vida. La ambivalencia vive de la negación, que es base de la dialéctica misma; "Pero según las leyes de la dialéctica, la reconciliación sólo puede producirse en un tercer nivel, en la negación de la negación."[57] En donde el contenido aparecería en una nueva afirmación, en transformación. La ambivalencia es la coexistencia afectiva, pero se requiere de un gran esfuerzo consciente para lograr esta anhelada transformación al fin positivo, productivo, creativo. "Sólo el pensamiento dialéctico puede dar cuenta de la ambivalencia y mantenerla en la conciencia."[58] Afirmación y negación encontrados en la vida psíquica del diseñador.

Para el diseñador, este carácter dialéctico de la ambivalencia se puede analizar en dos niveles, hacia sí mismo, al saberse mortal, esta conciencia temporal proyectada a lo ulterior, por medio de la imaginación en el acto creativo, en la misma praxis; y en su proyección –temporal- a los objetos que produce y diseña, en el sentido de la conciencia de las vigencias y caducidades simbólicas del objeto para una cultura, y ya inserto en la ciudad. Ambas definen y redefinen la finitud, en la relación con él mismo y con objeto en cada instancia del proceso de diseño. La muerte y el tiempo tejen los contenidos psíquicos y simbólicos que representará el objeto.

Al hablar de vigencias y caducidades, y de lo efímero como conciencia de tiempo, conduce a pensar sobre el diseñar un objeto para su destrucción, pareciera muy contradictorio, o diseñar un objeto para destruir es más complejo aún (como puede ser el diseño de un arma o de una planta nuclear). Es difícil pensar en la finitud del objeto, su muerte al momento de crearlo. Pero necesario es el esfuerzo consciente por parte de diseñador para analizar de la vida útil del objeto, es decir, considerar su fin, su transformación, su deterioro, su muerte, su desaparición, la cual puede ser física –material- o simbólica, su conservación en la memoria colectiva por la vigencia o caducidad significativa. El ser consciente al diseñar para determinadas temporalidades, y no para la eternidad. Y ser respetuoso con los otros seres humanos y animales, con

---

[57] Caruso, I. *La separación de los amantes.* p. 60.

[58] *Ibíd.* p. 69.

el ambiente, con la Tierra. Esto es la conciencia real del tiempo aplicada en la práctica del diseño.

La temporalidad del objeto de diseño presenta cierta ambivalencia como una contradicción que se tiene que resolver dialécticamente. Pues el pensamiento dialéctico le plantea al diseñador las más grandes y profundas exigencias a su mundo afectivo y a su capacidad intelectual frente a la realidad. En donde la ambivalencia se convierte en cualidad del propio objeto. Porque intervienen motivaciones aparentemente incompatibles. Por ello el diseñador, en la mayoría de las veces, evade la desaparición del objeto, su caducidad, su destrucción, su finitud, su decadencia, su deterioro, su desaparición física. Desplazando responsabilidades y el compromiso social del diseño –en la materialidad de sus objetos- frente al mundo, bajo el modo de una formación reactiva que constituye un arma contra sí. Este conflicto revela la evasión de la propia finitud o muerte, el no creer que moriremos, se cree que tampoco nuestros objetos. O una vez aceptada la muerte, se quiere prolongar la existencia individual por medio de la trascendencia de éstos. Lo que abre la reflexión en cuanto en proponer una vía de resolución del diseño en cuanto al carácter efímero, como conciencia temporal en la materialidad del objeto. Esto abre también un amplio horizonte en la reflexión acerca de la memoria simbólica que se conserva de los objetos y los espacios ausentes. Dependerá de esa carga y contenido significativo simbólico que lo mantiene en la mente, y en el acaecer de los días de la comunidad o grupos sociales.

Por otro lado, Freud, en una parte de su obra *El malestar en la cultura,* ha declarado que "El hombre no podía ya mantener alejada de sí a la muerte, puesto que la había experimentado en el dolor por sus muertos; pero no quería tampoco reconocerla, ya que le era imposible imaginarse muerto."[59] Esta imposibilidad ha despertado en el hombre ciertas reacciones afectivas en defensa como la proyección, que consiste en la exteriorización de reproches obsesivos, cuya hostilidad refleja un carácter de defensa; es la negación de haber experimentado un sentimiento hostil, y presenta un carácter de penalidad y remordimiento en forma de privaciones y restricciones, que se disfraza bajo la forma de medidas de protección.

[59] Freud, S. *El malestar en la cultura*. p. 168.

Pero ¿cómo este dolor puede volcarse potencial creativo? Dentro del proceso de diseño como método catártico podemos hablar del dolor como un trastorno del devenir. Cuando contemplamos un sufrimiento psíquico, lo que emerge es el sentimiento objetivado de la propia estimación; el ser se concientiza de sí mismo, y percibe el valor humano más elevado: la vida. Y por lo tanto todas las formas de creatividad.

El dolor al ser un sentimiento menos comunicable a los demás, aleja de cierto nivel de realidad, pero ¿cómo percibimos el espacio en una experiencia dolorosa, o en el proceso de duelo?, ¿cambian las cualidades significativas y simbólicas del mismo?. Por supuesto, dependerá del carácter afectivo y emocional del individuo, el cómo percibe, experimenta y vive un espacio. Porque pareciera que ningún espacio pudiera contener el dolor.

Históricamente han existido analogías fundamentales entre las estructuras mentales arcaicas, oníricas en el sentido filosófico con respecto a la muerte (vida). La palabra muerte nos remite a: lo ausente, lo abandonado, lo olvidado, a lo que ya no está, a la decadencia, a la desaparición, al deterioro, a lo desconocido; y esto conlleva a determinados estados psicológicos y de conflicto afectivo que afectan la conducta, el modo de percepción del espacio, de los objetos, y del mundo en general.

En el conflicto afectivo que produce la muerte, la proyección de 'demonios' se presenta como proyecciones de los sentimientos hostiles que los supervivientes abrigan hacia los muertos. Estos sentimientos poseen un carácter doble: una cualidad afectiva positiva y por otro lado, una hostilidad, que "intentan manifestarse y exteriorizarse simultáneamente en el fenómeno de la muerte, bajo la forma de dolor y de satisfacción. El conflicto entre estos dos sentimientos opuestos se hace inevitable, y como uno de ellos, la hostilidad, es en gran parte inconsciente, no puede el conflicto resolverse por una sustracción de las dos intensidades con aceptación consciente de la diferencia."[60] Por ello, al reflexionar sobre estos temas, se va haciendo más consciente su participación en la vida afectiva –antes evadida-, para su resolución dialéctica, no de oposición, ni diferencia, sino de unidad. Y este proceso termina con la intervención del mecanismo psíquico de proyección, el cual sirve para resolver un conflicto afectivo; es el mecanismo que

[60] Freud, S. p. 78.

transforma el lugar de los sentimientos ambivalentes; y se encarga de la represión de la hostilidad inconsciente, exteriorizándose el temor al castigo de dichos demonios. Pero en realidad no se libra uno de la opresión interior, sino que se cambia por una coerción de origen externo. El punto es hacerlo consciente, para poder utilizarlo como herramienta creativa.

Pero, ¿qué acaece cuando esta hostilidad pareciera proceder del exterior mismo, en analogía con la muerte de esos lugares abandonados, destruidos, deteriorados y sucios de la ciudad? Considero que al ser una referencia analógica de la muerte, lo que la mente realiza es una especie de transferencia psicoanalítica, por ello he de explicar esta interpretación fenoménica de actitud y comportamiento frente al objeto abandonado, en deterioro, en decadencia, que desde 'la pulsión de muerte' freudiana, lleva a reflexionar sobre la creación de nuevos vínculos con el mundo, con nosotros mismos y con el objeto, al intentar darle un lugar en su percepción consciente.

En realidad la 'pulsión de muerte' freudiana es conservadora de vida, pero para ello, el acercamiento con la muerte en inevitable y necesario, para entender la dialéctica que las resuelve en unidad. I. Caruso lo propone más como un 'principio de muerte' que actúa incesantemente en la vida del hombre, y lo coloca en correlación con el principio de historicidad de la existencia humana. Afirmando que "La aparición de la conciencia al nivel de la hominización crea en la naturaleza, por primera vez, una relación fundamentalmente nueva con la muerte, la cual evidentemente no necesita ser igual y enteramente consciente para todos; al contrario, es reprimida fuera de la conciencia (…)."[61]

Todos estos estados anímicos, así como la angustia, la melancolía pueden no haberse manifestado, por lo que subsiste llegando a ser una nueva forma expresiva de las fuerzas anímicas, lo que representa la plasticidad –neuronal-. Por lo que siempre puede ser reconstituido. Así como también pueden ser anulado de modo temporal o permanente. Esta plasticidad de la vida anímica permite que en todo estadio evolutivo, el estado anterior persista en el posterior; confirmando que su sucesión condiciona una coexistencia de estados que se proyectan, en este caso, en el proceso de diseño.

---

[61] Caruso. *op. cit.* p. 59.

## 4.4. La muerte: forma categórica de la inadaptación

Como fue analizado anteriormente, los mecanismos de intercambio (defensa) surgen como inadaptación instantánea para una aparente adaptación y/o resistencia –según sea el caso-, ante una situación amenazante a nivel psíquico, e incluso físico. Evidentemente hay diferentes niveles de la percepción de amenaza por parte del sujeto. El intercambio con el mundo, seres y objeto es efecto del ser un ser de necesidad, del ser finito y estar en una continua adaptación. Pero esta adaptación sólo es temporal, ya que se renueva, se realiza a cada instante, debido a la intervención de este intercambio, agentes del entorno, de los otros, sus conductas y comportamientos dentro de las relaciones ideológicas, económico políticas que están fuera del control individual, -no así su consciente percepción y actitud frente a ello-. Constantemente el ser humano tiene que adaptarse a los procesos económicos, políticos y sociales que rigen los avances tecnológicos, por ejemplo. Entonces, será la inadaptación la promotora del cambio, esa necesidad de moverse o estar en movimiento para avanzar.

El paso a la adaptación (como base profunda de la evolución creadora, según Bergson) está precedida por una inadaptación (base de toda acción creadora, según Vygotsky), movimiento dialéctico que nos confirma en la necesidad en la finitud como intercambio, y al final se concreta su unidad.

Para este análisis de la finitud como muerte, refiero como base los estudios de Vygotsky,[62] quien afirma que en la base de toda acción creadora reside siempre la inadaptación, fuente de necesidades, anhelos y deseos. Comprobando que la inadaptación más humana e históricamente evidente es la finitud, en el sentido de saberse un ser de necesidad, y más específicamente: mortal. Así, la muerte como forma categórica de la inadaptación será la base de toda actividad creadora. Silogismo que proviene de saber que toda necesidad impulsa la creación de objetos y de los medios para satisfacer una necesidad objetiva. El ser finito nos revela seres de necesidad, por lo tanto nos impulsa a realizar acciones productivas, a producir los medios de existencia. Esta lógica de

[62] Vygotsky, L. *op. cit.* p. 35.

la necesidad pone en movimiento todo el proceso imaginativo. La inadaptación surge cuando lo que nos rodea en un momento determinado no coincide con los códigos comunes de comportamiento y conducta que la cultura dispone. Por lo que es necesario reconstruir los motivos que mueven la voluntad de toda acción consciente. Y comprobar la congruencia, consistencia y coherencia de nuestras convicciones, en aquellas acciones frente a las adversidades.

Por otro lado, los casos patológicos se relacionan con determinadas representaciones, generalmente incongruentes y que tergiversan la realidad, encontrando de este modo su expresión anímica. "Toda emoción se sirve de la imaginación y se refleja en una serie de representaciones e imágenes fantásticas, las cuales hacen las veces de una segunda expresión."[63] Lo cual no siempre coincide con la realidad, sin embargo, pueden constituir caminos de resolución, de reflexión o dilatar la posibilidad de concretarse. Es decir, que los caminos anormales –como una continua inadaptación- presentan un germen de creatividad, presentan la bifurcación.

En la historia del hombre surgen distintas manifestaciones de la necesidad de compensar la finitud, es decir, de todas aquellas determinaciones, y limitaciones que caracterizan al hombre, y por lo tanto, a lo humano, al ser un ser de relación y dependencia (limitaciones de la condición humana). Ante ella, el ser humano lucha, se recrea e inventa su mundo, supera límites, y se extiende la posibilidad de realizar y ejercer sus potencias y capacidades. Y éstas proyectadas en múltiples manifestaciones artísticas –arquitectura, pintura, literatura, cine- han revelado este conflicto que la muerte causa al hombre, lo cual he interpretado como una producción dialéctica que incluye a la vida y a la muerte en un perpetuo movimiento, en perenne unidad. No hay modo de entender uno sin el otro, ya que se busca un equilibrio ante tal inadaptación. Cuya concreción simbólica significa su acción vital creativa como necesidad social de ser y hacer ante su finitud, ante el mundo. La muerte al romper toda cotidianidad, quebranta la monotonía, lo cual potencia la cualidad positiva de lo negativo, al remover en la conciencia contenidos para construir nuevos caminos y mirar nuevos horizontes. [64]

---

[63] Vygotsky, L. *Psicología del arte*. p. 257.

[64] Pero en el extremo y desborde de esta reflexión, ¿qué pasa cuando la muerte se convierte en cotidianidad, como lo vivimos diariamente en la ciudad, y en general en el país?, pues la insensibilidad ante la muerte del otro, que no nos sea próximo se convierte en ajena, y por lo tanto la indiferencia tiñe y vela la conciencia de nuestro común destino. Y por lo tanto, se

En algunos casos la producción artística inspirada por la muerte, fungirá como una especie de redención. No como una forma de evasión, sino como de acción prolífica de seguir compartiendo aquí en el mundo, aquí en vida con una conciencia distinta. De seguir construyendo la libertad, en el sentido de actuar conforme a las verdaderas consecuencias de nuestras acciones.

El enfrentamiento a la muerte nos revela la más grande inadaptación del hombre a la naturaleza. Por ello la inadaptación es confrontación exterior e íntima. Exponiéndose así la contradicción histórica de la humanidad. El hombre, mortal por esencia y naturaleza representa la mayor contradicción humana. A esta mortalidad se le ve como una fuerza aniquiladora y ajena a su propia naturaleza, lo cual ha separado de sí al ser humano mismo; y así, despegado de su naturaleza no se reconoce en su unidad divina. Ya que "La muerte conmociona al individuo, y esta conmoción le hace negar la detención de la naturaleza (…)."[65] Busca por medio de sus obras una escapatoria evidenciando su oposición a su misma naturaleza, a menos que haya esta conciencia, y habrá por lo tanto, una resolución dialéctica entre inadaptación y adaptación a la muerte, lo que representa un progreso productivo.

Los contenidos históricos mágicos y ocultos de la muerte suelen ser intelectualizados, poetizados o ritualizados. Y que en momentos de angustia y crisis se suele recurrir para sublimarlas. Lo que nos revela la vitalidad de los desequilibrios y las inadaptaciones de la sociedad. La destrucción de equilibrios representan un potencial creativo en el diseño, aprovecha aparentes patologías y disfunciones, que en realidad, son más normales que anormales y abren camino al impulso vital del porvenir, ya que pueden permitir ver un mundo otro, sembrando las posibilidades de ser otro. Nacimiento de toda utopía.

El potencial creativo que germina de la finitud como muerte, surge de la conciencia de la vulnerabilidad y fragilidad de la vida (precisamente para reforzarla). Ya que la muerte afirma al individuo, lo prolonga en el tiempo; implica una inadaptación- adaptación constante al mundo. El desarrollo de la filosofía de la obra *Espíritu* de Demócrito, y

---

evade de nuevo la condición humana en su unidad dialéctica. Por supuesto, esta pregunta es un tema que tiene otra raigambre, explicación y profundidad histórica. Pero analizar hasta dónde se ha dado el desborde de la institucionalización y administración de la muerte, su separación y marginalidad de lo cotidiano. Y de verdad ver y analizar si después de presenciar o enterarse de las devastaciones de cada día, ¿la vida sigue igual?…

[65] Morin, E. *op. cit.* p. 55.

luego la de la materia de Epicuro abrieron una vía a una concepción universal de la muerte "que aparece como superación de la finitud humana en la totalidad cósmica."[66] La finitud representa así la progresión del individuo en su propia conciencia; conocedora de sus límites y debilidades, asumiendo la inevitable función de la muerte como principio de vida, como marca de un nuevo comienzo, como parte de una Totalidad.

**De la pérdida de la individualidad**

Parte de la raíz de esta inadaptación ante la muerte es alimentada por la idea de la pérdida de la individualidad. Para ello he de aclarar el sentido histórico de esta creencia, su sentido dialéctico, su profundidad psicológica y simbólica que ayuda a configurar su relación con el diseño y la finitud. Por lo que es necesario entender la relación existente entre la individualidad, la conciencia y la muerte.

Considero que dentro de la historia de la humanidad, principalmente en Occidente, no hay momento en el que no se revele la constante inadaptación del hombre ante la muerte, adjetivándola como un hecho ineluctable, increíble, paradójico, una irrupción pasmosa que da escalofrío. Por lo que Freud ha afirmado que "nosotros insistimos siempre en el carácter ocasional de la muerte: accidente, enfermedad, infecciones, vejez avanzada, revelando así claramente nuestra tendencia a desposeer a la muerte de todo carácter de necesidad, a hacer de ella un acontecimiento puramente accidental."[67] Sin embargo, se ha de admitir que la muerte es necesaria para la persistencia de la vida. Es relación con esta finitud la que posibilita la continuidad creativa, de vida. Reconociendo así, dialécticamente la unidad vida-muerte, finitud-creatividad y su mutua fundamentación. Entendiendo así la creatividad originada por la negación de la negación (muerte), como superación. La que es ya actividad vital.

Según Vygotsky[68] los períodos críticos de la vida, se presentan como períodos de transición y reconstrucción de la personalidad, y suelen ser ricos en sentimientos vitales o reacciones emocionales, por lo que serán base e inicio de caminos otros, permitiendo realizar y vivir el cambio. Así,

---

66 *Ibíd.* p. 200.

67 Citado por E. Morin, en *op. cit.* p. 63.

68 Vygotsky, L. *La imaginación y el arte en la infancia.* p. 63.

estos periodos críticos (la separación, la muerte, la pérdida, el dolor) y todo aquello que nos haga arrostramos a nosotros mismos, fungirá como base de transformación consciente de estos estados en vitalidad, bienestar y cobijo humano entre los seres. Por ello he de basarme en esta realidad psicológica para explicar la dialéctica de la unidad vida-muerte, traducida como creatividad- finitud.

La individualidad como signo de singularidad de un ser, ha sido el modo de entender la construcción de la unidad que conforma al humano como ser indivisible, determinado y causal. La individualidad humana se construye concretamente en un perpetuo intercambio con el mundo. Por lo que está en construcción dialéctica en cada momento, en cada acción, en cada decisión. En esta instancia, habría que entender que el desarrollo de la individualidad (complementando lo propuesto en el primer capítulo) aplicada al diseñador se da en 3 instancias, que siguiendo la línea freudiana de Otto Rank[69] propongo: En la 1ra. El diseñador tiene que salir de su aislamiento, e identificarse en su relación social, identificación plena de sí en el mundo; en la 2da. Se caracteriza por los conflictos internos que surgen a causa de la diferenciación del medio, formando fines y normas que difieren de los de su ambiente, y estos conflictos pueden estimular su facultad creadora, y también cierta autocrítica; y en la 3ra. El diseñador forma un mundo para sí mismo, aceptando su propia individualidad, constituyendo la conciencia de ese para sí.
En la primera al salir de su aislamiento, se da el reconocimiento del otro (de su necesidad), y por supuesto, el enfrentamiento a la muerte. Es un dato profundo ya registrado en la conciencia. En la segunda, se puede presentar una ambivalencia afectiva resultado de ese encuentro social, al experimentar la diferencia –con los otros y con el medio-; en donde por medio de los procesos de introyección y proyección se constituye el límite de un yo que comporta un interior y un exterior. Y en la tercera, esta conciencia para sí, implica una aceptación y reconocimiento del ser limitado, finito, mortal, y por lo tanto, contiene ya un germen de su superación dialéctica.

La constitución del diseñador como individuo incluye la relación social, y su construcción como sujeto cognoscente en el proceso de diseño es necesaria para enfrentar y crear a la vez la realidad, permitiendo la

[69] Otto Rank citado por Wolff en *Introducción a la Psicopatología*. p. 37.

diferenciación entre sí y el mundo exterior, por lo que el control relativo de estímulos (el diseñador debe buscar todo aquello que estimula su imaginación creativa), aplaza conductas y comportamientos, modula niveles de participación para su transformación, ya que el funcionamiento mental que regula y se modifica en función de las condiciones impuestas por la realidad, buscará dicha transformación. Este acceso objetivo de la realidad incita una modificación de sus límites y de los contenidos que circunscriben las propuestas de diseño.

Así, como seres finitos (mortales) nos descubrimos en la objetivación social de nuestras prácticas; experiencia concreta experimentada por uno mismo como un proceso particular de desprendimiento al darse a los demás. Experiencia social que permite sensibilizarnos a compartir del mejor modo los saberes con un fin común. La finitud representa la progresión del individuo en su propia conciencia.

El enfrentamiento del mundo interior del diseñador en la realidad, es de fundamental reflexión para entender lo que se propone al mundo desde el diseño para transformarlo, y poder así regular conscientemente los contenidos que funden dicho cambio. Por ello, por ejemplo, es de vital importancia que los ejercicios académicos, dejen de ser supuestos; y más desde las universidades públicas, que se tiene por responsabilidad y compromiso el responder con su servicio a la comunidad, ya que el contacto directo con la gente, sus necesidades relevantes y concretas a resolver, garantizará la eficacia de sus prácticas, y el ejercicio de la resolución de problemáticas desbordadas de la sociedad actual y sus ciudades.

De este modo, se ha de entender que el diseñador dispone de un acceso objetivo a la realidad, que es el único modo de conservarse y a la vez superarse en la individualidad, con las convicciones propias pero enfocadas al bien común. Sometiendo así a la comprobación sistemática sus objetos mediante hechos que construyen el conocimiento en toda relación social, ya que la actividad del pensamiento ejerce su función temporal (en toda relación social) para atestiguar su existencia por medio de la praxis. En donde es de primordial reflexión la conciencia del mundo interno (deseos, fantasías, imaginarios, sueños y ensueños), que proyecta el diseñador en la realidad, ya que serán símbolos compartidos de manera responsable y comprometida con la condición humana, la ciudad, su historia, y con el contexto que determina los parámetros de su actuación.

Cabe aquí hacer una profundización con respecto a los símbolos, y a la muerte desde su condición dialéctica que refuerza la propuesta de la creatividad. La muerte intenta prolongar la vida del individuo de una forma u otra, convirtiéndose en una metáfora, en una imagen –poética- de la vida. Curiosamente, en los vocablos más arcaicos, según Morin,[70] la muerte no existe como concepto, sino se le refiere como un sueño, como un viaje, un tipo de nacimiento, de una enfermedad, de un accidente o hechizo, o como la residencia de los antepasados, lo que evidencia el reconocimiento de su inevitabilidad. Así, la muerte como estado transitorio se asimila a la vida, ya que está llena de metáforas y oscilaciones entre lo real, lo simbólico y lo imaginario que le refieren, por ello cuando acaece se le considera un cambio de estado que modifica el orden de lo ordinario, de ahí el nacimiento de su condición simbólica como muerte-renacimiento, y que refiere su significado a los símbolos de: madre, gruta, vientre, tierra, caverna, casa, tumba, noche, sueño,[71] nacimiento, los cuales estarán en dependencia y relación constante. Estas relaciones simbólicas se han desarrollado dentro de la dicotomía temática del 'doble', en el sentido de muerte- renacimiento, bajo un proceso histórico multidimensional que involucra la necesidad y la creatividad.

Estas mimesis simbólicas de la muerte y del (re)nacimiento han de comprobar que el hombre se esfuerza en "utilizar mágicamente la fuerza engendradora de vida que constituye la muerte, para sus propios fines vitales."[72] Ya que es imaginada como una regresión fetal, seguida de un renacimiento. "La muerte es la fecundidad. Y viceversa, la fecundidad es solicitada por la muerte, apareciendo como fecundadora universal."[73] Esto ha develado la metamorfosis e interrelación histórica que se da entre los cultos de fecundidad y los funerarios, reconociéndola en la naturaleza, donde toda muerte es seguida de una vida nueva.[74] Desde el mismo psicoanálisis, Freud y Jung ya habrían descubierto la universalidad del tema de la muerte-renacimiento.

---

70 Morin, E. *op. cit.* p. 24.

71 Es difícil concebir la propia muerte. En los mismos sueños, generalmente nos despertaremos antes de que por alguna circunstancia –en el sueño- se cause la muerte. Justo en el instante que se está a punto de morir, despertaremos. En el sentido poiético, el sueño germina como la primera apariencia empírica de la muerte estableciendo relación entre lo nocturno y lo subterráneo, evidenciando dicha ambivalencia onírica.

72 *Ibíd.* p. 121.

73 *Ibíd.* p. 122.

74 Este tema ha sido ya investigado y comprobado por Mircea Eliade, ver obras: *El mito de eterno retorno*, y *Mito y realidad.*

De este manera, se confirma que a través de la muerte biológica se manifiesta siempre la dialéctica de lo particular y lo universal. La primera expresa la singularidad de un ser individual, y la segunda la universalidad que unifica a lo humano como especie. La estructura de la individualidad se expresará bajo dos aspectos divergentes: la individualidad que se niega a considerar la muerte como término; y como ciclo que posibilita perpetuar la especie, evolucionar, crear, producir, construir. Y ésta ya es una individualidad universalizada.

En este sentido, lo primero que se pierde con la muerte es la individualidad en este mundo, para abrirse a la universalidad del ser. Entendido en su sentido dialéctico positivo. Y se tendrá que contar únicamente con la objetividad en las acciones realizadas a modo de superación concreta. Forjando una presencia objetiva-subjetiva a modo de huella del tránsito existencial.

La conciencia de esta individualidad universalizada funda ya la universalidad del diseño, en donde el concepto de práctica pondrá en relieve el carácter de la creación humana como realidad ontológica. (punto culminante de la filosofía moderna) por medio de la transformación práctica del mundo.

Este acceso objetivo a la realidad, permite darnos cuenta de que la muerte despierta las emociones y los sentimientos más contradictorios en el ser humano (angustia,[75] dolor, temor y la obsesión). Y según Morin, éstos tienen como denominador común: la pérdida de la individualidad. A condición de querer retener la personalidad por cualquier medio a modo de sobrevivencia. Entonces, "El horror a la muerte es, pues, la emoción, el sentimiento o la conciencia de la pérdida de la propia individualidad."[76] Por otro lado, la relación entre la conciencia, la individualidad y la muerte, es analizada en las teorías de Piaget sobre el animismo infantil, y por de Sylvia Anthony, en *The Child's Discovery of Death: A Study in Child Psychology*; quienes explican que a partir del momento en que el niño toma conciencia de sí mismo como individuo, es cuando se siente aludido por la muerte. Pero en el adulto, la profundidad de la conciencia de sí mismo como individuo, involucra la conciencia de la muerte, y el temor

[75] La angustia ante la muerte provoca reacciones mágicas y tabúes. Pero ¿será por la muerte, o por la vida, que es la que de verdad angustia?, ya que en la muerte, ya no hay necesidad, es transformación. La angustia es por la vida, no por la muerte. Por ejemplo, el movimiento literario de los pesimistas o decadentes representan momentos de oscuridad o de pesadumbre de la vida, no es la muerte en sí, sino desgraciadamente el no saber qué hacer con la vida, el no saber disfrutarla. Por lo que se vive en un constante ensimismamiento auto destructivo, pero que necesita evaporarse por medio de alguna expresión sublimada.

[76] *Ibíd.* p. 31.

se disipa desde el instante en que empieza a debilitarse la afirmación de uno mismo, -en pleno estado de conciencia-, ya que el último residuo de la conciencia de la muerte es el 'yo', para poder integrarse al Todo Universal.

Morin expresa que la afirmación del individuo rige el rechazo a la muerte.[77] Sin embargo, considero que de principio sin reflexión y conciencia sobre la muerte no se puede concebir uno como individuo, como unidad (como ser finito, determinado, limitado). La evasión de esta reflexión y conciencia niega la afirmación del individuo. Por lo que no puede haber pérdida de la individualidad, si no hay reconocimiento de la misma. En otro párrafo de este mismo texto, Morin afirma que "La ceguera de su propia muerte es la ceguera de su propia individualidad, que no obstante existe; la ceguera de la muerte de otro es ceguera de la individualidad de otro, que también existe."[78] Lo que revela una contradicción en sus premisas, ya que si hay un rechazo a la muerte es porque ya hubo conciencia de su existencia, por lo tanto la ceguera ya no es tal. Y por lo tanto se afirma el individuo.

Esta afirmación del individuo por medio del acercamiento a la muerte es por medio de los demás. La muerte es relación social. Hay un reconocimiento –de sí- en la pérdida -de individualidad- del otro. Y abre vía a la conciencia en el reconocimiento de uno mismo como ser mortal, finito. Reconocimiento de la propia individualidad, pero en vida, por lo que se puede transfigurar en afirmación creativa. Es decir, la muerte como una ruptura de una simbiosis afectiva potencia o detona el reconocimiento de capacidades y habilidades humanas. La capacidad de invención permanece despierta en cada individuo, que por el pensamiento y el lenguaje asegura sobre y por la individualidad, la afirmación -espacio-temporal- de la vida.

Sabemos que la conciencia colectiva conforma la individual. Estudios sobre las funciones mentales de sociedades primitivas de Levy-Bruhl han demostrado que "la participación del individuo en el cuerpo social es un dato inmediato contenido en el sentimiento que aquel posee de su propia existencia."[79] Por ello, también otros autores, Ariès, Fracer y Hocart, confirman que el temor a la muerte es bastante menos pronunciado en las sociedades arcaicas que en las contemporáneas. Sin embargo, el nivel

---

[77] *Ibíd.* p. 67.

[78] *Ibíd.* p. 60.

[79] Citado por Morin, E. *op. cit.* p. 40.

de conciencia que se tiene de sí, frente a los demás históricamente ha ido cambiando. Actualmente los egos y el desbordado interés por lo material han nublado la luz de la conciencia, por la creencia y por el miedo de perder posesiones y patrimonios.

Por otro lado, se puede afirmar que el dolor y el temor a la muerte es una relación social directa de reconocimiento y singularización, revertida por medio de la misma conciencia para reconocernos en nuestra unidad dialéctica como individuos finitos y creativos, productores de nuestra propia realidad. El arrostrarse a la muerte implica experimentar un sentimiento particularmente vivo del yo individual -en sí mismo, o proyectado en algún ser u obra del mismo capaces de dominar o compensar el temor-.

De este modo, considero que la conciencia humana de la muerte es uno de los polos de las realidades antropológicas de la vida que se nos revela como una constante, que permite la afirmación del individuo por medio de la realización social, y que es ya el principio de su universalidad.

"El hombre evade, olvida la muerte. Todavía inocente, no ha sabido que esta muerte a la que tantos gritos y plegarias a dirigido no era otra cosa que su propia imagen, su propio mito, y que creyendo mirarla se fijaba en sí mismo."

Edgar Morin[80]

La actitud ante la muerte como evidencia lleva a analizar y presenciar al hombre, ante sus miedos, evasiones, evocaciones, ausencias, así como a entender la construcción de mitos, fantasías e imaginerías tratando de explicarse su existencia y su impermanencia. Pero la muerte sólo vuelve cuando el yo la contempla o se contempla a sí mismo. Instante en el que regresamos con la conciencia más expandida sobre cada uno de nuestros pasos aquí y ahora en la Tierra. Abriéndose entonces las posibilidades (infinitas) de autodeterminación (finita) individual que amalgaman la

[80] Morin, E. *op. cit.* p. 17.

existencia. Y sólo así podremos dirigirnos a la muerte desnuda, sin máscaras, para discernirla en su más pura realidad dialéctica, biológica, finita y temporal que caracteriza y transforma a lo vivo. Comprendiéndola como un ciclo de la espiral de la vida, de la evolución. Y superar el ego que controla la individualidad, que es cuando el tiempo ha desmembrado su propia temporalidad, actuando con integridad y en consecuencia de toda acción y pensamiento en nuestras prácticas, en el diseñar para los otros, junto con los otros... en Unidad.

El pensamiento en la muerte es breve y casi secreto, pero profundo y agudo, por ello me atrevo a proponerlo desde su perspectiva creativa, en el que se conjugan el impulso de vida, voluntad y conciencia. Confirmando la finitud como conciencia de sí, como una afirmación de la individualidad, un reconocimiento que se funda sobre las transformaciones de los estados psicológicos, proyectados en proceso de diseño permitiendo su extensión en la concreción del objeto, y fundando la afirmación del diseñador en sus propias obras.

La muerte no entiende de propiedades privadas, ni de distinciones sociales, sólo anda en secreto, transición que convierte en polvo el orgullo y los torpes ideales de grandeza, y en lamento por aquello que no se realizó en vida. Así, sólo la 'muerte' nos devuelve a la tierra como naturaleza misma, reintegrándonos sin recelo a sus propias partículas, conformando un Todo orgánico del que no queda vestigio, más que el de nuestros propios errores y aciertos como humanidad, y como alma humana.

Recordemos que esta propuesta parte de entender que todo ser humano es un ser finito, es decir un ser de necesidad, de relación e intercambio con el mundo, con otros seres, con sus objetos, con la naturaleza, y el cosmos. Por lo que la creatividad surge como el nuevo modo de relacionar elementos para generar un nuevo modo de conocer, pensar y hacer. De este modo, se entenderá la finitud como unidad dialéctica de las determinaciones del ser humano, de sus objetos y obras. Se ha de recapitular que toda determinación es un sistema de relaciones; intercambio que por supuesto, tendrá un fin objetivo y concreto: la producción de los medios de existencia, revelando el papel primigenio de la creatividad como necesidad productiva.

Todo intercambio analizado desde la finitud genera una relación específica entre los seres, las cosas y la conciencia, ya que la conciencia de toda necesidad revelará el reconocimiento del otro, desde la profundidad de la particularidad que nos hace específicamente humanos. Así, el trabajo, el lenguaje, la conciencia misma, y el modo de relación con el tiempo y la muerte hacen de nosotros una especie única, develando la infinita potencialidad creativa, que alumbrará los caminos y bifurcaciones para superar la actual fragmentación lógico ética de los procesos productivos de la arquitectura y el diseño. Estableciendo la responsabilidad y el compromiso de la construcción del conocimiento objetivo se habrá de fundar sobre la relación que se establece conscientemente con la realidad, argumentando socialmente nuestra práctica, en donde se establezca el compromiso de fundar toda propuesta desde la condición humana, hacer del hombre el núcleo de expansión consciente. Con lo cual concedo al diseño la capacidad revolucionaria de transformación de dicha realidad.

:: C1

La lógica estructural de la finitud revela la gestación del objeto en el acto creativo al entender al ser humano en su determinación. Es decir, en la comprensión de las relaciones que lo estructuran, asegurando su sistematización y operatividad en el proceso de diseño. De este modo, se ha de reconocer la naturaleza lógica del proceso mismo, lo que permite advertir y acatar las determinantes que definen la realidad contextual del

objeto. El proceso de diseño como un proceso de integraciones sucesivas de ideas, imágenes, símbolos, evocaciones, y contenidos (proceso de pensamiento) posee un fin, un orden y una lógica que establece la posibilidad del objeto en la cultura y en la ciudad. Lo que refleja en la creatividad un valor prospectivo y abierto, al llevarse a cabo las continuas orientaciones del objeto, así como los grados posibles de eficacia de su contenido, en los ámbitos: estructural, utilitario, simbólico y formal. Y cuya coherencia lógica con el pensamiento permite dar el salto cualitativo que va de lo abstracto a lo concreto.

Dentro de este carácter concreto, se ha de entender la materialidad del objeto, que se presenta como una estructura lógica dialéctica, que por un lado, representa el desarrollo cognitivo del diseñador, y por otro, la de toda relación social de intercambio. De este modo, se confirma el acto creativo como mecanismo de intercambio como una constante productiva ante la necesidad de relación ontológica del ser. La creatividad en el diseño se define dentro de lo límites de la necesidad que genera. Por ello, se habrá de entender que la condición de realización del objeto como preexistencia bajo la forma de idea, confirma que un objeto no puede ser real, sin antes haber sido posible. A este proceso mental que se ejerce en el diseño se le llama transducción, y que va de lo real (lo dado), a lo posible (lo virtual). El cual es guiado por la reflexión crítica en dos niveles: 1. La crítica de la realidad a superar; y 2. Por la crítica de los conocimientos adquiridos e instrumentos conceptuales del conocimiento a adquirir. Articulando así, lo lógico y lo dialéctico entre lo conceptual y la realidad.

Esta dialéctica permite entender a la finitud –límite- en el diseño como un eje transicional, lo que implica un cambio cualitativo de los actuales modos de pensar y hacer del diseño, estableciendo un principio de conocimiento y reconocimiento, ya que el proceso de diseño es un acto de definición del objeto y del diseñador. Se ha de recordar que la definición como límite y condición de conocimiento posibilita la construcción del objeto y del lenguaje a modo de comprobación. Por lo que he de afirmar que el proceso de diseño es un proceso de autentificación del propio diseñador, es decir, un proceso de recogimiento, proyección y constitución de su conciencia, ya que al diseñar se proyecta constantemente en el mundo en cuanto realidad objetiva, al construir y proponer un contenido que aparece como una síntesis de la progresión del pensamiento. El pensamiento revela así, el movimiento de un contenido como lógica interna objetiva, y la posibilidad revolucionaria del cambio desde la práctica del diseño, que a su vez transforma y construye dinámicamente el Ser. Por lo que en su condición

ampliada, objetiva al ser humano mismo, es decir, lo convierte en función de su conciencia.

La creatividad en el diseño parte de la comprensión de los límites, para así poder traspasarlos estableciendo nuevas relaciones que conforman la unidad de su determinación. Este traspaso de fronteras representa un cambio, una ruptura paradigmática y, por lo tanto una posibilidad epistemológica. Los cambios son transiciones con relación al tiempo permitiendo una observación objetiva y consciente de dicho cambio, lo que evidencia el carácter subversivo de la finitud como límite en el diseño y como base de toda creatividad.

Por otro lado, se ha propuesto establecer el carácter dialéctico de las oscilaciones emocionales de los estados límites de la existencia -angustia, melancolía, soledad-, permitiendo reducir la amplitud de onda y frecuencia negativa, admitiendo su lado positivo. Debido a que son momentos críticos de enfrentamiento consciente de la vida, de arrostramiento a la finitud, así como a la impermanencia de todas las cosas, y por lo tanto a la soledad y a la muerte. Son aspectos existenciales que conforman parte del proceso de realización de la libertad humana, derivado de la elección y del esfuerzo consciente de su superación, para que sus contenidos profundos funden un nuevo comienzo al entender el proceso mental y emocional que los gesta, canalizándolos así, creativamente. Esta dialéctica que encarna la finitud en el intercambio interior y exterior produce una transformación afectiva, que funge como registro psíquico, y a partir del cual se aprecian o deprecian ciertas características espaciales, lo que influirá directamente en la asignación de cualidades, atributos y significados al espacio, y al objeto.

De este modo, desde la tercera acepción semántica de la finitud, se propone el fin en el diseño como: determinación, estructura, explicación, principio de definición, y causa presente. Entendido a su vez como límite semántico que define el objeto; el fin humano y su estructura en la cultura. Fin que organiza el pensamiento y que conlleva un acto de significado. Por lo que el fin es explicación y argumento, revelando al objeto como estructura y proceso. Por ello, se tiene que generar críticamente para concretar una nueva vía de conocimiento del objeto, del espacio, y sobretodo del hombre en su condición humana, como ser sensible, intelectivo y espiritual.

Las funciones del fin están limitadas por umbrales de acción, que se presentan como sucesión de estados de conciencia, determinando los

paradigmas de aplicación como formas de pensamiento, en eficacia operativa y comunicativa del objeto.
Por otro lado, este fin también constituye una finalidad interna del diseñador, de ser en su hacer, reconociéndose ser creativo como fin último universal.

:: C2

En el segundo capítulo, se ha declarado que el diseño es un proceso de integraciones progresivas y de renovación permanente, dirigidas hacia un fin concreto, con un orden y una lógica que establece la posibilidad del objeto como unidad significante en la cultura. Lo que funda y evidencia la relación entre el pensamiento y el lenguaje en la conciencia de lo que se propone desde el diseño. Esto ante la necesidad de explicar los objetos de diseño como responsabilidad social, construyendo esta conciencia relacional en el acto discursivo del diseño. Desde el inicio del proceso, el lenguaje permite la verificación del pensamiento, que va desde la aproximación conceptual (orden de elementos que conforman una totalidad significado a las relaciones internas del objeto), hasta esta explicación del mismo. Lo cual me permitió corroborar que todo pensamiento dirigido en el diseño es social, cuya función es reflexionar sobre la realidad, afirmándolo como contenido objetivo de la conciencia y de la experiencia.

Precisamente, esta necesidad de compartir el conocimiento y la experiencia es la raíz de su carácter objetivo, ya que la experiencia ordena al lenguaje, pero el orden del lenguaje la significa. El lenguaje se convierte en análisis y síntesis del pensamiento, por lo que el diseñador se compromete críticamente con un modo particular de resolver el nuevo objeto, desde la integridad de sus convicciones. El lenguaje como estructura permite concebir al objeto de diseño como unidad semántica, la cual expresa y representa al pensamiento, y en cuya concreción se evalúan los niveles y grados de eficiencia, vigencia y caducidad del contenido, así como del modo de su transmisión e interpretación en la cultura. Así, la finitud como probabilidad permite al diseñador construir al objeto como un modelo estructural, y como unidad significante (contenido-forma), sobre variables abiertas que permitan la asignación de nuevos contenidos significativos hasta su interpretación como posibilidades lógicas referenciales.

Recordemos que la función referencial del lenguaje en el diseño es instrumento racional de conocimiento, que basado en la convención se

relaciona directamente con la explicación del objeto. Por lo que el discurso se constituye como condición narrativa del objeto, explicación y argumento que lo sustenta en su materialidad en la realidad. Por lo que se considera a ésta como referente diegético, es decir, como fondo verosímil que ayuda a entender el objeto, el espacio, al ser humano en su totalidad, como entidad. De este modo, la condición de posibilidad en el diseño reside por un lado, en la pertinencia recíproca entre el saber y el lenguaje, y por otro, en los niveles de verosimilitud y pertinencia que lo caractericen.

En el proceso de diseño se ha de realizar una introspección, en la que se perciben los propio procesos psíquicos como significativos, lo que abre nuevas posibilidades a un tipo superior de actividad interna que se proyectará en el objeto y en el discurso mismo. Introspección que permite al diseñador tener dominio de sus acciones al diseñar, reconstruyendo el proceso selectivo de elementos (individuales y sociales) sobre una base nueva, -rasgo característico de la creatividad-. Lo que va transformando y reorganizando el pensamiento para promover su progreso, ya que dirige el fin de la totalidad del desarrollo mental, que al encontrarse con la sistematización y lógica del razonamiento, surge como necesidad para la construcción del conocimiento concreto y objetivo de la disciplina. Este proceso constituye un cambio cualitativamente nuevo en la conciencia del diseñador como sujeto cognoscente. De esta manera, este carácter epistemológico permite entender el espacio como modelo de coherencia, ya que articula lo mental y lo social, lo teórico y lo práctico, y lo ideal y lo real. Por ello, es fundamental entender la relación dialéctica entre el pensamiento y lenguaje, así como de la conciencia en la práctica del diseño, ya que al hacer conscientes los procesos psíquicos son exteriorizados por medio del lenguaje, revelando el verdadero núcleo del desarrollo mental, que como humanidad nos hará evolucionar, y utilizar el pensamiento de un modo otro en nuestro devenir existencial. El lenguaje corresponde al ser de conocimiento, ya que crea el mundo al significarlo. Por ello, declaro que el diseñador es un productor de escenarios existenciales, potenciando la evocación de paisajes y mundos posibles.

El proceso de diseño como procedimiento de formación y deformación experimental, es decir, de modificaciones de elementos, permite que la narración se constituya como corpus cognitivo con fines edificantes, ya que la narración es fuente de sentido y vía de conocimiento en la afirmación discursiva en la sistematización de los objetos, en donde el diseñador transmite experiencias, remitiéndose a él mismo como testimonio. Esta narrativa funge también como medio de conocimiento, al entender las

relaciones internas del espacio, por un lado; y por otro, las sociales que se concretan al entender la relación de orden del nuevo objeto en la estructura simbólica de la ciudad. La narrativa constituye parte del proceso argumentativo, cuya estructura lógica confirma la explicación del objeto en la realidad. Recordemos que la construcción social de la realidad es la construcción narrativa de orientaciones significativas. Por lo que no hay modo de negar su función primigenia dentro del diseño. La finitud se hace más evidente en el relato, es decir, en las relaciones establecidas a partir de la necesidad de intercambio (visual, espacial, conceptual) que establece una continuidad significativa y diegética, para la interpretación y comprensión del espacio y/o del objeto.

Este capítulo conduce a la reflexión de la necesaria construcción de un nuevo discurso en el diseño, requiriendo una orientación lógica racional que establezca conscientemente el argumento como la construcción de relaciones concretas. Así, la finitud será un canal de manifestación dialéctica de la experiencia, por un lado, la del diseñador, y por otro, de quien vive y usa los objetos, el espacio, completando de este modo en unidad y entidad, su significación simbólica.

Se propone al diseño especular, ya que el espejo ha simbolizado históricamente la reciprocidad de las conciencias. Fenómeno umbral que define los límites y oscilaciones entre lo real, lo imaginario y lo simbólico, que afirma y reitera el lenguaje como hecho social en la construcción del mundo. Este carácter especular asignado al diseño revela la identidad y la reflexión sobre uno mismo, lo cual representa una participación activa del conocimiento de sí dentro de una temporalidad única y específica con la que contamos para ser y hacer. Es arrostrar los limites, las carencias, pero también las hermosas potencialidades que nos caracterizan. Precisamente, la función del reflejo es la interiorización de lo puesto en límite. La región invisible está sólo abierta para quien se atreva a mirar, y hacerse responsable de lo que ahí encuentre, y por supuesto, de cómo utilice ese conocimiento. Estas dimensiones fundan un acto creativo de intercambio con la propia imagen, así como con lo que es íntimamente extraño, que también es conocimiento de sí. Y sólo conociendo y reconociéndose uno mismo, se puede tener la capacidad amorosa de reconocer a los demás.

Los límites representando la definición del espacio –especular- abren dimensiones que están fuera de él, lo que implica la desaparición necesaria de quien mira, representando el desapego y la disolución del ego, ante el verdadero conocimiento de sí, lo que conduce al reconocimiento del otro.

Así, el espejo como estructurante del yo y como reflejo del otro (presente-ausente), representa en el diseño un juego de intermitencias que lo revela como práctica social, estableciendo un constante acto hermenéutico con uno, con el otro, con la realidad. De esta manera, espejo y reflejo, son reflexión que permiten mirarnos en los otros, o mirar a los otros en uno, en comprensión y compasión. El diseño posee un carácter especular que se presenta como una cadena cognoscitiva, que nos dice de la causa, la presencia y la ausencia del sujeto y del objeto. Experiencia que se constituye en el intercambio imaginario de mirar hacia lo ulterior la materialidad del objeto en su construcción social.

El diseño implica la conciencia de ser para el otro, como todo lenguaje; reuniendo el ser individual y el mundo, los otros y los objetos, la natura y el cosmos; reflejo de la relación de este intercambio. Por lo que desde el diseño surge la posibilidad de ser otro, de ser para el otro. En la comprensión del derecho del otro ser humano de vivir mejor, en armonía y en dignidad, enalteciéndolo como ser sensible y espiritual.
Esta experiencia concreta e identificación especular permitirá hacer habitable el mundo, el construir comunidad, profundizando en el conocimiento de lo fundamental de la existencia que debería de revelársenos, al vernos en el otro, frente al otro, ya que una vez que el diseñador se reconoce como ser creativo, en su unidad dialéctica, podrá tener la humildad de reconocer al otro (ser creativo) en su necesidad. Resolviendo así toda propuesta en la renovación y en la unificación de las contradicciones de la realidad frente a la praxis. Fundando el argumento social que sustente al objeto en su materialidad en lo urbano, en la ciudad, en el mundo.

La finitud como fenómeno umbral, se edifica en el reflejo y definición de límites que dan apertura a los canales infinitos de información para la acción; lo que representa una encrucijada estructural en la formación del ser humano, y en la necesidad productiva de su hacer. En el diseño se encuentran lo real, lo ideal, y lo virtual, lo que constituye la unidad y la relación del lenguaje, el reflejo, el imago, y la conciencia.

La finitud establece la medida de relación con los otros, ya que por medio del lenguaje nos transformamos para el otro. Toda relación social estructura nuestro ser y hacer. Por lo que el diseñador se ve obligado continuamente a ser otro, para construir(se) y reconstruirse en su práctica, y poder cambiar el rumbo de sus reflexiones bajo la conciencia crítica de su realidad, ya que el lenguaje como espejo devuelve al mundo su objetividad, al establecer un

canal de comunicación o transferencia abriendo canales dimensionales que potencian la concreción de un fin específico y de acuerdo común, reflejo de uno y de todos. En donde se multiplican los caminos para avanzar hacia un mismo fin. Y en donde uno encuentra –en el reflejo- de los otros, lo que uno ES. Esta identificación especular proclama de nuevo su inicial aserción, la acción de observar el cielo y los movimientos de las estrellas, para construir el conocimiento que nos haga libres en la práctica, reflejo de la verdad del corazón y de la conciencia.

La interpretación es un acto creativo ejercido a partir de esta discursividad del diseño, nos sitúa siempre frente a nuestra finitud, ante nuestros límites; permite la construcción y deconstrucción perpetua de nuevos referentes para conocer y reconocernos en nuestros objetos. Por lo que el carácter finito del acto hermenéutico del objeto, posibilita el medio por el cual construimos cognitivamente el mundo, el real y el posible, conformado una unidad temporal consciente del proceso. El objetivo de todo acto hermenéutico es la comprensión. Y se da en tres niveles, aunque uno conduce al otro a modo de sucesión. 1. La comprensión del objeto, y 2. La comprensión del diseñador mismo como sujeto cognoscente que se realiza en la práctica; y, 3. la comprensión del ser humano para quien se diseña, lo que conlleva a su condición ampliada como objetividad del devenir histórico en su universalidad. Por lo que desde el diseño, necesitamos establecer posibilidades generativas (matrices generativas) que permitan prever el advenimiento de símbolos asignables al objeto una vez materializado e inserto en una comunidad. Y poder expandir el conocimiento y la conciencia desde todo acto de intercambio. En donde, la estructura narrativa del diseño fundando el conocimiento de la causa como el lugar de posibles transformaciones.

La comprensión del 'ser' se da a través del lenguaje, por medio del cual se vislumbra el cómo funciona el mundo, y el cómo actuamos en la realidad. Estableciendo una lógica para la renovación perpetua del discurso del diseño desde el acto creativo fundado por la finitud, lo que permite la constante revisión de las causas, y de los fines de toda acción, conduciendo a la reflexión de quiénes somos y para quienes diseñamos. Dicho de otro modo, la finitud del lenguaje permite entender analógicamente al diseño como un proceso de generación continua por la interacción discursiva (social) de todo acto hermenéutico, y que como un sistema estable y finito da paso a la multiplicidad de la significación, cualidad constitutiva del acto creativo del diseño. La finitud es el límite que el diseñador tendrá que reconocer e interpretar para la elección de paradigmas, códigos y

parámetros epistemológicos en la asignación significativa y simbólica de la producción de sus objetos. Lo que abre la posibilidad de ser otro y ser para el otro, ya que la interpretación conduce a la modificación del hombre. Estar en el límite es estar en frontera, es decir, siempre de frente al otro y para el otro.

Se demostró que la finitud funda la posibilidad del lenguaje al responder a una necesidad práctica y social, ya que nos construimos en el lenguaje y por el lenguaje; en la vía de su entendimiento como determinación racional en la formación de conceptos por medio del carácter experimental del diseño. El cual posee una dinámica interna en su propio desarrollo, permitiendo la formación de conceptos a partir de la experiencia y del material sensitivo, que por medio del contacto social enriquece los procesos psíquicos del diseñador. La conceptualización es una parte activa del proceso intelectual puesta al servicio de la comunicación, del entendimiento y la resolución de problemas. Su función fundamental al igual que el lenguaje es la comunicación. En el diseño será por medio del cual se elabora y reconoce el objeto como operante de significados, en donde el diseñador conoce el objeto y se reconoce frente a él. La finitud, por lo tanto, delimita los parámetros de toda expresión, y representación en el diseño en el tiempo.

:: C3

Por lo que al ser la finitud la unidad de lo que determina lo humano, se ha de considerar la temporalidad como parte de la realidad humano social, que define la posibilidad de lo individual en lo social. Así, la tridimensionalidad del tiempo como forma de la propia existencia humana, se revela al hombre y se constituye en el proceso de objetivación de sus prácticas. Lo que establece la elección del presente en función del futuro como posibilidad. De este modo, el diseño como actividad específica permite al ser humano la comprensión de su propia finitud dentro de este tiempo (aquí y ahora) como conciencia social, ya que es causante de los cambios en la práctica del diseño, manifestándose como una representación del conocimiento histórico. Y sólo el conocimiento marca la dirección de nuestra referencia temporal, dentro de la práctica, ya que el diseñador funda la objetivación de sus prácticas como ser social. En esta conciencia se articulan dialécticamente el pensamiento y la acción reflejada en la práctica del diseño desde el proceso creativo. Y en esta creación objetiva de la realidad (social) se crea al mismo tiempo a sí mismo como ser histórico social, lleno de sentido y potencialidad humana, realizándose el proceso infinito de

humanización del hombre, en donde la creatividad garantiza la continuidad del tiempo.

La finitud permite regresar de modo consciente a uno mismo, a sus acciones y a la cultura para actualizar los contenidos del pensamiento y las reflexiones que lo transforman, reintegrando dialécticamente sus significados, pero también desintegrando todo aquello que ya no es, que ya no nos funciona para nuestro proceso evolutivo. Entonces así, la causalidad finita extiende su temporalidad y se disuelve en lo infinito Universal.

En el diseño, el contenido significativo de la finitud como tiempo subjetivo objetivado se gesta en el proceso interno –mental- del diseñador como percepción sensible, presentándose en el acto creativo como sucesiones temporales, que configuran el objeto y empieza el reconocimiento de sí. Los procesos psíquicos se organizan temporalmente, convirtiéndose en operativo todo aquello que a los sentidos estimula, ya que se filtran por medio de un orden temporal, y en donde la intuición establece una continuidad. La intuición es un saber profundo y significativo de la conciencia, y ésta a su vez, significa síntesis de duración de la razón y de toda acción.
En el diseño la determinación temporal se constituye como unidad, que le da sentido, y se conforma como un criterio de elección y organización en la conciencia de la acción presente, por lo que la finitud prolonga esa interioridad de los estados –internos- en todo acto creativo.

La finitud induce a una creación renovada del objeto, fundando también las ideas que permitan a una inteligencia comprenderlo, así como los términos que servirán para expresarlo y representarlo. Es decir, que en la finitud en el diseño, el tiempo pasa a ser entidad de pensamiento. El pensamiento mismo está tejido por la noción de tiempo, conformando un proceso de estructuración y aprendizaje. Se construye en el tiempo todo conocimiento que habrá de avalar el propio desarrollo práctico del ser humano, del diseñador. Desarrollo que posee un fundamento ideológico, y revela una mezcla intelectual y emocional, así como volitiva y afectiva.
El pensar el tiempo es concretar un orden en el proceso creativo, como sucesión temporal de estados de conciencia que se filtran en la propuesta del objeto diseñado. Por ello, el diseñador tiene la urgente tarea de proponer escenarios existenciales, anticipar (prever) caminos y desarrollos de la vida y de la muerte (física y simbólica) del objeto en la cultura, en su relación social.

La conciencia de la finitud es la experiencia concreta más certera del paso del tiempo, ya que encuentra su límite en el poder hacer aquí y ahora. Diseñar es ordenar la experiencia. La experiencia es un núcleo de aprendizaje sobre uno mismo, del otro, de la cultura, de la ilusión, y de la realidad. Es el modo de verificación de nuestro tránsito en esa realidad, en el que se da un juego de temporalidades en condensación. La experiencia es conocimiento y trasmisión del mismo. Por ello, es necesaria la reflexión del lenguaje con el que se da esta transmisión de información, para enfocarla u objetivarla a un fin concreto. El diseño es un proceso que trasmite y comparte experiencias para optimizar la de los otros. O ya sea que un pueblo o comunidad comparta sus saberes y sus modos particulares de resolver sus necesidades, y que el arquitecto y/o diseñador aprenda o tenga la capacidad y la humildad de entenderlos e interpretarlos, para compartir su propia experiencia con la mayor pertinencia posible.

El acto creativo es un encadenamiento de instantes de decisión y síntesis, en donde el diseñador se percibe como una simultaneidad de acciones instantáneas, al conjugarse distintas temporalidades en un tiempo presente. Debido a que el instante refiere la posibilita del movimiento creativo del pensamiento y la conciencia, al reconocer la plasticidad y flexibilidad de ese cúmulo de temporalidad.

La dimensión existencial de las prácticas del diseño se concreta en la objetivación y mediación dialéctica de su producción social. Por lo que se propone la creatividad como insistencia repetitiva, al crearse permanentemente los modos de existencia, de producción. Por lo que queda entendida en los modos de concienciar todo progreso, al darle orden lógico y simbólico a un espacio, en donde la innovación configure la posibilidad del cambio (como modificación existencial).

El tiempo como construcción lógica permite todo análisis del contexto histórico cultural, así como la organización de la existencia y su estructuración simbólica, porque en el tiempo se construye todo conocimiento que habrá de avalar el propio desarrollo práctico del ser humano, del diseñador. Así, la finitud provoca una creación renovada del objeto, así como los términos que permitan comprenderlo. Por ello, necesario es el ir trabajando sobre el hacer conscientes nuestros patrones mentales, para soltar y deshacernos de su encadenamiento, lo que coadyuvará a evolucionar nuestra práctica, y servir objetivamente a la gente. Siendo capaces de asumir la responsabilidad plena de su existencia social, por lo que se podrá progresar hacia mejores formas de existencia, lo

cual involucra un proceso de constante trabajo. Estableciendo la posibilidad de efectuar elecciones propias con un fin común, en respeto a la individualidad propia y ajena. De este modo, en el diseño, este proceso de pluralidad temporal, como el acto creativo mismo, reclaman el reconocimiento consciente de nuestra finitud y de nuestro desarrollo inscrito en una secuencia temporal, que marca un presente único sobre el cual actuar.

En el diseño, la finitud permite entender que la dialéctica temporal es el desarrollo de una dialéctica ontológica, develando la constitución de esta base productiva, precisamente por el carácter relacional que lo caracteriza, al partir de una necesidad específica. El diseño como actividad productiva está determinado por su fin (causa), por su modo de operar, por los medios y por el resultado que se materializa y se concreta en el objeto. La finitud potencializa la capacidad productiva del diseño como trabajo útil y concreto que se desarrolla dentro de una lógica temporal en sucesión, a partir de la cual se determina una dinámica que proclama el reconocimiento de lo que sucede en el presente y de las necesidades a resolver de una época. Por ello, se ha de recuperar la comprensión de los ritmos de la naturaleza y ciclos cósmicos que rigen la vida, sacralizando todo elemento, marcando las temporalidades armónicas en las que conviva el hombre y la naturaleza en su universalidad, o en su unidad universal.

El desarrollo dialéctico del tiempo legitima el modo posible de estructurar lógicamente el ser social en la producción del diseño. Por medio de finitudes temporales codificamos y creamos escalas para hacer comprensible nuestra existencia. Por lo que surge la necesidad urgente de la comprensión del ser sobre la base de la praxis, en donde se entienda el tiempo como fuerza productiva que determina un tiempo histórico y un tiempo vivido, pero hecho conciencia, es decir, que se convierta en tiempo pensado. Y que partiendo de un análisis crítico de la realidad, demuestre que el único modo de superar esta fragmentación lógico ética del proceso, será por medio de la actividad práctica del diseño realizando su potencial revolucionario. El punto es promover la conciencia del tiempo vivido en el intercambio relacional con el mundo, conjugado en tiempo presente.

El proceso de diseño es movimiento, que gesta la transformación de la realidad desde el acto creativo. Por lo que son las probabilidades las que se analizan, y las leyes que rigen los cambios de las probabilidades en el tiempo. Los cuales se refieren a grandes conjuntos de individuos que interactúan en la construcción objetiva del mundo. Por ello, declaro al

diseño como acción de cambio, como acción revolucionaria de transformación, con el objetivo concreto y consciente de mejorar las condiciones sociales de vida y de convivencia. En donde lo local se reflexione desde esa temporalidad específica del lugar, reconociendo los modos particulares de hacer, para hacer efectivas y realizables las acciones de un cambio global; lo que implica el trabajo inductivo del diseño para reconocerse primero en la particularidad.

La estructura mental configura sus propios limites internos y externos, así como la resolución dialéctica de sus contradicciones. La contradicción es continuidad, es la realidad misma en movimiento. El movimiento del pensamiento que actualiza, aprende y desaprende para poder evolucionar. De este modo, se ha de reconocer dialécticamente que la contradicción es el proceso en el que se revelan las cualidades potenciales de las cosas. En este movimiento hemos de aprender y actuar en consecuencia de la impermanencia de todas las cosas. Y entender dentro de esta continuidad que todo tiene un fin, un término, para así tejer nuevos comienzos. Dejarse fluir en el aquí y ahora. El ser humano siempre ha buscado la continuidad causal al ser un ser de necesidad; las relaciones causales son relaciones temporales, son relaciones finitas que entretejen lo infinito. Dan orden y explicación a toda acción.

El tiempo como sustancia pura de la realidad permite apreciar el objeto en el espacio en toda su potencialidad ontológica existencial. De este modo, el pensamiento, la acción y sus relaciones temporales en el diseño van tejiéndose directamente proporcionales en el sentido presente de la conciencia creativa de toda realidad.

Por otro lado, el saberse mortal es el primer 'saber' que hace al hombre consciente de sí, lo cual puede hacerse extensible a la especie, y en sentido ontogénico respecto al individuo. Entonces, aparece el hombre que se descubre en su hacer, en la organización del tiempo, en la objetivación de sus prácticas, en la división del trabajo, conformando el continuo proceso de humanización. La conciencia del tiempo se revela como temporalidad en la objetivación de las prácticas de diseño; la conciencia crea a cada instante una cosa nueva, lo que confirma la dialéctica entre la finitud y la creatividad, ya que la actividad creadora es acción proyectada a lo ulterior, contribuyendo a crear y modificar el presente, en esta actividad creadora descubre la finitud como su base, ya que antes de las modalidades de posibilidad (porvenir), facticidad (presente) y necesidad (pasado) sabe del sentido del ser. Por lo que se considera la creación de la realidad humana

un proceso ontogénico en donde se logra la unidad entre le ser y el hacer. El carácter dialéctico de la creatividad revela que una característica es primero destruir para dar lugar a nuevas construcciones, fundando así, una relación dialéctica entre un fin y un nuevo comienzo, proponiendo la sucesión de estados de conciencia (duración) como activa y creadora (generación y destrucción).

La finitud funda el devenir, el cual se hace extensible como posibilidad; es la realidad entendida como proceso y cambio, en continuo movimiento. Así, el devenir coincide con el proceso de humanización del hombre. Es movimiento, es cambio, posibilidad en el tiempo. De este modo, para entender ese devenir 'llegar a ser', en necesario partir de un grado de negación de lo dado, negación de la aceptación del mundo existente para poder transformarlo. En donde la finitud en el diseño define, determina, pone fin y establece un nuevo comienzo por medio de la conciencia del tiempo. El tiempo así, es sólo medida de lo humano para concienciar su progreso.

La duración es temporal porque existe una espacialización del tiempo pensado como objetivación consciente e inseparable de la actividad de diseñar como actividad mental. Por lo que he de legitimar que la conciencia del espacio está determinada por nuestra finitud, es decir, en el sentido de los límites corporales y mentales, en donde se empiezan a constituir los esquemas operativos de la experiencia y la percepción. Lo que me permite afirmar que la finitud funda así la relación entre voluntad y conciencia, duración y pensamiento en el acto creativo.

Por otro lado, se propone el término efímero como 1. conciencia del tiempo, que a su vez está estrechamente relacionado con 2. la creatividad, la intención y los procesos de imaginación, inscritos en el carácter experimental del diseño, los cuales condensan, 3. el significado simbólico del objeto, el propuesto por el arquitecto y diseñador, y el asignado por el conceso social al entrar en contacto y experiencia con el espacio, el objeto. De este modo, esta propuesta abarca a toda la producción arquitectónica y de diseño como una responsabilidad social de nuestras prácticas, que involucra en pensar y resolver, -física y simbólicamente-, la vida y muerte del objeto diseñado, al contemplar las posibilidades de su vida útil, su desecho, reciclamiento o reutilización, sus cambios y transformaciones, así como las vigencias y caducidades significativas como atributos y cualidades inscritos en su materialidad.

La creatividad en el diseño y su relación con la finitud-muerte-límite se gesta como método dialéctico, ya que la muerte es la más profunda contradicción humana, y que como determinación fundamental provoca un sentimiento doloroso de la conciencia, por lo que se niega; por ello, desde la dialéctica se devela su potencial y la negación de su negación como superación creativa.

La muerte constituye una limitación de la existencia que permite entender el sentido de todo acto presente, y de todo acto creativo; así como la vía existencial como un tránsito o transición, es decir, la muerte como un tránsito, un pasaje de cambio, un umbral de transformación, entender el potencial que reside en su unidad con la vida, integrándola como parte de su movimiento mismo. El pensar la muerte, es realmente pensar la vida. A la creatividad se le reconoce como una aspiración de los modos más elevados de reflejar la vida. Por lo tanto, ha de definir las formas más elementales: la muerte. Pensar en la muerte hace más humilde.

El acercamiento antropológico propuesto ha demostrado las oscilaciones históricas de la actitud del hombre ante la muerte, y que ha revelando familiaridad, indiferencia, temor, inspiración artística, reflejando la profunda inquietud por la finitud humana. Esta evidencia la relación dialéctica entre la vida y la muerte, en una danza perpetua de creación. Lo que conduce al arrostramiento consciente de uno mismo y sus actos. De esta manera, símbolos, espacios y objetos refuerzan el significado de la indestructibilidad de la fuerza vital, y el pensamiento con respecto a los ciclos posibilitados sólo por medio de la muerte. Por supuesto considerando la psique como parte esencial activa en forma de impulso vital que pone en movimiento y le da sentido a la realidad social. Por lo que a la muerte se le comprende como estructura y construcción social. Pues el ser humano es la única especie, que en esta conciencia del tiempo, entierra a sus muertos, erige y diseña objetos y espacios para abrigar el estado transitorio de la existencia.

La topología de la muerte, considerada como *topos* umbral, es la materialización de la transición, de interconexión e intercambio entre mundos y niveles cósmicos. Es spacio de múltiples interpretaciones de lo imaginario, y de las oscilaciones entre lo visible y lo invisible. Designando espacios cuya concreción simbólica evoca la imagen de la muerte representada como lugar, y en donde la profundidad psíquica, emocional y

sentimental cataliza ciertas etapas del proceso de diseño, expresando y representando toda una plétora de profundos significados arraigados a la vida, a la espiral del tiempo, a nuestra finita existencia. Espacios diseñados para abatir y cruzar los tiempos, para custodiar el siempre porvenir; reflejando las profundas convicciones que nos sostienen frente al mundo, ya que es el último refugio que abriga las esperanzas y las desesperanzas de nuestra finitud material.

Esta reflexión se extiende a la disciplina en general, ya que la arquitectura es la espacialidad de la existencia, escenario de nuestra vida diaria, nuestro escenario existencial. Y de ahí se deriva nuestro gran reto como diseñadores, el ofrecer espacios que enaltezcan la condición humana, y se extienda el reconocimiento de la necesidad del otro en la conciencia. Por supuesto que esta espacialidad incluye la totalidad de la existencia humana.

Se ha analizado cómo el alejamiento de la muerte de su unidad dialéctica con la vida ha permitido la fragmentación de la conciencia. Por ello, la conciencia exige una reconstrucción de nuestra relación con el mundo, y con nosotros mismos. Al ser el hombre un ser de dependencia, finito, pone en constante y a cada instante a prueba la creatividad como una necesidad productiva, y al diseño como un acto volitivo. El ser humano tiene que construir su mundo, y a la vez, construirse su interioridad en el desarrollo de sus estructuras cognoscitivas. Sin embargo, se ha de aprovechar el presente como única probabilidad de lograr y proponer cambios.

Así, la conciencia de estas relaciones, procesos y su transferencia han generado particulares estados que permiten expandir y poner en movimiento desde las más inmediatas reacciones, hasta los más profundos estratos psíquicos, datos e información, confirmando la afirmación de la supervivencia, de la vida -como cualquier modo creativo- frente a la muerte. Por lo que el carácter dialéctico de esta investigación propone la superación de la negación, lo que implica su significación y reconocimiento, estableciendo una vía de reconciliación que otorga singularidad y transfigura el pensamiento y la conciencia misma, y en donde la particularidad a la vez se integra a su universalidad. Funda un saber de reconciliación, en donde lo universal se convierte realmente en autoconciencia, siendo ésta el saber de sí mismo más íntimo. Así, se ejerce como singularidad positiva, como única vía ante la certeza de la muerte, y como posibilidad objetiva de la vida; lo que reafirma que la muerte se convierte en elemento operativo y objetivo del ser y del hacer productivo creador. En realidad es un proceso cuya base radica en la reconciliación de la Conciencia Universal con la propia. De este modo, he de afirmar que la

conciencia es la que introduce una nueva relación con la evolución humana, en este caso, desde la reflexión de la muerte –finitud temporal-; y que se reflejará en todo acción productiva. Conciencia que permite al ser humano reconocerse como ser mortal y finito; desde una posición particular, y de su primordial participación en el mundo en el aquí y ahora. En este eterno presente para poder dirigirnos hacia la Unidad con la Conciencia Universal. Proclamando así, a la muerte en unidad dialéctica de la naturaleza humana: de la vida.

Sabemos que la muerte provoca cierta particularidad en la relación y en el movimiento de los contenidos psíquicos. La muerte modifica las condiciones del funcionamiento de la mente, pero frente a la disolución que provoca se erige una reconstrucción que exige creatividad. Precisamente al momento de regresar al mundo, luego de ese arrostramiento, y vincularse de nuevo con la vida, desde un modo 'otro' de reconocimiento en su unidad con la vida, lo que va marcando un momento único de 'hacer'; por ello se explica cómo el acto productivo emerge a modo de sublimación. Es decir, que su condición dialéctica posibilita una superación del sentimiento (negativo) por medio de la creatividad catártica del diseño, permite un salto mortal del pensamiento al romper las barreras perceptivas, al modificar las relaciones, y la conciencia misma. Lo que por supuesto, se verá representado simbólicamente en la narrativa del objeto, al contar de un modo otro los diseños, los objetos, los espacios que reflejarán lo que el hombre piensa de sí en su desarrollo evolutivo.

La muerte como todo período crítico de la vida, es un período de transición, de cambio, de confrontación con la finitud, tejida en la impermanencia, por lo que surge la necesidad de una reconstrucción interna, ya que emergen a la superficie consciente, sentimientos vitales, reacciones emocionales y del pensamiento de particular intensidad, de exteriorización y particular expresión, cuya sustancia y materia retroalimentan los procesos creativos del diseño en particular, y de la vida en general. De este modo se propone que el carácter afectivo que emerge en el proceso creativo tiende a asegurar el impulso del nuevo momento catártico que genera la producción creativa, y así, el diseño como hecho catártico tiende a liberar o corregir sentimientos e ideas reprimidas o retenidas al relacionar un acontecimiento psicológico como representaciones, lo que se establece como condición fundamental para el funcionamiento lógico. Esta transformación creativa, es también una modificación interna, ya que al emitir una retención de su manifestación (externa), buscará la vía de exorcizar la emoción negativa. La contradicción afectiva que provoca la finitud de la existencia humana en la

muerte, permite entender el lugar de la disociación para su resolución dialéctica y la transformación consciente de afectos que conduce a la descarga en el acto creativo del diseño. Precisamente porque el diseño es un proceso catártico, que puede liberar o descargar la negatividad, al negarla, convirtiéndose en su contrario: en la afirmación de lo positivo confirmándose en el acto creativo como una necesidad de la conciencia. Dialéctica que es conciencia de vida, en toda su potencialidad, en toda forma de acción.

La muerte como mediación dialéctica permite por un lado, contar con ese material que emerge de estratos profundos de la experiencia, y por otro, para comprender las vigencias y caducidades de los contenidos traducidos al objeto, cuya base se encuentra en el intento de entender la caducidad inevitable de la vida individual, y por lo tanto de todo lo humano: sus signos, símbolos y significaciones condensadas en los objetos, en la ciudad. Por ello es necesario comprenderse en estos estados de transición, y su potencial dialéctico en el proceso creativo, ya que fungirán como material legítimo contra el carácter efímero de lo humano, y por lo tanto a la extensión de la producción de sus objetos.

Se comprobó que la inadaptación más humana e históricamente evidente es la finitud, en el sentido de saberse un ser de necesidad, y más específicamente: mortal. Así, la muerte como forma categórica de la inadaptación será la base de toda actividad creadora. La finitud representa dialécticamente el movimiento infinito de adaptación a la realidad, base de todo acto creativo. La unidad dialéctica concreta vida-muerte, significa acción vital creativa como necesidad social de ser y hacer ante su finitud, ante el mundo.

Así, como seres finitos (mortales) nos descubrimos en la objetivación social de nuestras prácticas; experiencia concreta experimentada por uno mismo como un proceso particular de desprendimiento al darse a los demás. Experiencia social que permite sensibilizarnos a compartir del mejor modo los saberes con un fin común. La finitud representa así la progresión del individuo en su propia conciencia, subordinado a la comprobación sistemática sus objetos, ya que la actividad del pensamiento ejerce su función temporal para atestiguar su existencia por medio de la praxis. En donde es de primordial reflexión, ejercer la conciencia del mundo interno (deseos, fantasías, imaginarios, sueños y ensueños), que proyecta el diseñador en la realidad, ya que serán símbolos compartidos de manera

responsable y comprometida con la condición humana, la ciudad, su historia, y con el contexto que determina los parámetros de su actuación.

Considero que la conciencia humana de la muerte permite la afirmación del individuo por medio de la realización social, que es ya el principio de su universalidad. La conciencia de esta individualidad universalizada funda ya la universalidad en el diseño, en donde el concepto de práctica pondrá en relieve el carácter de la creación humana como realidad ontológica (punto culminante de la filosofía moderna), por medio de la transformación práctica del mundo.

La finitud es la conciencia de la relatividad que devela la creatividad humana como realidad ontológica. Y revela su propia legitimidad en el papel del hombre en el mundo, y su posición en el universo. El humano es el único ser vivo que al volverse consciente de sí modifica el mundo y se modifica a sí mismo, ante la necesidad de procurarse los medios materiales de existencia y sostenimiento.

El límite es un camino al descubrimiento, de caminos otros de ser y hacer. Y por supuesto de pensar ese hacer. El límite se convierte en símbolo de lo ilimitado. El ser humano tiene que luchar para que el mundo se abra cada vez más, y se pueda expandir sus capacidades e infinita potencialidad. Ya que tener conciencia de la propia limitación es ir más allá del límite, es superarlo, traspasarlo. Y formar parte de la totalidad del mundo (e incluye ese modo de descubrimiento, es decir, el proceso). A esta apertura pertenece su relación de ser finito con lo infinito, lo que representa apertura al ser, en las que funda la posibilidad del lenguaje, la creatividad, la investigación, y el saber.

El diseño desde la reflexión filosófica permite modificar conscientemente al mundo, ya que el ejercicio del pensamiento critico y dialéctico es necesario para entender las contradicciones que tejen la realidad para poder superarlas en el ejercicio de la conciencia. En donde la creatividad como necesidad productiva es recapitulación, en una cualidad del ser que permite dar apertura a la multiplicidad del ser y gestar desde lo propio modos particulares de diseñar. Precisamente, porque la práctica del diseño posee como rasgo fundamental la ampliación de relaciones, fundándose en el movimiento dialectico con la teoría, sometido al carácter experimental del diseño, en el que se constituye precisamente toda orientación práctica. La práctica del diseño fungirá como determinación de la existencia como transformación de la realidad. Ante la necesidad de imaginar mundos otros, objetos posibles que revindiquen la condición humana en su universalidad.

Se propone al diseño como práctica revolucionaria de transformación. Recordemos que todo acontecimiento revolucionario es coyuntural, es decir, que existiendo una combinación de factores críticos de la existencia, como la actual crisis en la práctica por la fragmentación lógico ética del proceso, se presenta como oportunidad favorable para el cambio (el movimiento de los límites del pensamiento). Se requiere una transformación fundamental capaz de definir de un nuevo modo la relación del hombre con todo lo que es: naturaleza, historia, tiempo, y consigo mismo; si esto no se da, no se puede establecer relación nueva con los otros, en comprensión y solidaridad. A partir de esta transformación fundamental, se confirma la superación como una etapa del progreso lógico del pensamiento. Y este cambio de cualidad, implica o posee un

alcance de enriquecimiento en su desarrollo, que en el sentido ontológico, implica el paso de una cualidad a otra nueva cualidad del ser.
La unidad humana se tendrá que reconstituir desde lo social de la práctica, desde el reconocimiento del otro como una necesidad de la conciencia. La finitud como unidad dialéctica de determinaciones (sistema de relaciones) se revisa en la acción revolucionaria del diseño al considerar la condición humana como base de unificación universal. Así, la finitud permite actuar desde esa coyuntura, al considerar al diseño como práctica revolucionaria, para el cambio de los actuales modos de enseñar, pensar, y hacer del diseño. Y no hay modo, si se no se abren nuevas vías al pensamiento sobre la objetivación de la práctica al poner a lo humano como centro u objeto de estudio. Así, la humanización de su actividad práctica es apertura a la realidad y al ser. Y por lo tanto, el objeto –diseñado- (pensado) es humanizado. Lo real se origina en lo posible de la propuesta de diseño. La relación social del diseño representa la verificación del pensamiento en las formas de objetivación del contenido, lo que constituye el compromiso y responsabilidad de responder a necesidades reales y concretas de la comunidad. Pues no hay responsabilidad que nos sea social. La evolución humana será consecuencia del cambio en la conciencia del hombre en su práctica y del desarrollo cultural. El ser social determina la conciencia.

Los actuales retos económicos, políticos y tecnológicos hacen que proponga como exigencia el despliegue y la realización de las potencialidades en los modos creativos del diseño como fin. Ya que si se olvidan los fines, el diseñador se queda estancado en los medios aniquilando toda posibilidad de ser en su hacer. Olvidarse de los fines conduce a la paralización gradual de la capacidad de reconocimiento del otro ser para quien se diseña, en la comprensión en su necesidad real y concreta, de convertir lo humano en objeto de su pensamiento.

Se entenderá que la propia finitud es encarnada por la necesidad de relación. El desarrollo de la objetividad por medio de la conciencia de la realidad concreta en la que el diseñador ES. Todo conocimiento de la psique humana se tiene que establecer en el análisis de las necesidades del hombre procedentes de las condiciones de su existencia. El carácter dialéctico se revela en este conocimiento como la primera superación de su naturaleza, y representa el primer esfuerzo para llegar a ser hombre, la primera transformación para ser y conocer la realidad sobre las posibilidades que en su actividad productiva se establecen. Por lo que existencia, conciencia y cambio conforman una urdimbre temporal que funge como base del diseño de todo espacio que abriga la vida. Así, para un Ser consciente, existir consiste en cambiar, estar construyéndose continuamente a sí mismo.

La conciencia es un llamado del hombre a sí mismo. Ya que si no es consciente de sus propios procesos mentales, no puede descubrir dichas potencialidades y ejercerlas en su práctica. Para poder caminar en afirmación de la vida, y en el progreso del pensamiento.

Por supuesto, en donde la orientación del diseñador de sí mismo, que no sea como una abstracción (cosa) para ser empleada en el mercado, en donde pierde toda identidad de sí mismo como entidad única, sino que se comprenda como agente dinámico y activo de la cultura, portador de potencias y capacidades, como ser creativo. Que se reconozca en su contradicciones, y en la superación de la limitación. En hacer operativo el conocimiento de sí en su unidad universal. Es realización de sí mismo, al estar en contacto con los hecho fundamentales y raíces de su existencia –finitud-creatividad, que representa la unidad finito-infinito que lo entreteje. Lo que articula la cohesión tiempo -espacio en movimiento, para ver más allá de la apariencia del mundo, y construir desde lo profundo un *topos* objetivo del ser humano en su realidad, para el bien común.

El ser humano sólo puede transformarse a sí mismo de acuerdo con su propia naturaleza, potencial que se transforma de acuerdo a sus posibilidades. Gracias a la conciencia puede darse cuenta de éstas, así como de las limitaciones de su existencia. (Prevé su propio fin: la muerte).
La dialéctica de esta contradicción interna (vida-muerte) impulsa al ser humano a buscar un equilibrio, una armonía. Por lo que el poder liberador de la imaginación creativa tendrá la labor de habitar el mundo (en el sentido de ser y estar). Dar apertura a su mente y corazón, convertirse en la diferencia misma que une y distingue lo existente y el ser; lo trivial y el asombro; el pasado y el futuro; lo real y lo ideal; lo singular y lo universal; lo local y lo global, la libertad y la necesidad. Y evitar y superar todo tipo de fragmentación.

La vida es una consagración e incitación única, que no toma más conciencia de sí, que por su unidad dialéctica con la muerte. En donde la creatividad humana penetra la esencia de los hechos, para dar solución concreta y eficaz al servicio de la vida. Esta capacidad creadora es transformación, y esta transformación se vive en el proceso mismo de diseñar abarcando varios niveles: ontológicos, ambientales, tecnológicos, de enseñanza, y productivos. Transformación que encarna la organización y dirección de sus actos, en la profunda y consciente relación de su actividad con la necesidades sociales. Actividad con sentido en sí misma.

En el acto creativo el hombre se trasciende a sí mismo en su finitud, se eleva por encima de la pasividad y la accidentalidad de su existencia, hasta la esfera de la iniciativa –voluntad- y la libertad. Si no hay movimiento entre la voluntad, el pensamiento y la conciencia no hay cambio. Sin la consciencia de la finitud no hay transformación. Porque no habría superación de la limitación o determinación del ser de necesidad. Ya que en el acto creativo el hombre se trasciende a sí mismo en la apropiación de su propia naturaleza. El movimiento hacia el ser es la constitución misma del hombre en su finitud.

Indispensable es la transdisciplina para consolidar estrategias de enseñanza – aprendizaje, que permitan al estudiante ser consciente de sus propios procesos psíquicos cognoscitivos y capacidades, reconociéndose conscientemente en sus potencialidades dentro del proceso mismo,

y descubriendo en su hacer el ser que es. Como docentes tenemos la responsabilidad de ir proporcionando los conocimientos y el modo de construirlos desde la base dialéctica teoría - práctica, en todo contacto con la realidad.

El diseño operado desde la mediación dialéctica es ya génesis de lo cualitativamente nuevo. En comprensión e identificación con nuestros semejantes, se alcanzará la unificación en donde conviva lo duradero con lo provisorio, lo sublime con lo trivial, el avance con el detenimiento, lo sagrado y lo profano, y tener la capacidad de entender la diferencia para actuar en congruencia y pertinencia con lo que realmente somos. Decisión y elección de cada acción dentro de nuestras vidas y de nuestras prácticas, en las que se construirá la libertad (o la condena) de nuestro progreso evolutivo. Este avance se desarrolla a condición de avanzar hacia el otro individuo, del otro (yo) y de la común pertenencia al mundo.

Entonces podremos entender la arquitectónica de la realidad como *logos* y *polis* como estructura social, de común unidad y construcción. Y revisar constantemente al hacer la pregunta de ¿Quién está realmente construyendo la y en la ciudad?. Ya que actualmente se erigen edificios y construcciones testimonio de arrogancia y soberbia; atados a procesos anónimos. Evidenciando un antagonismo entre la funcionalidad de servicios, al borde del caos o en el caos mismo. Esto contra lo poiético que representa el diseño; estructura poiética que niega a someterse a la dictadura económica de lo intereses privados. La ciudad entonces, seguirá siendo vivo testimonio de los problemas del hombre, en su alienación, enajenación, sumisión, deshumanización. Por ello, ante esta interrogante, se apreciará el acontecer y suceder como continuidad vital, por y para todos, fundándose toda actividad psíquica y espiritual en el centro de su existencia

Y surgirá la conciencia que sin la teoría aplicada, se está en el desborde pragmático ante el consumo y la administración de servicios, en la entre mezcla de la reproducción mecánica de modelos obsoletos y caduceos de la existencia. Ahogados en una ilusión donde se confunden esencias con apariencias, hechos con simulacros, y medios con los fines. Por ello, es necesario no caer en la indiferencia, ni en la ceguera de esas problemáticas que encarecen al ser humano en su diario acontecer. En donde los diseñadores en su veleidad se pierden entre hojas satinadas de revistas que dicen y toman por verdad y parámetro sus miopes visiones, que no van más lejos de la página que están viendo.

La realidad está tejida de un mundo de contradicciones que impone retos progresivamente al diseñador, y que por mediación entre mundo interior y el exterior, lo pone constantemente a prueba en el ejercicio de su práctica, y es innegable su arrostramiento consciente. De ser respetuoso con los otros seres humanos y animales, con el ambiente, con la Tierra. Esto es la conciencia real del tiempo aplicada en la práctica del diseño. Ante una terriblemente hermosa ciudad que nos engulle en el desborde de informaciones, tecnologías y estrategia de consumo inconsciente; por ello, es necesario analizar las problemáticas en su profundidad histórica

(movimiento y crecimiento demográfico, migración, discriminación, explotación) entendiendo y diferenciando causas y efectos. Evitando errores metodológicos de investigación, interpretación y explicación del carácter fenomenológico, e intervenir de forma operativa y estimular la investigación desde el pensamiento dialéctico. Ya que todo acto hermenéutico conduce a la modificación del hombre. Quien ha de interpretar para proponer y establecer fines y comienzos.
Y lograr comprender la ciudad como lugar de articulación de lo diverso en su universalidad, en donde el diseño refleje esa capacidad creativa de ofrecer nuevos modos de conocer el objeto, la ciudad, y al hombre mismo. Llenar de posibilidades y significados la cultura, que permee la misma diferencia que nos hace ser a cada uno, un ser único, auténtico, íntegro e inigualable en su naturalidad originaria. (Lo que excluye cualquier uniformidad y aquiescencia recíproca). Por ello en necesario entender las diferencias y las prioridades, definiendo objetivamente los fines desde el carácter relacional que determina lo humano –finitud-, para vivir dignamente y en calidad atendiendo al ser humano, físico, biológico, mental y espiritual. En el sentido aristotélico de *telos* (propósito, objetivo, fin, intención) lo que motiva la voluntad de lo que se hace. El ser humano como entidad –motivo- de toda producción habrá de conjugar el saber, el hacer y el esperar desde su acción práctica, en donde se constituye como sujeto de conocimiento. Y siempre bajo la elección y decisión que el libre albedrío nos brinda. Precisamente porque el existir como naturaleza significa la posibilidad de elección. Esto significa despertar al presente, y a la responsabilidad que ello conlleva, el reconocimiento de la necesidad de soltar el pasado y construir el porvenir, desde la actualidad del hacer en el presente (el acto de diseñar). Comprenderemos entonces, que en su temporalidad consciente, el diseño representa un modo de organización de nuestra conducta en su vía ulterior, el diseñador tiene que sobrepasarse a sí mismo, está obligado a reconstituirse en cada diseño, a ser siempre 'otro', y para el otro, desde de sus convicciones frente a la realidad. Temporalidad que permite el paso hacia lo siguiente y a lo diferente, a la renovación y a la apertura, a la construcción de paradigmas en donde haya lugar para el asombro, la solidaridad, el amor, la proximidad; en donde no exista lugar para el miedo y la indiferencia, ante la voluntad de poder cambiar nuestra realidad.

Por lo que he de proclamar por la universalidad en el diseño, lo que significa la posibilidad de encuentro concreto entre los hombres en el acto de su creatividad recíproca, desde la conciencia de la finitud, ya que ésta permite el regreso a uno mismo como acontecimiento liberador y fundacional, en la construcción de un 'nosotros' como Unidad. Liberación significa conciencia de la finitud, de las propias necesidades, el reconocimiento de ser un ser de necesidad, y trascenderse en la comprensión del otro. Esta unidad de determinaciones constituyen el sentido genuino del retorno a la naturaleza como esencia de la creatividad, por lo cual fundan su base.

No hay modo de negar las contradicciones de la realidad, son el núcleo de su estructura, por lo que sólo será la vía dialéctica la que permita la reflexión crítica en la que se proponga un cambio y transformación en los modos de enseñar, pensar y hacer del diseño, en el que por medio de la reconstrucción y consideración del ser humano mismo en su potencialidad creativa, permita

vislumbrar caminos de emancipación y libertad en el proceso infinito de humanización. Finitud en donde se asienta al ser humano como determinado entre relación ante las preguntas que surjan de la existencia -presencia- en el mundo, en este presente –aquí y ahora- que abre las posibilidades de construir un mundo desde la infinita posibilidad creativa del diseño. Y poder así experimentar el secreto de lo infinito desde el ser finito. Desde el asombro de ver, sentir, experimentar, conocer; habitar -desde la intimidad- el espacio (vivido y pensado), y así consagrar la espacialización de la existencia, en cuyo núcleo ya se encuentra el espacio teórico y la teoría del espacio. Porque el espacio desempeña una estructuración de una totalidad, de una lógica de un sistema (epistemología del espacio). Ya que sólo reconociendo la pertenencia del hombre al mundo, puede reconocerse y aprehenderse el mundo como totalidad.
Recuperando conscientemente desde lo simbólico toda relación de intercambio, ya que a la luz de la conciencia todo se convierte en sagrado. Ya que la vida no es obviedad, es el verdadero reto de la construcción del ser en su hacer. La muerte pone en duda la obviedad de la vida y convoca al ser humano a la responsabilidad. Sin riegos y apuestas no hay aprendizaje. Lo que representa un salto progresivo en la unidad sistemática interior del conocimiento, que convierte en próspero cada paso, en el que se funda en el cambio de actitud ante la realidad. De no estar encerrado dentro de un sistema que funciona mecánicamente, sino en habitar el mundo, en comunidad.

La libertad radica en la conciencia y responsabilidad de nuestros actos, se asienta en las verdaderas posibilidades de las consecuencias de actuar con la conciencia de las necesidades. La libertad es opción, conquista y posesión, pero no eliminación del riesgo. La aceptación del riesgo implica la aceptación de la finitud base de todo acto creativo que manifiesta lo profunda y concreta que es la existencia humana.

❖

# GLOSARIO

**actitud.** Determinante psíquico de 1ra. magnitud en la orientación que todo individuo toma al respecto a su ambiente; implica motivación de conducta de aversión o propelente hacia personas, objetos y eventos, que están dotados de significado y que suscitan sentimientos desagradables o placenteros./ es un estado psíquico o neuronal de preparación, organizado mediante la experiencia, que ejerce un influjo directivo o dinámico sobre las respuestas del individuo a cada uno de los objetos y situaciones con las que se relaciona.

**actitud catéctica**. Consiste en reaccionar espontáneamente ante los objetos según la gratificación que nos ofrezcan.

**alienación.** Proceso de transformación de la conciencia individual o colectiva, por el que se modifica el sentido de la propia realidad. Estado de ánimo en el que la propia vida produce insatisfacción y un sentimiento de inautenticidad.

**analogía.** Método lógico de aprendizaje; principio formal que establece un orden de racionalidad como condición amplia y productiva, ya que permite vincular lo individual con lo colectivo; atiende semejanzas y diferencias, permite analizar categorías y atributos y encontrar términos de aproximación; permite rescatar y entender las estructuras simbólicas de la cultura y sus formas de lenguaje.

**catóptrico.** Que reflejamos; o referente a un aparato: Que muestra los objetos por medio de la luz refleja. Parte de la óptica que trata de las propiedades de la luz refleja.

**creatividad.** Acto humano de intercambio con el mundo. Es la nueva forma de relacionar elementos existentes para generar un nuevo modo de conocer, pensar o hacer. Necesidad productiva.

**contenido.** Acto de pensamiento, fundamento o significado que determina la forma. Idea o concepto.

**contexto**. Es el conjunto de relaciones económicas, políticas, ideológicas y sociales que determina las condiciones de su inserción de un objeto y los límites de su validez.

**conciencia**. Es ese darse cuenta. Significa un saber profundo, participativo, por el que describimos, reconocemos, o nos damos cuenta de algo inesperado o que no era patente. En otras palabras, hacerse consciente significa enterarse (integrarse o completarse) en estado de atención

concentrada. Puede referirse al propio cuerpo o al estado psíquico, es decir, a los sentimiento y estados de ánimo.

**concreto**. lo que se ajusta al criterio de la realidad. Es el ápice de lo real, de cómo se da la penetración del conocimiento, de la acción que lo modifica, es decir, la acción del diseño que modifica y transforma la realidad.

**contingente.** Que puede suceder o no de modo circunstancial (accidental, aleatorio, posible).

**definición**. Como límite y como condición de conocimiento. Es la construcción teórica y formal del objeto operada por el diseñador al elegir el fin del mismo como necesidad, uso o función, y por lo tanto como intención. Acto de finitud y recurso lógico.

**dialéctica.** Es el método de la reproducción espiritual e intelectual de la realidad, el método de desarrollo, o explicación de los fenómenos sociales partiendo de la actividad práctica objetiva del hombre histórico. Pensamiento crítico que quiere comprender la 'cosa misma', y se pregunta sistemáticamente cómo es posible llegar a la comprensión de la realidad. K. Kosik.

**dinamogénico.** Es el momento en el que se dinamiza o estimula de nuevo la energía y la fuerza de conexión del sistema nervioso. Se restablece con cierta fuerza el flujo energético. Es el proceso inverso a la inhibición.

**diseño.** Designar para un fin. Proceso lógico de orden, que se compone de cuatro instancias, de prefiguración, figuración, configuración y modelización con un nivel de concreción material.

**duración** es el espacio entre el principio y fin de un acontecimiento, hecho u objeto. O la sucesión de estados de conciencia. duración, se ha de referir a la sucesión de los estados de conciencia en el devenir existencial humano, gestando todo acto de intercambio entre lo visible y lo invisible.

**emancipación.** Aquella acción que permite a una persona o grupo acceder a un estado de autonomía.

**esquema.** Es una síntesis, una abstracción; un medio para aprender, analizar, determinar lo concreto. es fuente de correspondencias; se caracteriza por su contenido objetivo, considerándolo como un medio o una etapa intermedia para penetrar en lo real. El esquema es una etapa hacia lo concreto recuperado, analizado, comprendido. Es expresión, representación y resumen del mundo. Es selección de finitudes. Los esquemas son función primigenia del proceso del desarrollo cognitivo, ya que son condensación del orden lógico –en el pensamiento-; un esquema implica el manejo representativo de lo total, es decir, permite ver al objeto como totalidad concreta. Que por medio de

la abstracción permite traducir cualidades, atributos y significados; resume particularidades para mantener el sentido del objeto. Y condensa la viabilidad del objeto como modelo de realización, es decir, su nivel de materialidad y de las relaciones sociales que resume.

**espacio.** dimensión real o imaginaria, formada por los constructos mentales de cada individuo, que definen cierta temporalidad del estadio cognitivo.

**exégesis.** Explicación, interpretación.

**experiencia.** Se presenta como un modo de organizar y estructurar ideas, imágenes, recuerdos, evocaciones. Es como una membrana circundante del ser humano, membrana de perenne transición y de carácter irrepetible en cada uno; es la vida misma e histórica a la vez. Puede ser individual o social. Ofrece el material creativo.

**expresión.** Es lo concreto, la intención, la conceptualización.

**finitud.** Unidad de determinaciones del ser humano, de un objeto o sus obras.

**función.** Condición relacional dentro de la organización de la estructura simbólica de la

**forma.** Síntesis de relaciones. síntesis un resultado de ese proceso de pensamiento de la propuesta del contenido. Es un resultado. Se concreta como una totalidad de determinaciones, como una síntesis en donde la inducción experimental del diseñador afirma el acto creativo, frente a cualquier necesidad y actividades del usuario en el espacio.

**habitar**. Acto social de ser y estar en el mundo. Etimológicamente habitar, derivado del verbo haber. , del *lat. habere,* que significa 'tener o poseer'. Para luego llegar a su derivado hábito, *habitus*, manera de ser. Y finalmente habitar del *lat. habitare*, 'ocupar un lugar', o 'vivir en él'.

**individualidad.** Término de origen medieval que significaba el modo de ser del individuo; su singularidad. Es una serie de particulares relaciones que hacen de cada ser uno irrepetible e inigualable.

**intención.** Es la referencia de la actividad práctica –diseño- a su propio objeto. Es un acto de voluntad, en donde se presupone el ordenamiento de la razón hacia un fin. La intención es consustancial al acto mismo de diseñar, y se le atribuye al diseñador, quien asigna cualidades, atributos y significados.

**identidad.** Principio lógico vinculado con las formas de conocer la realidad. Es una relación. Se comporta como un marco interpretativo que permite vincular entre sí las experiencias pasadas, presentes y ulteriores en una unidad, en caso del individuo, o de un colectivo. Propiedad interna, esencial y objetiva del objeto, cuya exigencia lógica caracteriza toda acción práctica.

**interpretar**: Explicar. Atribuir un significado a una acción o a un suceso. Comprender, entender.

**juicio.** Proceso mental que consiste en comparar dos ideas para conocer sus relaciones.

**lenguaje.** Modo peculiar de representaciones cognoscentes, beneficio de la coexistencia y reflejo de la psique humana; cualitativamente diferente en cada individuo. Alta expresión consciente en el análisis y síntesis del pensamiento/ Modo de expresar o entender una cosa. Medio simbólico de representaciones mentales que da a conocer y pone al alcance actos de significado.

**límite**. Configuración entitativa que hace posible que el objeto sea, que se defina a partir de un contenido como estructura, símbolo, forma o lugar. Es un eje transicional entre paradigmas que involucran formas, lenguajes y significados.

**negatividad.** Capacidad de producir nuevas cualidades y grados evolutivos más altos, permite explicar lo nuevo de un modo materialista como una cualidad del mundo material.

**noúmeno.** Objeto del entendimiento tal como existe en sí mismo, como corresponde a una intuición no sensible, en el pensamiento kantiano.

**objeto.** Se podría considerar como un vehículo, un medio, que más allá de sus funciones precisas, permite evocar creencias, historias singulares e imágenes individuales o colectivas/ también el término se podría admitir como una simple función.

**objetividad**. Es determinar límites, determinar la finitud del objeto, un fin concreto.

**objetivación** como el alcance y la búsqueda hacia un fin (finitud como motivo) común.

**objetivar**. Es poner límites para conocer. El objetivar es un proceso dialéctico, que se define por la correspondencia de las ideas del diseñador con el objeto ligada a la práctica.

**paradigma.** Es un tipo de relación lógica (inclusión, conjunción, disyunción, exclusión) entre un cierto número de nociones o categorías maestras. Un paradigma privilegia ciertas relaciones lógicas en detrimento de otras, y es por ello que un paradigma controla la lógica del discurso. El paradigma

es una manera de controlar la lógica y, a la vez, la semántica (Morin). Serán las configuraciones de las opciones que conforman un sintagma.

**parasíntesis.** Proceso de formación de palabras que intervienen simultáneamente la composición y derivación.

**polisemia.** Propiedad que posee múltiples significados.

**praxis.** Es la determinación de la existencia humana como transformación de la realidad. Es la comprensión de la realidad humano-social como unidad de la producción y el producto, del sujeto y el objeto, de la génesis y la estructura. K. Kosik

**proceso creativo.** Sucesión de instancias que configuran la producción de un nuevo vínculo o relación con el mundo.

**realidad.** Para el pensamiento dialéctico se concibe y presenta, conjunto de relaciones, hechos y proceso, como un todo estructurado, en que también abarca su creación, su estructura y génesis. El hombre sólo conoce la realidad en la medida en que crea la realidad humana y se comporta ante todo como ser práctico.

**realidad social.** Unidad dialéctica entre sujeto y objeto.

**recursión.** Se da cada vez que una operación se aplica sobre las consecuencias de su aplicación.

**referente.** Es aquello a lo que el significado y el significante remiten, apelando a las categorías de la realidad. Permite entender los límites entre los signos y las cosas. Es la presencia de las cosas en la realidad concreta.

**representación.** Lo que da organicidad al objeto, lo hace relacionable.

**revolución** es un cambio profundo en la estructura que se genera frente la descontento de los actuales modos de hacer. Como una acción crítica, es decir, bajo una nueva forma de conocer, pensar y hacer lo que no se está en común acuerdo.

**sentido.** Es la manera de entender una cosa. / sentido humano de las cosas.

**significado**. Unidad del pensamiento. Contenido o concepto. Unidad cultural.

**significante.** Forma o expresión, objeto.

**símbolo** manifestación de una idea o sentimiento en el que se conjugan elementos de la realidad y de la imaginación, cargados de sentido y significados que provocan cierta fuerza, poder y resonancia en el ser humano que los genera; producto de sus posibilidades intelectuales que actualizan su cuerpo y espíritu. Representa un contenido latente a la obviedad.

**sintagma.** Conjunto de elementos que ayudan a contextualizar (espacio-tiempo) un objeto en la búsqueda de un sentido. Captando éste como el que me ayudará a entender o aprender cualidades de un objeto, que a la vez ayudará a ligarlos con otros objetos.

**sustancia.** Es el movimiento mismo de la cosa, o la cosa en movimiento. Comprendidos mediante su explicación**.**

**totalidad.** Es la realidad como un todo estructurado y dialéctico, en el cual puede ser comprendido racionalmente cualquier hecho. Principio epistemológico del conocimeinto de la realidad. En el sentido materialista es creación de la producción social del hombre. La creación de la totalidad como estructura significativa es, por tanto, y al mismo tiempo, un proceso en el cual se crea realmente el contenido objetivo y el significado de todos sus factores y partes.

**uso**. Acción práctica ejercida sobre el objeto, o actividad realizada en un espacio.

**veleidad**. Deseo caprichoso no fundado en ninguna causa razonable / inconsistencia y ligereza en la realización de una cosa.

**voluntad.** dispositivo de poder, de discriminación (juicio), generatriz de la acción, un aparato de decisiones, un traductor de deseos, los cuales a su vez son motivados por esas ideas y representaciones –conscientes- de nuestros procesos de vida, cuya condición de existencia material determina la acción, su bifurcación, su degradación, su manipulación, o su dilatación al cambio.

# BIBLIOGRAFÍA


- Aalto, A. **La humanización de la arquitectura.** Ed. Tusquets. Barcelona. 1978/1982. 75pp.
- Agustín, San. **Sobre el tiempo.** Ed. Folio. España. 2007. 62pp.
- Albiac, G. **La muerte. Metáforas, mitologías, símbolos.** Ed. Paidós. España. 1996. 156pp.
- Althusser, L. **La filosofía como arma de la revolución**. Ed. SXXI. México. 68/2010. 151pp.
- Anthony, S. **The Child's Discovery of Death: A Study in Child Psychology.** Ed. Routledge. Taylor & Francis Group. 1940 / 2000. Gran Bretaña. 233pp.
- Arendt, H. **La condición humana.** Ed. Paidós. Barcelona. 1958/2005. 358pp.
- Ariès, P. **El hombre ante la muerte**. Ed. Taurus -Humanidades. España. 1983- 99. 522pp.
- ----------. **Morir en Occidente.** Desde la edad Media hasta nuestros días. Ed. AH. Argentina. 75/2008. 270pp.
- Aristóteles. **Arte Poética**. Ed. Porrúa. México. 1999. 239pp.
- ----------. **Arte Retórica**. Ed. Porrúa. México. 1999. 239pp.
- ----------. **Ética a Nicomaquea. + Política**. Ed. Porrúa. México. 1967/07. 419pp.
- ----------. **Del hombre genio y melancolía.** Ed. Quaderns Crema. Barcelona. 212pp.
- ----------. **Metafísica**. Ed. Alianza. España. 2008. 416pp.
- ----------. **Física.** Ed. Gredos. Madrid. 1995. 503pp.
- ----------. **Del sentido y lo sensible y de la memoria y el recuerdo.** Ed. Aguilar. Buenos Aires. 1973. 102pp.
- **Arte Funerario. Coloquio Internacional de Historia y Arte.** Vol I y II. Instituto de Investigaciones Estéticas. UNAM. México.1987.
- Arreola, G. **Las ciudades perdidas.** Ed. Ediciones B. Barcelona. 1999. 175pp.
- Artaud, A. **El arte y la muerte. / Otros Escritos**. Ed. Caja negra. Buenos Aires. 2005. 128pp.
- Ávalos, I. **La buena vida**. Ed. GG. España. 2000. 207pp.
- Bachelard, G. **La poética del espacio**. Ed. FCE. México. 1965. 281pp.
- ----------. **La tierra y los ensueños de la voluntad**. Ed. FCE. México. 1964/94. 454pp.
- ----------. **La tierra y las ensoñaciones del reposo**. Ed. FCE. México. 1948/06. 376pp
- ----------. **Estudios**. Ed. Amorrortu. Buenos aires. 2004. 110pp.
- ----------. **El Aire y los Sueños**. Ed. FCE. México. 1943/06. 327pp.
- ----------. **La filosofía del no.** Ed. Amorrortu. 1940/2009. 135pp.
- ----------. **El compromiso racionalista.** Ed. S.XXI. México. 1973/2009. 179pp.
- ----------. **La intuición del instante.** Ed. Siglo Veinte. Buenos Aires. 1980, 171pp.
- ----------. **La dialéctica de la duración**. Ed. Villalar. Madrid. 1978. 172pp.
- ----------. **El racionalismo aplicado.** Ed. Paidos. Buenos Aires. 1978. 194pp.
- Ballestero, M. **La revolución del espíritu. Tres pensamientos de libertad.** Ed. SXXI. España. 1970. 168pp.
- Baudelaire, C. **Las flores del mal.** Ed. Edaf. España. 85/2006. 317pp.
- Baudrillard, J. **Crítica de la Economía Política del signo**. Ed. S. XXI. México 1974. 263pp.
- ----------. **El intercambio simbólico y la muerte.** Ed. Monte Ávila. Caracas. (1980?). 257pp.
- ----------. **Sistema de lo objetos**. Ed. S.XXI. México. 1969. 229pp.
- Benjamin, W. **Tesis sobre la Historia**. Ed. Itaca + UACM. México. 2008. 118pp.
- ----------. **La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica.** Ed. Itaca. México. 2003. 127pp.
- ----------. **Imaginación y sociedad: Iluminaciones.** Ed Taurus. Madrid. 1980. 221pp.

- ----------. **Origen del Trauerspiel Alemán**. Ed. Gorla. Buenos Aires. 2012. 281pp.
- Berger, P. **La construcción social de la realidad.** Ed. Paidós Ibérica. Barcelona-México1998. 313pp
- Bergson, H. **Ensayos sobre los datos inmediatos de la conciencia.** Ed. Sígueme. Salamanca. 1927 / 1999. 166pp.
- ----------. **Materia y memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu.** Ed. Cactus. Buenos Aires. 2006. 280pp.
- ----------. **El pensamiento y lo moviente.** Ed. La pléyade. Buenos Aires. 1972. 188pp.
- ----------. **La evolución creadora.** Ed. Cactus. Argentina. 2007. 366pp.
- ----------. **Memoria y vida**. Ed. Alianza. España. 2004.177pp.
. Berndt, H., Lorenzer, A., Horn, K. **La arquitectura como ideología.** Ed. Nueva Visión. 1974. 142pp.
- Beuchot, M. **Hermenéutica, Analogía y Símbolo**. Ed. Herder . México. 2004. 191pp.
- ----------. **Tratado de Hermenéutica analógica**. Ed. UNAM+ Itaca. México. 2000. 204pp.
- ----------. **Perfiles esenciales de la hermenéutica.** Instituto de Investigaciones Filológicas. UNAM. México. 2005. 121pp.
- ----------. **Historia de la filosofía del lenguaje.** Ed. FCE. México. 2005/2013. 327pp.
- ----------. **Dialéctica de la analogía**. Ed. Paidós. México. México. 2016. 134pp.
- Bloomer, K C. y Moore, C W**. Cuerpo, memoria y arquitectura**. Ed. Blume. España, 1982. 159pp.
- Bollnow, **Hombre y espacio,** Ed. Labor. Barcelona, 1969. 273pp.
- Bonta, J.P. **Sistemas de significación en la arquitectura.** Ed. G.Gilli. Barcelona. 1977. pp.
- Boudon, P. **Del espacio arquitectónico. Ensayo de epistemología de la arquitectura**. Ed. Víctor Leru, S.A. Argentina. 1980.148pp.
- Boullé, Ettiene. **Arquitectura. Ensayos sobre el arte.** Ed. GG. Colección Punto y Línea. Barcelona. 1985. 167pp.
- Burton, R. **Anatomía de la melancolía.** Ed. Alianza. España. 2008. 491pp.
- Calvino, I. **Las ciudades invisibles**. Ed. Siruela. España. 1998. 171pp.
- Caruso, I. **La separación de los amantes**. Ed. SXXI. México. 1970. 313pp.
- ----------. **Psicoanálisis dialéctico.** Ed. Alianza. Madrid. 1969. 208pp.
- ----------. **Psicoanálisis. Lenguaje ambiguo.** Ed. FCE. México. 1966. 217pp.
- Cassirer, E. **Antropología Filosófica.** Ed. Fondo de Cultura Económica. México, 1945. 355pp.
- ----------. **Filosofía de las formas simbólicas**. Ed. FCE. México. 1971. 311pp.
- ----------. **Efecto y esencia del concepto símbolo.** Ed. FCE. México. 1989. 215pp.
- Cassigoli, A. y Villagrán, C. **La ideología en sus textos: Antología**. Tomo I. Ed. Marcha Editores. México. 1982. 277pp.
- ----------. **La ideología en sus textos: Antología**. Tomo II. Ed. Marcha Editores. México. 1982. 263pp.
- ----------. **La ideología en sus textos: Antología**. Tomo III. Ed. Marcha Editores. México. 1982. 214pp.
- Cháves, N. **El diseño invisible**. **Siete lecciones sobre la intervención culta del hábitat humano.** Ed. Paidós. Buenos Aires. 2006. 134pp.
- Chevalier, J y Gheerbrant, A. **Diccionario de símbolos.** Ed Herder, Barcelona. 1986. 1107pp.
- Clifford, **La interpretación de las culturas.** Ed. Gedisa. Barcelona. 1973/2003. 387pp.
- **Colección Arquitesis**, núm. 5. Barcelona. 1999. 183pp.
- Constante, A. y Flores, L. (coordinadores). **Miradas sobre la muerte. Aproximaciones desde la literatura, la filosofía y el psicoanálisis.** Ed. UNAM + ITACA. México. 2008. 278pp.

- ----------. (coordinadores). **De olvidados y excluidos. Ensayos filosóficos sobre la marginalidad.** Ed. ITACA + Universidad Autónoma del Estado de Morelos. México. 2007. 180pp.
- Coromines, J. **Breve Diccionario etimológico de la lengua castellana**. Ed. Gredos. Madrid. 1961/2008. 596pp.
- Coveney, P, y Highfield, R. **La flecha del tiempo. La organización del desorden.** Ed. Plaza & Janes. Barcelona. 1992. 488pp.
- Curtis, W. **La arquitectura moderna desde 1900**. Ed. Phaidon. 1986/ 2012. 736pp.
- Dastur, F. **La muerte. Ensayo sobre la finitud**. Ed. Herder. España. 2008. 243pp.
- De Anda, E. **Historia de la arquitectura mexicana.** Ed. GG. España. 1995. 251pp.
- Deleuze, G. **Imagen- tiempo.** Ed. Paidós. España, 1986. 391pp.
- ----------. **Imagen –movimiento.** Ed. Paidós. España, 1984. 318pp.
- Durand, G. **La imaginación simbólica**. Ed. Amorrortu. Argentina. 1968. 147pp.
- Eco, U. **La estructura ausente**. Ed. De Bolsillo. México. 2006. 446pp.
- ---------. **Semiótica y Filosofía del lenguaje**. Ed. Lumen. España. 1990. 355.
- Eisenstein, S. E. **Hacia una teoría del montaje. Vol II.** Ed. Paidós. España, 2001. 206pp.
- ----------. **Hacia una teoría del montaje. Vol I.** Ed. Paidós. España 2001.258pp.
- ----------. **El sentido del cine.** Ed. La Reja. Buenos Aires, 1958. 198pp.
- ----------. **La forma del cine**. Ed. S.XXI. México, 1986. 241pp.
- Eliade, M. **Lo sagrado y lo profano.** Ed. Paidós. México/Barcelona. 1998. 185pp.
- ----------. **Herreros y alquimistas**. Ed. Alianza. España. 1974. 208pp.
- ----------. **El mito del eterno retorno.** Ed. Emecé. Buenos Aires. 2001. 103pp.
- Elias, N. **La soledad de los moribundos.** Ed. FCE –CENZONTLE. México. 1982- 2009.139pp.
- Engels, F. **El papel del trabajo en la transformación del mono en hombre.** Ed. Gernika. México. 2008. 197pp.
- ----------. **Introducción a la dialéctica de la naturaleza.** Ed. Gernika. México. 2008. 197pp.
- ----------. **El origen de la familia, la propiedad privada y el estado.** Ed. Colofón. México. 2011. 207pp.
- ----------. **Ludwing Feuerbach y el fin de la filosofía alemana.** Ed. Gernika. México. 2008. 197pp.
- Erasmo, **Elogio de la Locura.** Ed. Alianza. España. 84/2008. 197pp.
- Espuelas, F. **El claro en el bosque. Reflexiones sobre el vacío en arquitectura.** Ed. Patronato Fundación Caja de Arquitectos.
- Farías-van Rosmalen, C. **Anatomía de una mente visionaria obsesionada por el presente: Rem Koolhaas.** Tesis Doctoral. Posgrado de Arquitectura UNAM. 2003. 773pp.
- Fernández, R. **Gestión Ambiental de Ciudades.** Ed. PNUMA. México. 2000. 335pp.
- Ferrater, J**. El ser y la muerte. Bosquejo de filosofía integracionista.** Ed. Alianza. España. 1988. 192pp.
- Földényi, L. F. **Melancolía.** Ed. Galaxia Gutenberg. España. 2008. 373pp.
- Foucault, M. **Las palabras y las cosas**. Ed. S. XXI. México. 1968. 375pp.
- ----------. **Vigilar y castigar.** Nacimiento de la prisión. Ed. SXXI. México. 76/2005. 314pp.
- ----------. **La hermenéutica del sujeto.** Ed. FCE-A. Argentina. 2009. 539pp.
- ----------. **Historia de la locura en la época clásica I.** Ed. FCE. México. 67/2000. 575pp.
- ----------. **Historia de la locura en la época clásica II.** Ed. FCE. México. 67/2000. 411pp.
- ----------. **Los anormales**. Ed. FCE. México. 2010. 350pp.
- ----------. **Enfermedad mental y personalidad.** Ed. Paidós. Barcelona. 1984. 122pp.
- ----------. **El pensamiento del afuera.** Ed. Pre-textos. España. 2008. 82pp.
- ----------. **El nacimiento de la clínica**. Ed. SXXI. México. 2009.293pp.
- ----------. **El orden del discurso.** Ed. Tusquets. México. 2009. 80pp.

- ----------. **La arqueología del saber.** Ed. SXXI. México. 1970/2010. 273pp.
- ----------. **La verdad y las formas jurídicas**. Ed. Gedisa. Barcelona. 1978/2010. 191pp.
- ----------. **El cuerpo utópico / Las heterotopías.** Ed. Nueva Visión. Buenos Aires. 1994/2010. 111pp.
- Freud, S. **Psicología de las masas.** Ed. Alianza. España. 1969 – 2008. 213pp.
- ----------. **Psicopatología de la vida cotidiana**. Ed. Alianza. España. 1966-2008. 332pp.
- ----------. **El malestar de la cultura.** Ed. Alianza. España. 1966-2008. 309pp.
- ----------. **Introducción al psicoanálisis.** Ed. Alianza. España. 1967-2007. 530pp.
- ----------. **Tótem y tabú.** Ed. Alianza. Madrid. 99/2003. 206pp.
- ----------. **El yo y el ello.** Ed. Alianza. Madrid. 1973/2009. 223pp.
- ----------. **Psicoanálisis del arte**. Ed. Alianza. Madrid. 1970/2008. 253pp.
. ----------. **Introducción al narcisismo y otros ensayos.** Ed. Alianza. Madrid. 1973/2005. 165pp.
- Freud, A. **El yo y los mecanismos de defensa.** Ed. Paidós. México. 1961/2011. 199pp.
- Fromm, E. **Del tener al ser: Caminos y extravíos de la conciencia**. Ed. Paidós. México. 1992. 168pp
- ----------. **Humanismo Socialista.** Ed. Paidós. Buenos Aires. 1971/90. 480pp.
- ----------. (et. al.) **La soledad del hombre**. Ed. Monte Ávila. Venezuela. 1970. 296pp.
- ----------. **El concepto de hombre en Marx.** Ed. FCE. México. 61/2000. 272pp.
- ----------. **Ética y psicoanálisis.** Ed. FCE. México. 1953/2016. 296pp.
- ----------. **Anatomía de la destructividad humana**. Ed. SXXI. México. 1975 – 2009. 507pp.
- ----------. **El corazón del hombre.** Ed. FCE. México. 1964 // 2010. 179pp.
- ----------. **Psicoanálisis de la sociedad contemporánea**. Ed. FCE. México.1956/ 2014. 308pp.
- ---------- (et.al). **La soledad del hombre.** Monte Ávila Editores. Venezuela. 1985. 296pp.
- Földényl, L. **Melancolía**. Ed. Galaxia Gutenberg. Barcelona. 84/2008. 373pp.
- Fusco, R. de. **Arquitectura como mass médium**. Ed. Anagrama. Barcelona. 1970. 190pp.
- Geertz, C. **La interpretación de las culturas.** Ed. Anthropos. Barcelona. 1990. 206pp.
- Giedion, S. **La arquitectura fenómeno de transición. Las tres edades de la arquitectura.** Ed. GG. 1975. 379pp.
- ----------. **Espacio, tiempo y arquitectura.** Ed. Dossat. España. 1982. 825pp.
- ----------. **El presente eterno: Los comienzos de la arquitectura**. Ed. Alianza. Forma. España. 1981. 535pp.
- Gilli, M. **La última casa.** Ed. GG. Barcelona. 1999. 156pp.
- Gordon V. C. **Evolución social.** Ed. Plaza & Valdéz. UNAM. México. 1988. 183pp.
- Gramsci, A. **Introducción a la filosofía de la praxis.** Ed. Fontamara. México. 1999. 103pp.
- Grassi. G. **Arquitectura: lengua muerta y otros escritos**. Ed. del Serbal. España. 2003. 133pp.
- Hagerman, O. **Oscar Hagerman. Arquitectura y diseño**. Ed. Arquine + UNAM +CONACULTA. Méxiocio 2014. 253pp.
- Hall, E. **La dimensión oculta.** Ed. Siglo XXI 255pp.
- Hegel, G. **La Fenomenología del espíritu**. Ed. FCE. México. 1966. 483pp.
- Heidegger, M. **El ser y el tiempo.** Ed. Universitaria. Santiago de Chile 2002. 497pp.
- ----------. **Construir, habitar, pensar**. Artículo. 1951. Buenos Aires.
- ----------. **El concepto de tiempo**. Ed. Herder. España. 2008. 142pp.
- ----------. **Los conceptos fundamentales de la metafísica: mundo, finitud y soledad.** Ed. Alianza. España. 2007. 446pp.
- ----------. **¿Qué significa pensar?.** Ed. Caronte- Filosofía. Argentina 2005. 230pp.
- ----------. **Identidad y diferencia.** Ed. Anthropos. España. 2008. 194pp.
- ----------. **Hitos**. Ed. Alianza. España. 2007. 400pp.

- Heller, A. **Teoría de las necesidades en Marx.** Ed. Península. Barcelona. 1978-1986. 182pp.
- Hernández-Pacheco, J. **Friedrich Nietzsche: Estudio sobre vida y trascendencia.** Ed. Herder. Barcelona 1990. 400pp.
- Hertz, R. **La muerte. La mano derecha**. Ed. Alianza + CONACULTA. México. 1990. 146pp.
- Holahan, C. **Psicología Ambiental.** Ed. Limusa. México. 2004. 467pp.
- Inzua, M. **Simbolismo, fundamento ideológico del proceso de diseño de un objeto arquitectónico**. Tesis Licenciatura. UNAM. Facultad de Arquitectura. México. 2006. 304pp.
- ----------. **Del diseño al objeto arquitectónico. representación de la voluntad y libertad humana.** Tesis de Maestría. UNAM. Facultad de Arquitectura. México. 2009. 177pp.
- Jacobs, J. **The death and life of great american cities**. Ed. Random House. New York. 1961. 458pp.
- Jankélévitch, V. **La muerte.** Ed. Pre-textos. España. 2002. 435pp.
- Kierkergaard, S. **El concepto de angustia.** Ed. Selecciones austral. Espasa Calpe. Madrird. 1982. 189pp.
- ----------. **La repetición.** Ed. JVE Psico. Argentina. 1997. 68pp.
- Krieger, P. **Paisajes Urbanos.** UNAM. Instituto de Investigaciones Estéticas. México. 2006. 412pp.
- Krishnamurti, J. **Sobre la vida y la muerte**. Ed Kairós. Barcelona. 2006. 176pp.
- Kojève, A. **La idea de muerte en Hegel**. Ed. Leviatán. Buenos Aires. 2006. 94pp.
- Kosik, K. **La Dialéctica de lo concreto**. Ed. Grijalbo. México. 1967. 269pp.
- Lacan, J. **Escritos 1**. Ed. Siglo XXI. México. 2007. 509 pp.
- ---------. **Seminario 2. El yo en la teoría de Freud y en la técnica psicoanalítica**. Ed. Paidós. Buenos Aires. 1983/2008. 481pp.
- ----------. **Seminario 10. La Angustia.** Ed. Paidós. Buenos Aires. 2006/2010. 367 pp.
- Laplanche, J . **Vida y muerte en psicoanálisis**. Amorrortu Editores. Buenos Aires .1973/2011. 200pp.
- ----------. (et. al). **La pulsión de muerte**. Amorrortu Editores. 89/2008. Argentina. 127pp.
- ----------. **La angustia. Problemática I**. Amorrortu Editores. Buenos Aires. 88/2012. 352pp.
- ----------. **La sublimación. Problemática III.** Amorrortu Editores. Buenos Aires. 2002. 248pp.
- ---------- y Pontalis, J.B. **Diccionario de psicoanálisis**. Ed. Paidós. Argentina. 1996/ 2004. 535pp.
- Leach, N. **La an-estética de la arquitectura**. Ed. GG. Barcelona, 2001. 162pp
- Lefebvre, H. **El Derecho a la ciudad.** Ed. Península. Barcelona. 1969/73. 169pp.
- ----------. **Espacio y política. El derecho a la ciudad II.** Ed. Península. Barcelona. 1976. 157pp.
- ----------. **Hegel, Marx y Nietzsche.** Ed. SXXI. México. 1976 – 2010. 291pp.
- ----------. **Lógica dialéctica y lógica formal.** Ed. SXXI. México. 2009. 346pp.
- ----------. **Sociología de Marx**. Ed. Desconocidos. 183pp.
- ---------- y N. Guterman. **Qué es la dialéctica.** Ed. Dédalo. Buenos Aires. 1964. 157pp.
- ----------. **Materialismo dialéctico.** Versión digital.www.elaleph.com. 1999.
- ----------. **La presencia y la ausencia. Contribución a la teoría de las representaciones.** Ed. FCE. México. 1983. 305pp.
- ----------. **La vida cotidiana en el mundo moderno**. Ed. Alianza. 1972. España. 255pp.
- ----------. **De lo rural a lo urbano.** Ed. Península. Barcelona. 1971. 268pp.
- ----------. **El pensamiento marxista y la ciudad.** Ed. Extemporáneos. México. 1973. 172pp.
- Levi – Strauss, C. **Antropología Estructural.** Ed. Paidós. Barcelona. 1987/1995. 428pp.
- Leyva, José M. **Perversos y pesimistas. Los escritores decadentes mexicanos en el nacimiento de la modernidad**. Ed. Tusquets editores. México. 2013. 290pp.
- Lizarazo, D. **Íconos, figuraciones, sueños. Hermenéutica de las imágenes**. Ed. S.XXI. México. 257pp.
- Lomnitz, C. **Idea de muerte en México.** Ed. FCE. México. 2011. 525pp.

- Lynch, K. **Echar a perder. Un análisis del deterioro**. Ed. GGmixta. Barcelona 2005. 255pp.
- Maeterlinck, M. **La muerte.** Ed. TOR. Buenos Aires. 1940. 93pp.
- Malinowski, B. **Una teoría científica de la cultura**. Ed. Sudamericana. Colección Perspectivas. Argentina. 1970. 253pp.
- Margarit, J. **Introducción a una teoría del conocimiento de la arquitectura y del diseño.** Ed. Blume. Barcelona. 1973. 120pp.
- Marcuse, H. **El hombre unidimensional**. Ed, Ariel. España. 1981-2001. 286pp.
- ----------. **Para una teoría crítica de la sociedad**. Ed. Tiempo Nuevo. Caracas, Venezuela. 1969. 214pp.
- ----------. **Eros y civilización.** Ed. Ariel. Barcelona. 1981- 2001. 253pp.
- ----------. **Razón y revolución.** Ed. Alianza. España. 1971- 2003. 462pp.
- Martija, V., Guerrero, I, Fernández, S. **La melancolía entre la psicología, la filosofía y la cultura.** Ed. Universidad Iberoamericana. Departamento de Filosofía. La lecturas de Sileno. México. 2010. 71pp.
- Martín, F. **Contribuciones para una antropología del diseño.** Ed. Gedisa. Barcelona. 2002. 222pp.
- Marx, K. **El Capital**. Tomo 1. Ed. FCE. México. 1946. 849pp
- ---------. **La Miseria de la Filosofía**. Ed. Edaf. España. 2004. 309pp.
- ---------. **Introducción General a la Critica de la Economía Política**. Ed. S.XXI. México. 1968/06. 123pp.
- ---------. **Tesis doctoral.** Ed. Premia, s.a. La nave de los locos. México. 1978.
- ---------. **Elogio del crimen.** Ed. Sequitur. Madrid. 2008. 80pp.108pp.
- --------- y Engels, F. **El Manifiesto Comunista.** Ed. FCE/ TURNER. México. 2007. 290pp.
- -------- y Engels, F. Y Lenin, V.I. **Antología del materialismo dialéctico**. Ed. De cultura popular. Biblioteca marxista. México. 1980. 219pp.
- Matos, E. **La muerte entre los mexicas.** Ed. Tusquets. México. 2010. 227pp.
- Mèlich, J-C. **Filosofía de la finitud.** Ed. Herder. Barcelona 2002. 183pp.
- Morin, E. **Introducción al pensamiento complejo.** Ed. Gedisa. Barcelona. 1990.167pp.
- ----------. **El hombre y la muerte.** Ed. Kairós. Barcelona. 1974. 373pp.
- ----------. **El paradigma perdido**. Ed. Kairós. Barcelona. 1974. 263pp.
- ----------. **El cine o el hombre imaginario.** Ed Paidós. España, 1972. 222pp.
- Muntañola, J. **La arquitectura como lugar.** Ed. Alfaomega. Colombia. 2001. 223pp.
- Nietzsche, F. **La voluntad de poder**. Ed. Edaf. España. 2000. 680 pp.
- ----------. **Humano demasiado humano**. Ed Edaf. España. 1984. 311pp.
- ----------. **Así habló Zaratustra**. Ed. Alianza. Madrid. 1972. 498pp.
- ----------. **El nacimiento de la tragedia**. Ed. Alianza. Madrid. 1973. 298pp.
- ----------. **Ecce Homo**. Ed. Alianza. Madrid. 1971. 193pp.
- ----------. **Más allá del bien y del mal**. Ed. Alianza. Madrid. 1972. 302pp.
- ----------. **El paseante y su sombra**. Ed. Siruela. España. 2003. 149pp.
- ----------. **Crepúsculo de los ídolos**. Ed. Alianza. Madrid. 1973. 179pp.
- ----------. **La gaya ciencia.** Ed. Edaf. España. 2002. 437pp.
- ----------. **Mi hermana y yo**. Ed. Edaf. España. 1984-2008. 267pp.
- ----------. **La genealogía de la moral.** Ed. Alianza. España. 72/2008. 221pp.
- Norberg–Schulz. C. **Intenciones de la Arquitectura.** Ed. G Gilli. Barcelona, 1979. 239pp.
- ----------. **Existencia, espacio y arquitectura.** Ed. Blume. Barcelona. 1975. 145pp.
- O´Connor, J. **Causas Naturales**. Ed. SXXI. México. 2001. 403pp.
- Panofsky, E. **Tomb sculpture: Four lectures on its changing aspects from ancient Egipto to Bernini.** Ed. H.n. Abrams. New York. 1992. 319pp.

- ----------. **Saturno y la melancolía**. Alianza Forma. España. 1991/2012. 427pp.
- Patteta, L. **Historia de la arquitectura. Antología Crítica.** Ed. Blume. España. 1984. 256pp.
- Piaget, J. **La epistemología del espacio**. Ed. El Ateneo. Argentina. 1971. 289pp
- ----------. **La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación.** Ed. FCE. México 1961. 401pp.
- ----------. (et., al). **Los procesos de adaptación**. Ed. Nueva Visión. Buenos Aires. 1977. 226pp.
- ----------. **La epistemología del tiempo**. Ed. El Ateneo. Buenos Aires. 1971. 226pp.
- ----------. **Biología y conocimiento.** Ed. SXXI. México.1969/2008. 338pp.
- ----------. **El estructuralismo.** Ed. Publicaciones Cruz. México. 1999. 131pp.
- ----------. **Génesis de las estructuras lógicas elementales**. Ed. Guadalupe. Biblioteca pedagógica. Buenos Aires. 1976. 316pp.
- ----------. **La construcción de lo real en el niño.** Ed. Proteo. Argentina. 1970. 347pp.
- ----------. **La equilibración de las estructuras cognitivas. Problema central de desarrollo.** Ed. Siglo XXI. España. 1978. 201pp.
- ----------. **Investigaciones sobre la contradicción.** Ed. Siglo XXI. España. 1978. 345pp.
- ----------. **Las formas elementales de la dialéctica**. Ed. Gedisa. Barcelona. 2008. 216pp.
- Quinto, J.M. **La tragedia y el hombre.** Ed. Seix-Barral. Barcelona. 1962. 226pp.
- Reich, W. **Materialismo dialéctico y psicoanálisis**. Ed. SXXI. México. 1970 /78. 246pp.
- ---------- **Psicología de masas del fascismo**. Ed. Martínez Roca. Barcelona. 1972. pp.
- Ricouer, P. **El tiempo y narración.** Configuración del tiempo en el relato histórico. Ed. SXXI. México. 1995. 371pp.
- Rimponché, S. **El libro tibetano de la vida y la muerte.** Ed. Ediciones Urano. Barcelona. 2006. 540pp.
- Ríos, A. **La locura durante la Revolución mexicana. Los primeros años del Manicomio General La Castañeda.,** 1910 -1920. Ed. El Colegio de México. México. 254pp.
- Ríos, G., (et. Al.) **De muertitos, cementerios, lloronas y corridos.** (1920-1940) Ed. Itaca + UAM. México. 2002. 178pp.
- Rivara, G. **El ser para la muerte. Una ontología de la muerte.** Ed. UNAM + ITACA. 2003 171pp.
- Rowe, D. **La construcción de la vida y la muerte.** Dos interpretaciones. Ed. FCE. México. 1989. 331pp.
- Salcido, I. **El terremoto de 1985. 25 años en nuestra memoria.** Ed. Martín Adame. México. 2010. 491pp.
- Sánchez, A. **Filosofía de la praxis.** Ed. S. XXI. México. 2003. 532pp.
- Sapir, E. **El lenguaje**. Introducción al estudio del habla. Ed. FCE. México. 21/12013. 280pp.
- Sartre, J.P. **El existencialismo es un humanismo.** Ed. Peña Hermanos. México. 1998. 128pp.
- ----------. **Lo imaginario**. Ed. Losada. Buenos Aires. 1964. 270pp.
- ----------. **El ser y la nada. Ensayo sobre ontología fenomenológica.** Ed. Losada. Buenos Aires. 1966. 776pp.
- Schopenhauer, A. **El mundo como voluntad y representación**. Ed. Trotta, Madrid. 2004. 603pp.
- ----------. **Sobre la libertad de la voluntad**. Ed. Alianza. España. 2000. 199pp.
- ----------. **Sobre la voluntad de la naturaleza.** Ed. Alianza, Madrid. 1970. 215pp.
- ----------. **Sobre la voluntad de la naturaleza.** Ed. Alianza, Madrid. 1970. 215pp.
- ----------. **Metafísica del amor. Metafísica de la muerte.** Ed. Folio. México. 2007. 64pp.
- Speckman, E., Angostini, C., Gonzalbo, P. (coordinadoras). **Los miedos en la historia.** Ed. El Colegio de México + UNAM. México. 2009. 428pp.
- Sloterdijk, P. **Crítica de la Razón Cínica**. Ed. Siruela. 2003. España. 786pp.
- Sánchez, A. **El joven Marx: Los manuscritos de 1844.** Ed. UNAM + ITACA + La Jornada. México. 2003. 347pp.
- Scheler, M. **Muerte y supervivencia.** Ed. Encuentro. España. 2002. pp.

- Schmidt, A. **El concepto de naturaleza en Marx**. Ed. SXXI. México. 1976. 244pp.
- Schnaith, N. **La muerte sin escena**. Ed. Balbec. Barcelona. 1997. 82pp.
- Sontag, S. **Bajo el signo de Saturno**. Ed. De Bolsillo. México. 2008. 211pp.
- Tafuri, M. **Teorías e Historia de la arquitectura.** Ed. Laia. Barcelona. 1970. 287pp.
- Tudela, F. **Diseño y conocimiento.** Ed. UAM. Unidad Xochimilco. México. 1982. 139pp.
- Vygotsky, L.S. **La imaginación y el arte en la infancia**. Ed. Coyoacán, México. 2001. 109pp.
- ----------. **Pensamiento y lenguaje**. Ed. Paidós. Barcelona. 95/2010. 335pp.
- ----------. **Psicología del arte**. Ed. Fontamara. México. 2005/2012. 527pp.
- ----------. **Teoría de las emociones.** Estudio histórico-psicológico. Ed. Akal. Madrid. 2010. 260pp.
- Westheim, P. **La calavera.** Ed. FCE. SEP. Lecturas Mexicanas. México. 1985. 89pp.
- White, C. **Time and death: Heidegger's análisis of finitude**. Ed. By Mark Ralkowski. Aldershot, England. 2005. 179pp.
- Wolff, W. **Introducción a la psicopatología**. Ed. FCE. México. 1950/2005. 426pp.
- Zevi, B. **Arquitectura in nuce. Una definición de arquitectura.** Ed. Aguilar. España. 1969. 250pp.
- Ziegler, J. **Los vivos y los muertos.** Ed. SXXI. México. 76/2008. 345pp.

**BIBLIOTECAS DIGITALES**

- http:// www.bibliotecas virtuales.com/
- http://ciudadseva.com/
- http://librodot.com/
- http://antorcha.net/
- http:// gutenberg.org/Wiki/Main Page
- http:// 2020ok.com/tags/graham.htm

**DICCIONARIOS EN LÍNEA**

- http:// buscon.rae.es/drael/
- http://www.wordreference.com/

**BASES DE DATOS**

- http://www.scopus.com/search/form.url

**MESOGRAFÍA**


- http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1666-485X2010000100002&script=sci_arttext
- http://www.mercaba.org/Filosofia/heidegger/HEIDEGER_03.htm
- http://institucional.us.es/revistas/revistas/fragmentos/pdf/numeros/5/ART%208.pdf
- http://www.unlz.edu.ar/biblioteca/PDF/coleclough.PDF
- http://www.mercaba.org/DicPC/F/finitud.htm
- books.google.com/books?isbn=8493553964...
- http://www.saga.unal.edu.co/etexts/PDF/saga19/ruiz.pdf
- http://www.robertexto.com/archivo18/nietzsch_heidegg.htm
- http://www.murciaeduca.es/iesricardoortega/sitio/upload/Nietzsche.pdf
- http://ru.ffyl.unam.mx:8080/jspui/bitstream/10391/524/1/07_rivara.pdf
- http://proyectohermeneutica.org/pdf/ponencias/chorroarin%20silvia.pdf
- http://www.philosophica.ucv.cl/Phil%2030%20-%20art%2002.pdf
- desdelacavernadeplaton.wikispaces.com/.../Tiempo+y+muerte+en+Heidegger. doc –
- books.google.com/books?isbn=9681661079…
- http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/campus/marxis/P1C2Chaui.pdf
- http://www.arqchile.cl/arquitectura_heidegger.htm

# ÍNDICE ALFABÉTICO


## A

abstracción- 13, 27, 38, 77, 102, 108, 138, 163, 247.
acomodación – 15, 16, 27, 122, 124.
alienación – 21, 35, 57, 60, 87, 83.
analógico – 54, 138, 155, 200.
analogía – 31, 33, 86, 120, 192, 247, 202, 224, 244, 245, 247.
anamnesis – 148, 149, 150, 156,
Anthony, Sylvia – 241.
área de pauta – 26.
Ariés, P. – 195, 196, 200, 206, 242.
Aristóteles – 18, 61, 73, 78 ,79, 83, 113, 119, 167, 173, 174, 184, 186.
ars moriendi – 197.
Artaud, A. – 61, 81.
Arts and Craft – 52.
asimilación- 15, 16, 29, 181, 183, 228.

## B

Bachelard, G. – 91, 155,158, 162, 168, 174, 183
Bacon, F. - 220
Barthes, R. – 125
Bergson, H. – 64, 66, 96, 158, 171, 175, 186, 233
Binswangner, L. – 79
Bollnow, OF. - 70,71
Boulleé, E-L. – 80
Bleuler, E. – 230
Breuer, M. – 38, 39

## C

cadenas causales- 13
cadenas sintagmáticas 54
caducidad – 38, 66, 82, 93, 104, 142, 154, 186, 191, 196, 227, 231,232.
Caruso, I. – 139
Casas para la muerte – 212, 213.
Casas de la Buena Muerte – 215.
Catarsis – 74, 81, 226, 227.
categorías económicas – 57, 60, 94, 163, 164.
Catexis – 68, 151.
Chauchard – 170.
conceptualización – 32,33, 45, 97, 102, 108, 121, 138,
Constructivismo ruso – 16, 52, 133.

## D

Danza macabra – 66, 196, 197.
De Aquino, Tomás – 20.
Demócrito – 236.
*De mortis* - 196.
desafío – 55, 75.
despotismo – 63, 64
deterioro – 34, 55, 93, 185, 191, 210, 212, 219, 231, 232, 245, 247, 248.
devenir – 52, 61, 94, 103, 116, 127, 135, 244.
Dilthey, W. – 190.
disociación - 76, 81, 88, 106, 219, 223, 224.
directriz – 19.

## E

Eco, U. – 125, 132, 134, 137.
efímero – 106. 165, 185, 187, 191, 207, 228, 231, 232
ego – 128, 174.
Eisenstein, S. – 122.
encuadre – 121, 122.
Epicuro – 236.
esquema – 15, 19, 26, 33, 38, 39, 51, 71, 126, 137, 138, 183.
Expresionismo – 51.

## F

fetichización – 40, 44, 94, 115, 117, 147.
Fichte, JG. – 153.
Frankfurt, Escuela. – 23.
Freud, S. – 35, 62, 69, 74, 75, 76, 77, 78, 156, 191, 136, 240, 244, 247.
Futurista Arq. – 66.

## G

generatriz – 18, 19
Gehry, K. - 53
geometría – 16, 17, 19, 42, 144.
genotípico - 41
gótico - 66

## H

Hagerman, O. 37, 129.
háptica – 49.
Hegel, F – 54, 55, 136, 190.
Hertz, R. – 221.

## I

Identidad – 12, 13, 14, 17, 20, 24, 25, 28, 38, 50, 58, 120, 121, 127.
Individualidad – 22, 35, 37, 52, 55, 83, 84, 142, 161, 186, 192, 200, 236, 237, 238, 240, 241, 243.
Individuación – 22, 36, 37.
Intención – 80,90, 91, 92, 93, 97, 98, 102, 125, 137, 138, 185.
Intuición – 66, 98, 150, 157, 158, 168, 174.

## J

Jung, C. - 240

## K

Kitsch – 41, 207.
Kosik, K. 15, 24, 57, 90, 130, 141, 145, 163, 171, 172, 173, 222.

## L

Lacan – 129, 158, 160, 161, 229, 230.
Le Corbusier – 16, 26, 28, 59, 123, 206.
Lefebvre, H. – 25, 38, 40, 44, 55, 56, 98, 105, 107, 113, 114,115, 116, 107, 163, 164, 165, 186, 190, 191.
Levy – Bruhl – 242.
Libertad – 83, 88, 131, 134, 172, 235.
Límite topológico – 17, 25.

**M**
Malinowski, Bronislaw – 88.
Martín J. F. – 26, 144.
Memento Mori – 197.
Metabolismo japonés – 17
Mercancía – 37, 40, 44, 53, 57, 60, 65, 93, 94, 113, 117, 143, 147, 164, 182, 186.
Mimesis – 31, 119, 239.
Mistificación – 146
Mondrian, P. – 27, 133.
Morfismo - 13.
Morin, E. – 192, 202, 219, 239, 240, 241, 242.
Muntañola, J. – 135.

**N**
No contradicción, principio – 17, 18.
Norma – 47

**O**
Objetividad – 25, 141
Objetivar - 44
Obsolescencia – 93, 185

**P**
Piaget, Jean – 98, 107, 124, 175, 176, 241.
Plasticidad neuronal – 63.
Platón – 74, 78.
Poetas malditos – 66.
Potebnja, Alexander – 95, 116.
Previsión – 99, 153.
Probabilidad ordinal – 12, 14.
Proxémica – 49.
Psicopatología – 36, 62, 63.

**R**
Racionalidad – 48
Ramírez V. Pedro – 42, 102.
Rank, Otto – 202, 237
Razón suficiente, principio – 17, 18.
Reificación – 41
Reutilización – 186.
Reversibilidad – 15
Ribot, Théodule-Armand – 62.
Ricouer, Paul – 155
Rossi Landi, Ferruccio - 116
Roupnel, Gaston – 108.

**S**
Saturno - 77
Sapir, E - 100
Scarpa, Carlo – 178.
Sintagma – 29, 91, 118, 182.
Simmel, Georg – 87
Stern, William - 137

**T**
Tatí, Jacques – 58
Tellenbach, Hubertus - 79
Thomas, Louis-Vincent – 207.
Transducción – 45
Transformación afectiva – 68
Trauspiel – 198
Topología corporal – 49, 50.

**U**
Unidimensionalidad – 23.
Universalidad – 55, 88, 92, 162.

**V**
Valor de cambio – 18, 57, 94, 164
Valor de uso - 18, 57, 94, 164
Variaciones semánticas – 16.
Vigencia –
Voluntad -
Vygotsky. Lev – 30, 96, 111, 136, 138, 233, 236

**W**
Wines, James – 34

**Z**
Zona de desarrollo próximo – 30, 111.



YA ME DI AL PODER QUE A MI DESTINO RIGE.
NO ME AFERRO YA DE NADA, PARA ASÍ NO TENER NADA QUE DEFENDER.
NO TENGO PENSAMIENTOS, PARA ASÍ PODER VER.
NO TEMO YA A NADA, PARA ASÍ PODER ACORDARME DE MI.

CARLOS CASTANEDA. DEL DON DEL ÁGUILA

LA FINITUD COMO BASE DEL PROCESO CREATIVO EN EL DISEÑO.
UNA VÍA EPISTEMOLÓGICA Y SU CONCRECIÓN ESPACIO
TEMPORAL EN LA ARQUITECTURA

MÓNICA ELIZABETH INZUA ESTRADA

SE TERMINÓ DE IMPRIMIR EN LA CIUDAD DE MÉXICO
EN EL OTOÑO DE MMXVII